

Недавно в Подземном Мире поднялась суматоха.

Это было послание, которое Кевин специально оставил, когда он посетил Грима.

Конечно, Кевин пришёл не только, чтобы передать сообщение, он также взял с собой главного офицера Торговца Лотара, который здесь остановился. Цель их визита состояла в том, чтобы купить Кровавые Гранаты, которые вручили Гриму и Мэри в шахте номер семь.

Проведя некоторое время, идентифицируя их, Грим решил, что эти гранаты были довольно специфичными магическими материалами. Тем не менее, те, которые в основном использовались при создании уникальных магических предметов, были бесполезны для Голема, который ему теперь нужен. Возможно, из-за этого Грим быстро отдал все шесть гранатов, которые были у него и у Мэри, Торговцу Лотару.

Что касается платы, Грим не стал попросить магические кристаллы, а вместо этого попросил их обменять всю прибыль на ядра Элементия уровня Псевдо-адепта. В ответ на его просьбу главный офицер согласился с улыбкой на лице.

Поскольку Грим был готов отдать свой Кровавый Гранат, главный офицер смог завершить своё полугодичное задание. Кроме того, поскольку Грим не принимал кристаллы и был готов обменяться на ядра, главный офицер смог выполнить две сделки за один раз!

Причина, по которой Грим действовала так быстро, заключалась в том, что он узнал, что этот Торговец Лотар поддерживался Адептом Ангусом, с которым он имел дело всего этого времени, и что Кевин и Адепт Ангус принадлежали к одной семье - семье Байрон.

По этим двум причинам Грим согласился на просьбу главного офицера без каких-либо колебаний, так как это также послужило бы дружеским жестом Адепту Ангусу.

Чтобы ответить на дружеский жест Грима, прежде чем уйти, Кевин проявил более теплое отношение к их дружбе. Втайне он сказал Гриму, что если в будущем у него возникнет проблема, Грим может прийти к Адепту Ангусу. Независимо от того, было ли это приобретение знаний или обмен ресурсами, Адепт Ангус обязательно предоставит ему лучшую скидку!

Менее чем за полдня к нему были доставлены ядра Элементия. Всего было четыре ядра, один элемента Земли, два элемента Воды и один элемент Ветра. В дополнение к ядрам он также получил карту всего Подземного Мира, на которой четко обозначены все детали. Однако на эту карту можно было лишь ссылаться, потому что в реальной местности произошли изменения.

Грим понял, что единственное, что может помочь ему установить конкурентное преимущество в будущих битвах, - это большое количество големов. У такого подхода было много достоинств: големы были удобными и быстрыми, легко прятались и могли находиться в больших количествах. Если бы условия позволяли, Грим даже хотел построить армию големов, которая подчинялась бы каждой его команде.

Конечно, такая фантазия могла быть реализована только в далеком будущем. На данный момент, он мог только продолжать тщательно создавать свою команду Големов.

Да, у Грима уже была предварительная идея - использовать разных големов и комбинировать различные тактики, чтобы эффективно использовать полную боевую силу для каждого типа

Голема. Так как он проводил большую часть своего времени в Подземном Мире, он предпочел создать больше големов элемента Земли. Однако, учитывая потенциальные изменения на будущих полях сражений, с которыми он столкнулся, ему придется подготовиться заранее.

Големы элемента Воды и Ветра готовились на будущее.

Особенно элемент Ветра. Один такой – это свободно летающий демон, поэтому ему больше не придется беспокоиться о путешествии на большие расстояния.

После того, как Чип просмотрел эти ядра Элементия, Грим приказал ему приступить к разработке наиболее подходящего дизайна для Големов. Грим взял хрустальный шар и спокойно выдал данные и записи.

На темном экране он видел только яркие точки на самом верхнем слое. Несмотря на то, что это был только самый верхний слой, он был полностью сформирован многочисленными извилистыми туннелями, трещинами, секретными проходами, долинами и водными каналами. Многочисленные пещеры были отмечены между ними. Было множество проходов, которые связывали все местоположения, и большинство из них были непроходимы для обычных людей.

На этой карте пространства, на которых можно было временно оставаться, были отмечены зеленым цветом, а проходимые проходы были отмечены крошечными синими линиями. Между этими плотными и сложными массивами синего и зеленого были бесчисленные светящиеся красные точки. Это было простое распределение известных в настоящее время подземных существ, колоний и демонов.

Конечно, в этой трехмерной карте самого верхнего слоя подземной пещеры Грим не нашел никакой информации, связанной с разрушением города Элизиум.

По этой причине Грим призвал Снорлакса и попросил его указать точное местоположение этого сокровища Адепта. Проведя полдня, серьезно изучая карту, Снорлакс, наконец, указал на регион. Грим не видел никаких указаний на город в этом регионе. Вместо этого он увидел большое красное пятно, представляющее опасность.

В Подземном Мире было много регионов, в которых было опасно. Обычно эти регионы имели суровые природные условия, которые ни один ученик не мог вынести, или в них находились чрезвычайно опасные демоны. Независимо от причины, все они были опасными районами, с которыми все Ученики Адептов должны были обращаться с особой осторожностью.

Грим колебался, глядя на ослепительное красное зарево на карте.

Судя по яркости цвета, регион был мертвой зоной, где даже Псевдо-адепты столкнулись бы с опасностью. Следовательно, когда Снорлакс указал на него, довольно логично, что это было то самое место.

С древних времён Адепты любили строить всевозможные лаборатории в своей резиденции. Из описания Снорлакса Грим мог сказать, что этот Адепт второго класса был экспертом в биологической модификации. Однако, как только лабораторию оставили, была высокая вероятность того, что мутанты, големы и магическая энергия, которые хранилась в лаборатории, могут необратимо загрязнить этот регион.

Было бы прекрасно, если бы эти мутанты или измененные существа умерли, но если кому-то удалось выжить, Ученики Адептов, которые отправятся исследовать регион, столкнутся с пугающим монстром, похожим на Адепта. Хотя Снорлакс утверждал, что знает магический

пароль для некоторых лабораторий, потенциальный риск все еще удерживал Грима.

Пока Грим колебался, следующие слова Снорлакса повысили его уверенность.

Скипетр Огненного Лорда!

В секретной комнате того Адепта на самом деле был скипетр Огненного Лорда!

Для других этот скипетр был всего лишь мощным магическим предметом, который каждый день вызывал три Огненного Духа уровня Псевдо-адепта. Но у Грима на его счет было особое применение.

С элементной близостью к Огню он мог использовать этот скипетр, чтобы построить Ворота Телепортации и добраться до Плоскости Элемента Огня. Поступая таким образом, у него будет бесконечное количество ядер элемента Огня. И как только его общая сила достигнет определённых высот, он сможет даже попытаться занять территорию в Плоскости Элемента Огня и стать настоящим Огненным Лордом.

Отложив в сторону все остальное, просто взять ядра Элемента, которые собирал Грим. Возможно, большинство из них даже не с его плоскости.

Вся мультивселенная была безгранична и глубока. Она заполнена энергией элементов, которые встречались во всех формах и в конечном итоге составляли огромный океан энергии. Между тем разные плоскости были похожи на острова, изолированы друг от друга и плавающие в этом огромном океане энергии.

Каждая плоскость была другим миром - от земли, гор, рек до океанов, неба и живых существ, здесь было всё. Но, когда плоскость зарождалась, она смешивалась с несбалансированными энергиями Элемента, тем самым делая каждую плоскость уникальной.

Плоскость, в которой находился Мир Адептов, была одной из основных, она больше всех подходила для выживания живых существ. Однако когда контроль над плоскостью попал в руки Адепта, характеристики плоскости изменялись и отклонялись от хаотической, но мощной энергии магии.

А что касается Плоскостей Элемента, упомянутых только что, когда они рождались, они находились в регионе, где собрался один Элементий. Следовательно, когда эти плоскости созрели, они становились плоскостью с одним Элементом.

В обычной материальной плоскости распределение Элемента было почти сбалансированным. Земной Элементий собирался вместе, образуя горы, холмы, равнины и различные ландшафты. Водный Элементий собирался вместе, образуя ручьи, озера и океан. Ветряный Элементий приносил облака, дожди, гром и молнию, а Огненный Элементий приносил лаву, вулканы и жизнь.

Благодаря этим Элементиям, родилось множество совершенных материальных миров, которые процветали и становились питательной средой для всех живых существ.

Плоскости Элемента, с другой стороны, не были похожи на эти миры.

Возьмём плоскость Огненного Элемента, которая больше всего привлекала Грима. Хотя там были горы, холмы, океаны и озера, основным элементом, который их построил, был Огненный Элементий. Внутри этой плоскости горы, океаны и даже небо горели.

Конечно, такой мир не подходил для выживания обычных живых существ, но на самом деле он породил существ Огненного элемента, которые использовали энергию элемента Огня в качестве источника жизни: Огненные Духи, Огненные Гиганты, Лавовые Гонимые, Огненные Божества, Огненные Соколы, Гиганты Магматического Ядра, Огненные Демоны, Старейшины Огненного Элемента, Огненные Лорды, Огненные Короли... Это был мир, управляемый существами стихии Огня и подобный человеческому миру, у них также была хорошо структурированная правящая иерархия, основанная на общей силе каждого.

Если Грим сделать огромные достижения в Элементе Огня, то рано или поздно ему придется посетить Плоскость Элемента Огня.

Мир Адептов был, в конце концов, крупной плоскостью. Поскольку вторжение и оккупация были второй природой Адептов, Адепты любили искать новые материальные плоскости в огромном океане звезд. Как только они их находили, они сразу же набрасывались на них, перетаскивая их на свою сторону, которая быстро расширялась.

Даже с жестокой и безжалостной характеристикой Адептов, хотя они долго находили координаты этих плоскостей Элемента, даже один Адепт не мечтал завоевать Плоскость Элемента и превратить её во вспомогательную плоскость Мира Адептов. Причина в том, что все эти Плоскости Элемента были пугающими. Просто судя по их общей силе, если бы Мир Адептов действительно связал эти Плоскости Элемента, возможно, самой счастливой стороной остались бы простые существа Элемента.

В этот момент, не Адепты бы радостно разбирали огромные ресурсы Плоскостей Элемента, а бесчисленное множество существ Элемента вошли бы в мир Адептов и превратил это место в совершенно новую плоскость.

Поэтому в правилах Мира Адептов все Адепты были осторожны при управлении Воротами Телепортации, которые были связаны с любой крупной плоскостью. Потому что даже малейшее расстройство может иметь разрушительные последствия!

<http://tl.rulate.ru/book/4486/154009>