

Я начал создавать второй этаж сразу после того как построил у себя в мозгу модель проходов, ведь в лабиринте очень важно построение ходов и их запутанность. (Тут я должен вставить картинку лабиринта, но не факт что я вспомню, поэтому если её нет, то киньте в меня тапок и я её добавлю)

Постройка всех этих ходов была долгой и мучительной, каждый проход нужно было разветвлять, делать тупиком, закручивать и многое другое. Это было скучно, долго и не интересно, но тут произошла одна интересная вещь, в моё подземелье вошла группа людей, все они были легко одеты и находились под эффектом скрытности, у каждого был клинок, или даже два.

Они все быстро двигались в сторону входа в подземелье, я в свою очередь решил не церимониться с ними и убрал монстров для того что бы зажать их в какой-нибудь комнатке, Изалий уже знал что они здесь ведь я ещё не разорвал его связь с этажом. Я сразу приказал всем монстрам быть готовыми к тому что бы окружить и уничтожить противника.

Зомби я решил использовать как обманку, я расставил их по комнатам и начал ждать пока эти люди дойдут или до комнаты 1, либо же до комнаты 3, там на них просто нападут оравой мои войска и думаю они не смогут долго продержаться такой однообразной компанией, так же после той битвы все существа моего подземелья повысили свой уровень и стали сильнее, поэтому из слабых в моем подземелье только зомби которых только создали маги, эти зомби тупые, слабые и неповоротливые существа.

Но я думаю для первого этажа после тренировок сгодятся. А боссом первого этажа думаю сделать или выделившегося зомби, либо создам обычного вампира или мага. Пока я думал группа людей уже вошла в комнату 4, она быстро убила зомби и пошла дальше, мне не было жалко зомби ведь на их воскрешение тратиться совсем мало энергии.

И тут произошла довольно интересная вещь, когда они ринулись в сторону прохода ко 2 комнате, то сработала ловушка и пол под их ногами провалился, но они быстро среагировали и отскочив от стен и помогая тем кто был дальше от них быстро выбрались из ловушки, хотя один всё же упал и убился, но я не считаю это большим успехом, вот поэтому я и решил отказаться от таких ловушек, они мало эффективны, да и на их постоянную перезарядку тратится энергия, а вот формация будет наоборот собирать её в одном месте.

Далее они немного посмотрели на труп товарища и продолжили путь в комнату 2 перепрыгнув ловушку, но теперь они были более бдительны и не так опрометчивы как раньше, они быстро добрались ко второй комнате и снова быстро победили зомби, а монстры уже были готовы к нападению, тем временем уже готовые к ловушкам ассасины никак не пострадали от ловушки с газом из-за плотных тканевых масок, а от стрел они с лёгкостью уклонились или отбили их клинками. Всё же нужно убрать эти ловушки, их перезарядка и ограничение в монстрах дает больше минусов чем плюсов. Я думаю просто расширить область действия формации второго этажа, хоть она и будет слабее, но большего и не надо, ведь это не лабиринт по которому люди будут блуждать долгое время.

Тем временем они уже направились в 3 комнату, там их уже наконец-то встретили вампиры, маги и остальные, также там уже был Изалий который привел свой отряд когда понял что люди направляются в комнату 3. Увидев всю эту ораву сильных монстров люди испугались, ведь они думали что тут будут только обычные зомби с которыми они легко справятся. Но вот когда они уже хотели отступать увидев что вампиры под усиление магов уже рванули к ним, то к ним со спины зашёл другой отряд монстров и они оказались меж двух огней. Воспользовавшись секундным замешательством противника Изалий ворвался в их ряды и начал крошить их. Похоже он действительно стал намного сильнее за счёт тренировок и повышения уровня.

Группа людей умерла быстрее прошлой из-за несбалансированности и отсутствия построения, после их смерти маги снова начали поднимать из них нежить, а я получил новый прилив сил. Я думаю мне стоит заняться повышением своей силы не только через повышения уровня, но и самому поглощать ману из жил и воздуха, может научить и Изалия созданию вихря маны? Ведь пока он тренировался только в бою, но не получал тренировок своих магических способностей, хотя умение создавать вихрь маны пригодится не только ему, но и магам и всем остальным оно пригодиться. Да думаю стоит научить их всех создавать вихрь маны, а также начать понемногу впускать их в комнату с формацией сбора маны, ведь там их тренировки будут проходить эффективней.

Но думаю стоит пока что отложить эту затею, ведь я сейчас хочу сам потренироваться, а после я могу уже и показать им как создавать вихрь маны попутно создавая второй этаж. На этой мысли я начал создавать огромный вихрь маны к которому понемногу подключал все жилы первого этажа, хоть их тут было не так много как внизу тоннеля, но зато первый этаж охватывает большую площадь и поэтому тоже давал много маны.

Раньше я и подумать не мог что смогу с такой легкостью контролировать вихрь такой силы, мне кажется я могу спокойно задавить человека даже без заклинаний, только чистым напором маны, хотя это будет довольно затратно. На этой мысли я продолжил присоединять жилы маны по всему этажу. Когда я присоединял их я заметил интересную вещь, маги вместо того что бы превратить людей в зомби, сняли с них снаряжение и собрали их в кучу, это их действие меня заинтересовало, и пока присоединять жилы было не сложно я решил понаблюдать за их действиями.

После того как они собрали все трупы в одном месте они начали вместе читать заклинание, а трупы начали шевелиться. По ходу заклинания части трупов соединялись, перестраивались, менялись местами и много чего другого, похоже они хотят создать одного большого и сильного зомби, но вряд ли он будет умнее своих братьев. Я продолжил наблюдать за этим действием попутно продолжая присоединять жилы, благо это хоть и было сложновато, но вполне возможно.

Через некоторое время я мог видеть большого зомби, его плоть была в хорошем состоянии, а в конечностях чувствовалась сила, я решил проверить его силу и попросил Изалия помериться с ним силами. Хоть я и понимал что зомби в этом бою не победить, но после этого боя я смогу по словам Изалия понять силу этого зомби. Я уже думаю над тем что бы сделать его боссом этажа, ведь здесь все будут зомби, а он прекрасно подходит на роль короля зомби, ну или кого-то в этом роде.

Для начала я попросил Изалия сражаться не на полную для того что бы понемногу вычислить возможности зомби-гиганта. Я расставил их в разные части комнаты 3 и дал мысленный приказ о начале боя.

Изалий сразу рванул на зомби, он же в свою очередь принял оборонительную позицию поскольку сразу понял что Изалий намного быстрее его. Когда Изалий уже был рядом то произошло кое-что интересное, зомби резко написал свою руку маной и ударил на очень большой скорости, хоть я почувствовал что его запас маны довольно сильно опустошился, но при этом это была мощная атака, смешавшись с маной она создала ударную волну большой силы от которой Изалий еле смог уклониться.

Сразу после этого зомби начал яростно атаковать ошеломленного Изалия, но он оказался слишком быстр для зомби, да и у зомби не было нужного боевого опыта, похоже он просто решил попробовать использовать сильнейшую свою атаку что бы получить хоть шанс на победу, но Изалий со своим боевым опытом и повышенным уровнем стоял на значительно высшем этапе чем зомби и быстро адаптировавшись решил что можно уже начать сражаться в полную силу. Похоже он расслабился в начале боя думаю что его враг намного слабее его, поэтому он не ожидал такой сильной атаки, да ещё и в начале боя, но сейчас он уже спокойно кружится вокруг зомби нанося ему смертоносные удары, а зомби тем временем не мог ему ничего противопоставить и даже когда он ещё раз использовал тот приём, то Изалий не испытал никакого дискомфорта уклоняясь от него.

Поняв что бой уже завершён и что у зомби нет шансов на победу или хотя бы ранения Изалия, я остановил его. После этого я начал лечить зомби, таким образом Изалий даже не используя свои приёмы смог победить зомби, на самом деле когда Изалий только был создан у него не было каких-то особых приёмов, но теперь он обладал большим арсеналом навыков и умений. Он мог создать из крови своего противника клинки которые могли рубить металл, ну он может создавать не только клинки, но насколько я заметил ему клинки довольно нравятся, также он мог отрастить крылья о которых я думал изначально, но они были куда смертоносней чем я думал, хоть и требовали много времени на отращивание, а также ему нужно было большое количество крови для их создания, но вот после создания они не требовали никаких затрат.

Также я заметил у него талант к магии льда, ну или холода, называйте как, хотите. Я начал замечать это после его повышения уровня, от него начало веять холодом и хоть сам я не могу это почувствовать, но вот с помощью магии и чувствительности усиленной тем что я нахожусь на своей территории я могу это почувствовать. Позже после некоторого времени он научился управлять этим холодом и хоть его способности пока невелики, но думаю через какое-то время он сможет неплохо им пользоваться.

Тем временем я уже подключил большую часть жил и контролировал массивный вихрь маны. Из него ко мне поступало очень большое количество маны которое сжималось и компрессировалось во мне, я чувствовал как во мне плотность маны увеличивалась и увеличивалась. Поскольку со временем мне становилось легче контролировать вихрь я решил параллельно понемногу строить второй этаж, таким образом я развивал мультизадачность, ведь это полезное умение, хоть это и было довольно сложно.

Так я продолжал на протяжении нескольких часов строить второй этаж, со временем мне становилось всё легче его строить, ведь даже когда я его строил не поддерживая вихрь то я строил примерно с такой же скоростью, а может даже медленнее, ведь я всё время останавливался на то что бы свериться всё ли я делаю правильно, но сейчас я могу это делать не отрываясь от строительства, а ведь правда что нагрузка помогает развиваться, если бы я просто продолжал строить второй этаж, то я врядли бы достиг того что смог бы не останавливаясь на сверки с планом продолжать строительство.

И поскольку я использовал не внешнюю ману, а излишки которые не успевали скомпресовываться, то строительство проходило довольно быстро по сравнению с тем что было раньше ещё и потому что мне не приходилось использовать только ту ману что находилась возле области строительства, ведь тогда мне постоянно присоединять разные жилы к строительству, а сейчас все жилы были направлены ко мне, а я уже выполнял роль распределителя и распределял её на нужные дела.

И вот таким образом понемногу ускоряясь я доделал второй этаж уже через пару часов, и сейчас главным является установление формации и одна из сложностей этого дела заключается в том что формацию нужно слить с этажом, это нужно для того что бы не можно было разрушить структуру формации просто разрушив её небольшую физическую часть. Я решил заняться этим сейчас, ведь на данный момент у меня много маны и я смогу наделить формацию большим количеством маны и благодаря этому она будет работать лучше и эффективней.

Для начала я решил сделать ядро формации, оно и являлось формацией благодаря которой и будет высасываться мана и жизненная сила существ. Я решил сделать его на глубине нескольких метров в центре лабиринта, там она будет хорошо действовать и будет в безопасности. Я понемногу начал высекать формацию маной по пространству под центром лабиринта, это было затратно, но зато при разрушении целостности камня на котором находится ядро формации, сама формация не пострадает.

Таким образом я начал делать ядро формации попутно присоединяя к вихрю жили из второго этажа, это было очень сложно, ведь я одновременно высекал формацию на пространстве, поддерживал большой вихрь маны, а также подключал к нему новые жилы маны.

Так я провел очень много времени, около 3 дней я высекал всё ядро формации, за это время я подключил очень много жил к своему вихрю, это было адски сложно сделать, с каждой новой жилой мне становилось сложнее и сложнее, но я понимал что чем больше я присоединю жил попутно создавая формацию, тем больше я смогу контролировать маны и вообще, мои возможности будут расти если я буду подвергать себя такой большой нагрузке.

Кто-то может сказать что перегрузка очень вредна или что-то подобное, но я не живой организм и у меня нет органов, мышц, или чего-то другого что может пострадать от перегрузки, я цельный кристалл который может вмещать в себя невозможное количество маны, а также при очень большой концентрации маны моя структура меняется и я становлюсь крепче, могу вмещать больше энергии и многое другое, вот почему я не прерывался и не развеивал вихрь, также я сказал Изалию прийти и попробовать поглощать часть энергии из вихря, конечно это будет сложно для него, ведь мана проходит мимо него на большой скорости,

да и из-за большого её количества что тут находится он испытывал давление.

Но уже сейчас я чувствовал качественное изменение что во мне, что в Изалие. И вот наконец-то я смог полностью высечь ядро формации в пространстве и теперь осталось только создать расширительную формацию, но это не так сложно, она намного проще и её создание не требует такой концентрации как создание ядра. Таким образом я продолжил создавать эту формацию, но всё же перестал присоединять новые жилы, ведь я реально устал от такого напряжения, нужно будет отдохнуть после всего этого. На этой мысли я продолжил свою работу.

И вот наконец-то спустя ещё 1 день я завершил и расширяющую формацию, она как ясно из названия служит для расширения области влияния другой формации, конечно при этой теряется часть мощности формации, но зато я смогу покрыть ею весь лабиринт. Теперь наступает самый ответственный момент, я создавал эту формацию гребаный 4 дня, поэтому для меня это очень важный момент. Для начала нужно проверить всё ли в порядке с формацией, ведь малейшая ошибка может быть фатальной, всё перепроверив я нашёл несколько маленьких недочетов которые могли ухудшить работу формации, похоже я всё же потерял часть концентрации из-за вихря. Быстро исправив их я приступил к активации формации, я подготовился и очень быстро начал запитывать формацию со всех сторон, мана которая туда поступала была довольно чистой поскольку прошла сквозь меня, поэтому тут очень важно не переборщить, но при этом и мало маны влить нельзя.

Спустя пару минут я запитал обе формации и создал ток маны, это явление похоже на то как действует кнут, когда ты делаешь резкое движение вся область кнута тоже начинает движение, вот так запустив ток маны я создал волну которая окончательно активировала формацию. (Тут кто не понял, я просто вставляю магические круги которые найду в инете и которые мне понравятся, никакого смысла них нет, хотя я стараюсь найти подходящий)

(Первая картинка это ядро, а вторая это расширительная формация)

И вот на втором этаже наконец-то появилась формация поглощения, как я её нарёк, теперь можно перевести всех ктome зомб на второй этаж, пусть они там осwoятся, также формация поглощения не грозит им из-за того что в этих формациях встроена функция распознавания моих подчиненных, она работает просто, на всех кто привязан к подземелью формация атаковать не будет, обмануть её не выйдет ведь я и её присоединил к подземелью, из-за этого она может легко распознать кто к нему принадлежит, а кто нет.

Но тут когда я уже хотел начать радоваться на меня нахлынула жуткая усталость и я впал в сон.

* * * * *

В королевстве Аммон тем временем происходи волнения, ведь группа авантюристов которую направили на разведку обстановки так и не вернулась, все понимали что если бы те были ещё живы, то хотя бы отправили гонца что должен сообщить о том что они просто задерживаются

за исследованием подземелья.

- Мой король, мне кажется что группа авантюристов которую мы направили, была небрежна и недооценила силы юного подземелья, за что и поплатилась. Я считаю что нам нужно отправить другую группу авантюристов которая должна будет разобраться что же произошло со старой, а также исследовать дела в подземелье.

Сказал Гристан, юный правитель земель прилежащих к подземелью, он уже начал расширять земли деревни возле подземелья для того что бы сделать из него город, а также уже собирался попросить у короля отряд войск для обороны подземелья от других королевств, а также для создания безопасной зоны возле подземелья в которой в будущем можно будет создать небольшой городок для отдыха и помощи авантюристам.

Но к сожалению группа авантюристов которую направили в подземелье скорее всего умерла, из-за этого теперь нужно создать разведывательный отряд что начнет медленно исследовать подземелье по одной комнате, при этом делая доклад после каждой комнаты. Ведь авантюристам нужно знать куда они идут и какие там монстры и их сила, ведь информированность очень важна в деле в котором ты можешь умереть.

- Я тоже думал над этим, но мне кажется лучше не запускать их по одной группе, а просто поставить вознаграждение за это и ограничение на определённый ранг, я думаю минимальный ранг должен быть D, но всё же желательно C, а также желательно направить туда одного или двух человек ранга B, тогда всё точно должно пройти гладко.

Сказал король спокойным и размеренным голосом, он явно хоть и беспокоился, но знал что делает. Похоже за свои годы правления он побывал во множестве ситуаций, и для того что бы его потом не винили в отправлении на верную гибель авантюристов, он решил просто сделать добровольный набор с ограничениями, таким образом его не будут винить в последствиях ведь эти люди сами пошли на это.

Таким образом в гильдии авантюристов появилось новое задание для людей класса D и выше. Через некоторое время все уже знали о нем и многие хотели выслужиться перед королевством для того что бы занять какой-нибудь хороший пост.

А город возле подземелья тем временем тоже начал своё развитие и начал разрастаться и становиться с деревни полноценным городком. Таким образом началась история города что станет известен как город великого подземелья нежити. (Ну название не факт, но я не мог закончить арку без пафоса, это непростительно, хотя это ещё не конец)

* * * * *

Тем временем в соседнем королевстве появился человек с классом Король Мертвых, его призвал в этот мир бог тьмы Яма, и как ни странно в скором времени пути наших героев могут сойтись в единую паутину. А все потому что через год по странному совпадению будут призваны 19 с которыми ему придется сразиться, при этом вполне возможно попросив о

помощи нашего героя, а может и нет, судьба, она изменчива и никогда не знаешь куда она повернет.

* * * * *

- Как думаешь, эта игра будет интересней прошлых?

Спросила фигура в полностью белых одеяниях, она как будто сияла в них и от неё расходился свет.

- Я думаю, что эта наша игра может при поднести нам много сюрпризов которых мы не ожидаем

Сказала фигура в противоположных, полностью черных одеяниях, от неё исходила тьма в отличие от первой фигуры.

- Я тоже на это надеюсь, ведь если игры проходят так как задумывалось изначально, это совсем не интересно.

Снова молвила фигура в белых одеяниях нежным и манящим голосом.

- Я тоже надеюсь что в этой игре нас ждет много сюрпризов.

Опять ответил сладкий голос который так и манил войти к себе во тьму и стать её частью.

* * * * *

Конец третьей арки

Я понимаю что вы считаете эту арку короткой, но блин, эта глава длиннее обычной в 3 раза, а то и больше. Спасибо за прочтение, сейчас думаю немного заняться "Да здравствует нежить", а потом опять вернусь к этому произведению.

Также хочу кое-что сказать. Знаете, бывает такое чувство когда ты пишешь и не задумываясь пишешь сюжет прямо на ходу, не задуманую идею которую ты просто импретируешь немного по другому задуманого ранее, а именно пишешь весь сюжет на ходу, тогда я считаю что хоть это может быть не так интересно как если бы я задумал этот сюжет зарания пытаюсь придумать что-то интересное, но я считаю такой сюжет живым порождением фантазии автора, а также возможно выделением его чувств и переживаний в этом произведении, таким образом я хочу сказать что эта глава может быть для многих не продуманой и не интересной, но я не хочу писать всё по уже задуманному сценарию, ведь это просто напросто скучно и не интересно, ведь я пишу для того что бы выразить свою идею которая рождается у меня в голове прямо на

ходу, а когда я начну идти по уже задуманному сценарию, единственное что я буду делать это думать как интерпретировать уже придуманную идею и тогда интерес к писанию такой истории просто отпадает.

Поэтому хочу попросить выразить вас свое мнение нравится ли вам моё произведение и нормально ли у меня получается его писать?

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/17943/406022>