

Чтобы не потерять драгоценный камень или, по крайней мере, знания, хранящиеся в нем, ему пришлось создать что-то новое. Он взял материал, который он узнал от жестокой души некроманта, затрагивающей чары, и от пространственного кольца, которое он так долго впитывал. Он создал идентичную копию каждого драгоценного камня и связал всех их вместе чарами. Когда владелец умирает, информация, хранящаяся в драгоценном камне, будет отправлена другому, по соединению, которое он создал, уничтожая первый камень в процессе. Затем ему пришлось бы только скопировать информацию в новый камень и сделать новый кружок. Таким образом, у него всегда была резервная копия мастера, даже если что-то мешало передаче. Они ежедневно обновляли резервные копии, чтобы минимизировать потенциальную потерю, если это было возможно. Поняв все, что он смог сделать, он был уверен, что с магией и особенно чарами ничего не случится.

"Спасибо, создатель", сказала Элария. Он ощущал озорной тон в её голосе и игнорировал это. Он начал принимать свой титул создателя. Было приятно быть возвышенным.

"Пожалуйста, Элария. Вероятно, вы должны увидеть их обучение."

"Обучение?" Она спросила его.

Он объяснил цель драгоценных камней и почему они так долго занимали его. Несмотря на свою молодость, она все еще знала достаточно, но была поражена тем, что он сделал, и начала сильно его благодарить. Если он дал ей слезы, он был уверен, что она плачет от радости. Таким образом, ее охранники превзошли смерть, и она была благодарна ему за то, что она поняла, как это сделать. В конце концов он успокоил ее и вернулся к медленному процессу вырезания нового этажа.

Архимаг Фалтар встретился со своей гильдией. Они обсуждали действия, которые они предпримут, и уже предприняли меры по устранению опасности отравления магов. Он встречался с лидерами своей гильдии, чтобы получить всю актуальную информацию о ситуации и сделать так, чтобы их планы преуспели.

«Маг Лютейн, как идут дела в городе Боррандер?»

«Всё идёт хорошо, Архимаг, аптекарь, у которого мы купили яд, был уничтожен. Охранники сообщили об этом как о несчастном случае, конечно. У нас осталась часть его предложения. Он показал местоположение своей книги после некоторого принуждения, и мы выследили большую часть людей, которые купили вещество. Наше участие не подозревается, люди умирают все время в подземелье, и пока тела не обнаружены, местные жители будут подозревать, что они умерли так же, как и большинство авантюристов. Наши маги совершили замечательную работу, маскируясь как жертва, и вошли в подземелье, и я рекомендую, чтобы они получили бонус».

Он прочистил горло и посмотрел на архимага, который кивнул, прежде чем спросить: «А что с человеком, который продал яд?»

Лютейн выглядел неудобно, и его глаза скользнули к его ботинкам, когда он нервно переместился.

«Хм, мы знаем, кто это, опытный авантюрист по имени Джон. Он не сказал, как он получил это вещество, поэтому он является нашим главным приоритетом. Если он умрет, значит, и информация вместе с ним, по крайней мере, на некоторое время. Мы знаем, что он живет на

третьем этаже, но мы еще не смогли его устранить ».

«Он живет в подземелье? И почему мы не можем убить его?»

«Дело в том что в этом подземелье создана своего рода «гостиница», где вы платите за комнаты своей маной. Он снимает комнату со своей группой, и мы не можем ворваться. Они очень квалифицированные, но мы планируем засаду на этаже. Нам нужно убедиться, что нет свидетелей, поэтому он должен быть глубоко в болоте. Это просто сложно, потому что они никогда не ходят в одно и то же место два дня подряд. Но мы работаем над этим.»

"Хорошо. Убейте его в течение недели. Я не допущу провала, и нам нужно отложить распространение этой новости как можно дольше. Нам нужно убить этого человека и найти, как он сделал яд. Каждый день мы используем для того, чтобы подготовиться. Будет трудно получить контроль над подземельем, если это будет необходимо. Если подземелье производит этот материал, нам, возможно, придется его уничтожить, что было бы позором ».

Он остановился на мгновение, мечтая о создании гильдии магов, которая контролировала бы подземелье. Просто мысль об этом заставляла его надеяться, что подземелье не производит яд. Если бы это был просто рецепт, который человек разработал с помощью трав, которые он нашел, они могли бы оставить его ... Или, может быть, нет. Что могли бы сделать другие гильдии магов, если бы они контролировали яд антимага? Качая головой, он оглянулся на Лютейна, который решительно кивнул.

«Понял сэр. Будет сделано."

Он повернулся к следующему лидеру, перейдя ко второму порядку.

«Маг Эдгар, у нас есть новости из дворца или слова по другому плану?»

«Да и да. Король, живет долго и здорово, - ответил старик грациозным голосом, добавив после последней части, - сказал нам уходить. Ему нравится новая ситуация, и у него есть тот мальчик Петра, обернутый вокруг его мизинца. Вы знаете, сколько он пытался свести дворянство и превратить корону в абсолютную власть в царстве? Ну, имея нового герцога в кармане, это поможет ему в этом, и он не хочет, чтобы кто-то из нас вмешивался.» Он сделал паузу, позволив обдумать новости.

«И всё?»

Эдгар показал почти беззубую улыбку.

«Это здорово».

Дрейк помог своей группе подготовиться к новому дню. Недавно он поделился комнатой с Кассандрой, поэтому он был немного менее выспавшимся человеком, чем обычно. Он все еще выполнял упражнения и растягивался, пробуждая себя тем, что сегодня будет сложный день, чем обычно. Сегодня они будут пытаться бороться с гигантским металлическим жуком и, надеются, получить один из пазлов-жетонов, а также этот чрезвычайно ценный панцирь. Как только все они были готовы, он прихватил зелья и спустился по дереву, готовый встретиться с болотом. Он остановился у входа на следующий этаж, чтобы посмотреть на три резные колонны. Он надеялся, что сегодня четвертая будет готова, так как ему нужно было знать, с какими боссами им придется столкнуться.

Они отправились по тропинке, ведущей к металлическому бегемоту, настороженные и готовые ко всему, что нападет на них на прогулке. Они легко убили нескольких из массивных змей, которые опустошили группу в первый раз на этаже и даже заманили одного из гигантских сомов в засаду. Опыт был отличным, и их тонкое белое мясо было восхитительным. Оставалось около трех четвертей пути, когда их настигла атака.

Оглушительный шторм летел сзади, и едва попал в ноги Дрейка, когда он скользнул по ним. "Эти ублюдки пытаются подбить меня", подумал он в волнении. С щелчком пальцев он вытащил клинок из рукава и бросил его на мага, который вышел из-за дерева, чтобы напасть на него. Человек ухмыльнулся, когда снаряд отскочил от невидимого барьера и бессильно упал на землю. Его группа повернулась лицом к человеку в засаде, но как только они сделали это, шквал ледяных шипов полетел прямо на них. На этот раз группе не так повезло, и в их танка попали сосулькой на заднюю часть его колена, отбросив его.

Дрейк дотянулся до пояса и вытащил бутылку из петли. Но остановился, когда огненный маг окликнул: «Ты окружен, сдавайся сейчас, или умри».

Он улыбнулся мужчине и бросил на него бутылку. Мужчина улыбнулся, когда бутылка разбилась о его щит, а жидкость упала на землю. Он начал огненную атаку в группе, и все соратники Дрейка помчались влево, перебегая через другого огненного мага. Они попали в засаду на небольшом полуострове, и единственный выход - либо плавать, либо ждать магов. Когда его группа побежала к ледяному магу и огненному магу, Дрейк будет иметь дело с первым, прежде чем перегруппироваться с ними, чтобы оказать помощь, или исчезнуть, если они проиграют. Он потратил много времени на них, но он предпочел бы жизнь.

Огненный маг продолжал свой взрыв, смеясь, пытаясь уничтожить ноги Дрейка. Он перестал смеяться, когда его огонь внезапно исчез, и неожиданно появился клинок его в горле. Тепло его огня испарило жидкость у его ног, и с парами появился яд маны. Он не усовершенствовал этот процесс, и жидкость нуждалась в более чем комнатной температуре, чтобы испариться, но маг обеспечил необходимую температуру, уничтожив себя. После того, как он быстро разграбил мешочек у мужчины, Дрейк врезался в лес, нацелившись на фланги своих нападавших и провел разведку.

Когда он пошел туда, он выглядел не очень хорошо. Один член группы упал, может быть, навсегда. Танк исцелился и использовал свой щит, чтобы защитить группу от огненных шаров и сосул. Это был только вопрос времени, и магам, казалось, садист наслаждался затруднительным положением группы. Дрейк вздохнул про себя, кажется, что им придется практиковать тактику борьбы с магами в ближайшее время. Они все это делали неправильно. Вы не должны сразу бояться и скрываться, вы отдыхаете, попадаете в ближний бой, и неся свой щит убиваете их, прежде чем их магия сможет одолеть вас. Конечно, это очень больно, но есть шанс выжить. По крайней мере, так он раньше сражался с магами. Но с новым зельем у Дрейка была куча новых идей.

Два мага сгруппировались и по очереди бросали выстрелы в дрожащий щит. Если бы кто-то обошел эту группу авантюристов, они могли бы убить их быстро, но у них, казалось, были другие цели. Они сражались, как будто хотели узников, а не трупов. Ну, Дрейк сражался только за трупы, и ему нравилось разрывать любого мага. Наглые жопы всегда беспокоили его.

Он пробрался к ним сзади, что оказалось поразительно легко, и смотрел на то как они сильно сосредоточены на его группе. В один ход он бросил другое зелье в мага огня, затем он бросил его и к ледяному магу. Обе атаки ударили в одно и то же время, и его удар в спину показал, что это сработало. Он обошел щит с помощью перка, который он получил от убийцы со стороны

стелс-древа навыков, вбивая свой меч в почку человека. Он почувствовал, как каждый мускул в теле мага сжимается от боли, и человек упал, не в силах сделать что-либо из-за боли и отравленного меч Дрейка.

Другой человек повернулся, услышав стон своего товарища и разбитое стекло. Как и раньше, жидкость упала на землю, но она уже испарялась из-за окружающей температуры от всех заклинаний, которые он бросил. Прежде чем он мог даже наложить заклинание на Дрейка, его щит упал. Его глаза расширились, а левый был еще больше расширен мечом Дрейка.

Интерфейс Подземелья

Уровень: 12

Тип: Разумное Подземелье

Имя: отсутствует

Титулы: отсутствуют

Мана: 11,630/100,000 (+1000)

Энергия души: 23,6/500

Комнаты: 125

Уровни(Этажи): 4

Животные: 100,000+

Растения: 100,000+

Монстры: 30,827

Навыки: [Интерфейс Подземелья], [Управление], [Поглощение],[Создание: Уровень 12], [Расширение], [Призыв], [Целенаправленная Эволюция], [Чувствование Монстра], [Карта Подземелья], [Награждение именем], [Назначение Дропа],[Создание Уровней], [Модификация Окружающей Среды], [Алхимия: Уровень 45], [Зачарование: Уровень 41], [Рудная жила Подземелья], [Телепатическая Связь]

Очки Подземелья: 407

Достижения: Эволюционер, Убийца Легенд, Несвязанный

<http://tl.rulate.ru/book/4303/256001>