

Духовная земля изменялась все больше, так как Ной стал уделять время для использования навыка {Духовное управление землей}, чтобы сажать и проектировать еще больше вещей.

Что касается дизайна, когда он проверил панель уникальных навыков в разделе [Архитектура], он был удивлен, обнаружив передовые футуристические конструкции, которые видел в Городе Ликвиния, добавленными к тому, что он мог выбрать.

Теперь у него были проекты которые встречались во всех трех мирах, и он мог поиграть с ними. Ной чувствовал себя так, будто он вернулся в прошлое, когда он играл в компьютерные игры, позволяющие строить города и королевства, но теперь ему не приходилось долго ждать завершения строительства зданий в Духовной стране.

В заснеженном месте, где он построил современный дом с роскошными удобствами, он начал возводить вокруг него новые постройки. Появились таверны и гостиницы, которые обычно можно увидеть в мире зверей, их дизайн сильно контрастировал с современным домом в центре.

Когда появились большие здания, которые он видел в городе Ликвиния, несоответствие стало еще больше, поскольку сложный воздух начал исходить от совершенно другой архитектуры. Он просто развлекался тем, что мог делать, поэтому продолжал экспериментировать.

С другой стороны, были посажены фантастические растения, которые будут способствовать увеличению силы зверей, рожденных в Духовной стране, и создадут возможность для следующего обновления этого уникального сокровища Мира Зверей.

Огненно-ледяная Хурма: сокровище, которое редко растет и созревает, требует особой среды и ухода. Внутри заключено идеальное слияние двух элементов, позволяя существам, потребляющим их, легко перейти к следующему рангу. Менее эффективна для существ, не рожденных в Духовной Земле Ледяного Плато. Срок созревания 1 год.

Карликовая Дыня:: Полезно для души и тела. Лечит травмы и снимает стресс. Даже самые лучшие лечебные зелья не сравнятся в эффективности. Срок созревания 2 месяца.

Добавление новых растений для посадки было долгожданным, поскольку это открывало новые возможности для еще большего увеличения силы зверей в Духовной Стране. Звери по-прежнему потребляли большое количество фруктов из [Снежных лоз] и [Священной ржи], которые вызвали бурный рост достижений, так как все больше зверей ранга S становились ЭПИЧНЫМИ, и новый ЛЕГЕНДАРНЫЙ зверь мог появиться в любой день. Главный фактор во всем этом - был ли у них на это талант.

После того, как [Подающий надежды фермер] был использован много раз на вновь засеянных акрах, созревание новых растений изменилось, как и у предыдущих.

[Огненно-ледяная Хурма] :: Время созревания - 3 недели.

[Карликовая Дыня] :: Время созревания - 4 дня.

Этот навык до сих пор оставался одним из главных факторов уменьшения сроков созревания волшебных фруктов с года до 3 недель.

Ной закончил проектировать новые здания и засеивать множество пустых участков земли на Замерзшем плато, что сильно изменило вид Духовной Земли. Со временем изменение становилось все более заметным, и он даже не знал, как она будет выглядеть через несколько недель.

Как только это будет закончено, можно начинать путешествие в Город Атлантиды.

Получив Трезубец Чемпиона, он фактически получил ключ, и ему не нужно было оставаться в Городе Ликвиния. Ключ действовал как спутниковая система навигации, указывая ему направление на великий город внизу. Многие атланты или мерфолки с титулом чемпиона отправились в темные воды, когда были готовы.

Некоторые погибли встретившись с могучими существами, другие окажутся удачливыми и достаточно сильными, чтобы пройти через бездну и добраться до волшебного города внизу.

Несмотря на то, что атланты находились в самой глубокой части моря, их обширная сила и технологии позволяли им беспрепятственно перемещаться даже после того, как они вышли из области, где было применено Благословение Моря.

Ной снова появился в пещере, где он убил отряд демонов. Он знал, что в ближайшее время о их смерти никто не узнает. Обгоревшие и разрушенные тела, лежащие вокруг, не заставили его вздрогнуть, когда он вошел. Он получил еще больше воспоминаний, координаты нескольких отрядов демонов, а также местонахождение Повелителя демонов, расположенного в близлежащих водах.

Правитель 29-го ранга, Повелитель Демонов Астарот.

Он был особенно мощным, даже сильнее, чем Асмодей, который возглавлял атаку против Мира Зверей. У него была сила, приближающаяся к пику Мифического ранга, и об этом было страшно думать.

Однако в ближайшее время Ной не будет приближаться к нему или другим Правителям. Причина в том, что в тот момент, когда они столкнутся, кого-то из них ожидает смерть. Если бы случаи истинной смерти начали происходить снова так рано, демоны бы собрались и скрылись снова, после чего их будет еще труднее убить.

Злобная улыбка появилась на лице Ноя, поскольку план загнать в угол и массово убить Королей Демонов и Повелителей Демонов уже сформировался. У него было много

воспоминаний, которые позволили ему узнать личность и местонахождение многих Королей Демонов легендарного ранга, на которых он мог устроить засаду и убить. Но он хотел не просто маленький кусок пирога, он хотел весь этот чертов пирог.

Если бы он действовал с той силой, которой обладал сейчас, он мог бы убить еще одного или двух правителей, прежде чем окончательно перепугать их и собрать вместе в Мире Демонов. Если он подождет и начнет действовать позже, когда его сила будет намного выше, он сможет действовать быстрее и уничтожать их еще больше.

Но ничто не мешало ему уничтожить их миньонов, которые не обладали способностью воскресать, как они. Они столкнутся с трудностями и будут скрежетать зубами от гнева в поисках того, кто действует против них и уничтожает их силы, но не найдут ни передышки, ни ответов.

При нынешнем положении вещей его сила не достигла даже кого-то из 29-го ранга, кто был могущественного Мифического ранга.

Теперь, как быстро увеличить свою силу? Это было одной из целей приезда в Затерянный Мир Атлантиды. Помимо возможного получения Высшего сокровища этого мира, что требовало от него гораздо большей силы, чем он был сейчас, чтобы бороться за него, другой главной целью было множество глубоководных существ, обитающих в море.

Воспоминания Ориаса о Затерянном Мире показали, что она несколько раз умирала от руки существ Мифического ранга, когда заходила слишком глубоко в море. Через несколько месяцев она возвращалась вновь, чтобы продолжить свои исследования и встретить еще больше существ разных уровней.

План заключался в том, чтобы двигаться медленно и поймать несколько Легендарных существ на пути к Атлантиде, прежде чем сразиться с Мифическим рангом с помощью всех своих сил.

Это был еще один стимул, который предоставила Духовная Земля, и он не мог дожидаться, чтобы использовать зверей в ней для объединения следующего достижения.

Его тело вскоре приобрело физиологию златовласого атланта, и началось путешествие в глубины моря.

<http://tl.rulate.ru/book/38845/1371553>