

Как только я спустился выскочило уведомление о том что я вошёл в высокоуровневое подземелье. Активировал заклинание ночного зрения я осмотрелся.

Ну что же. Вид который мне открылся можно было назвать впечатляющим. Тоннель, шириной метров пятнадцать и высотой пять, уходил в даль, а конец терялся где то в темноте. Но самое примечательное это следы от применения высокоуровневый магии и целый ковёр из остатков когда то живых существ. Хмм я просто не могу не использовать это.

Тратим пол часа на то чтобы поднять толпу низжих и вуаля, идеальная разведка. Отправляемых их вперёд, а сами потихоньку продвигаемся по пути создавая новых миньенов и прокачивая магию Тьмы. Прошло пятнадцать минут и я почувствовал что волна нежити разделилась. Потом ещё и ещё. И вот она начала заполнять лаборатории подобно воде проникая везде. И пока они шли внутри моей головы потихоньку вырисовывалась карта. Пока что ничего такого опасного не было.

Дойдя до первой развилки я задумался. В принципе я никуда не спешу но результативные будет создать парачку личей и отправить их в другие коридоры пока я буду обследовать свой.

Недолго думая я начал воплощать свою идею в жизнь. Я решил создать пять групп таких как я создал до этого. По сравнению с первыми они затратили гораздо меньше моего времени на свое создание. Этим я не давал имён. Всего лишь дал указания и все. Они должны были действовать примерно как и я. Личи создавали низших и пускали их вперёд. А вампир и рыцарь смерти их прикрывают.

Отправив их в правый коридор, сам пошёл налево. Шло время и все было прекрасно. Нежить искала для меня высокоуровневых монстров, а я их убивал. Ах да я забыл сказать тут водятся вполне живые монстры. Хрен его знает чем они тут питаются но они есть. Так вот все шло прекрасно пока одну из моих групп высокоуровневых не уничтожили. Причём уничтожили довольно таки быстро. Отправившись на место гибели группы я застал довольно таки странную картину. Рыцарь смерти частично был вбит в потолок, а частично торчал из тела лича. Которое в свою очередь было пригвозждено мечем вампира к стене. Сам вампир был разбросан маленькими порциями по всему туннелю. Как будто бы он взорвался.

Решив что не могу пропустить такого сильного противника я создал ещё пару десятков групп. И отправил их исследовать тот туннель дальше. Через пару дней ценой шести групп я смог найти эту тварь. По другому я её описать и не могу. Это существо было похоже на химеру из игры Сталкер. Только она передвигалась на задних ногах и судя по всему имела какие то врождённые способности. Если честно я немного струхнул идти против неё. Я тот кто эмоций практически не ощущает струхнул. Обычные люди наверное бы уже в панике убегали бы от неё. Но нет мы же на всю голову отмороженные решили её завалить.

Как итога я лишился семнадцать групп, а так же эта тварь оторвала мои ноги. Теперь я временно передвигаясь на загравке у голема, пока мои ноги не отрастут обратно.

Блин она раскидывала рыцарей смерти как старшеклассник дошколят. Из магии на неё действовала только магия Времени и то со сбоями.

Ну да ладно зато мне это принесло немало опыта во всех смыслах этого слова, ну и пару титулов в придачу. А ещё учитывая то что опыт мне ещё поступал от моих миньенов сверху то я довольно таки быстро качался.

Спустя месяц мы закончили чистку первого этажа подземелья. Месяц потрачен только на первый этаж.

Ну да ладно. Создал из огромной орды низших мертвецов около шести сотен групп. Я отправил их вниз на второй этаж приказав уничтожать все и вся на своём пути. А сам занялся просмотром того что я нашёл интересного на первом этаже. Ну во первых новая ветвь магии Жизни химерология. Крайне трудная в изучении и использовании, но в перспективе приносящая немало полезного. Во вторых создание пространственного мешка в котором можно как хранить что либо при этом оно не имеет ограничений по весу и сроку хранения чего либо. Время в пространственном мешке не идёт. Ещё есть расширение пространства. Ярким примером расширения пространства является это подземелье. На счёт библиотеки пока не знаю я наружу ещё не выходил.

И третьим ништяком было знание о новых видах нежити для создания. До этого я создавал можно сказать классическую нежить. А сейчас можно создать нежить с примесью какой либо магии по мимо Тьмы. Я раньше пытался так сделать но все чего я добился это уничтожение исходного материала. Я все никак не мог подобрать нужную дозу того или иного элемента. А сейчас я получил все на блюдечке. Но самое главное что это то что я преодолел больше половины пути чтобы эволюционировать дальше.

Имя: Валин
Фамилия: Неизвестно
Уровень: 63
Возраст: 18 (795)
Раса: Нежить (Эволюционировал в Вернувшегося)
Клас: Маг
Профессия: Библиотекарь
НР: 8150
МР: 16160
Сила: 815
Ловкость: 815
Выносливость: ???
Живучесть: 815
Интеллект: 4285
Мудрость: 1406 (1223)
Навыки: Магия Воды: 41 ур. (мастер) Магия Огня: 65 ур. (мастер) Магия Воздуха: 54 ур. (мастер) Магия Земли: 49 ур. (мастер) Магия Тьмы: 78 ур. (эксперт) Магия Света: 87 ур. (мастер) Магия Времени: 12 ур. (эксперт) Магия Разума: 38 ур. (мастер) Рунная магия: 5 ур. (мастер) Шаманизм: 1 ур. (ученик)
Способности: Маг всех направлений. Полиглот Божественная защита от магии Света. Телепорт. Улучшение слуг. Титулы: Археолог. Владелец Библиотеки Мёртвых земель. Убийца братьев. (Урон противнику одной с вами расы увеличен на 5%) Охотник на нежить (Урон нежити увеличен на 10%) Комбинирующий маг (маг. урон увеличен на 10%) Полководец (мудрость +5 за ур.) Охотник (Урон для полуразумных живых существ увеличен на 10%) Мастер некромант (Вы можете создавать необычную нежить) Химеролог (Вы можете создавать химер) Мастер пространства (Вам доступны манипуляции с пространством)

<http://tl.rulate.ru/book/2609/51127>