

[День 140]

Мы отдыхали несколько дней, пока не ощутили полную готовность к походу в подземелье.

На этот раз я несколько раз посетил город, так как мне пришлось договариваться о том, как войти в подземелье.

Старейшины вроде не возражали после того, как я заплатил за вход, нас пустили на целую неделю, а потом пришлось покупать заново.

Конечно, неделя прохода в это высокоуровневое подземелье стоила недешево, около 5 миллионов камней маны.

Не над чем издеваться, и это было, честно говоря, смешно, я чувствовал, что они обдирают нас, но прибыль того стоит.

О, откуда у меня достаточно денег? Каждый день клоны слаймов делают новые предметы, используя мои навыки кузнеца льда и крафта, поэтому в эти дни можно было что-то придумать и постоянно продавать партии снаряжения каждый день.

Я подумывал продать свои собственные весы или зелья с моей кровью, но это выдало бы нас, поэтому я решил продавать побочные продукты их использования в качестве ингредиентов, поэтому оборудование без особой силы, кроме основных компонентов, влитых в него, работало очень хорошо. .

Я также попробовал воду и продал Пространственную кожаную инвентарную сумку примерно за 600 тысяч камней маны, эта женщина, которая всегда покупала все, была чертовски богата, она, по-видимому, была влиятельным членом семьи, у нее было много денег и они вложили капитал своей семьи покупать мои вещи, она продавала их все каждый раз, когда я возвращался, чтобы продать ей больше.

Она даже сказала, что они использовали это снаряжение, чтобы давать его новичкам, чтобы они могли легко побеждать монстров того же ранга, что-то вроде присмотра за ними.

Ну, как бы там ни было, это оборудование было сделано мной, и я как создатель не оставил их без сюрпризов, таких как руна автоматического уничтожения, реагирующая на мою команду.

Если эти люди когда-нибудь попытаются напасть на меня теми же вещами, что и я, они умрут мучительной смертью, это точно.

И даже больше, так как я продавал такие вещи каждый день, я накопил большой капитал.

Конечно, я не делал это все время один, я уже сделал нового клона, который выглядит правдоподобно, который идет продавать ей вещи с группой членов моей секты, прежде чем погрузиться в подземелье ранга 1, которое стало ежедневное потребление мяса, чтобы прокормить наше растущее население.

При этом я заработал около 6 миллионов за все эти дни, просто продавая предметы, поэтому мне пришлось вложить их в основном в это, но не волнуйтесь, это не пойдет наперекосяк, неделя в подземелье ранга 3 выиграла не продлится, совсем нет!

Я буду тереть, ГРАТЬ, КАК ЗАВТРА НЕ БУДЕТ.

В любом случае, массовое производство зелий выращивания все еще находится в разработке, но я планирую использовать свои навыки ледяного кузнеца и ремесленника - ведь я не только простой маг-алхимик! Мне предстоит создать особый артефакт, который может генерировать их автоматически, просто добавляя в него ингредиенты.

Но сначала мне нужно выяснить продвинутую внутреннюю работу внутри него. Навык "Ледяной кузнец" не просто делает все, что я хочу, и замысловатый алхимический артефакт, который делает очень сложные вещи, сильно отличается от простого копья, наполненного большим количеством маны и силы, в котором есть частичка моей души, на самом деле очень отличается.

Так что из-за этого я должен сделать предмет по частям, а затем собрать его воедино с помощью большой магической силы. Это сложное дело, поэтому на это уйдет время, но я немного увеличил количество лабораторных клонов, а также начал знакомить тех, у кого есть таланты, с алхимией, используя специальные алхимические браслеты, которые я создал, которые дают пользователю возможность использовать Магию Алхимии. Я сделал их с помощью Ледяного Смита и привнес в них Алхимическую Магию и Навыки Синтеза. Они бы тоже хорошо продавались, но это только для нас.

С этим новым увеличением числа некомбатантов, которые заинтересовались этим, количество алхимиков увеличилось более чем вдвое, и стало намного больше личного, чем раньше!

Я также создал специализированную команду крафтеров, которая использует кольца с ремесленной способностью, и есть новые помощники повара с кулинарным навыком, вложенным в их ожерелья.

Расследование Нежити тоже прошло отлично, в отличие от Некромантов в играх, в этом мире ты не можешь просто вызвать Нежить из воздуха, у меня должно быть несколько трупов и душ, готовых подчиняться мне.

Я все еще пытаюсь создать что-то вроде заклинания смерти, чтобы заставить их подчиняться мне, но, в отличие от одного мальчика-дампира из земных ранобэ, души нежити, кажется, не особенно любят меня!

Если честно, меня это немного угнетает, кажется, меня совершенно не радуют беседы с мертвыми духами, если только они не чувствуют себя очень благодарными, как девочки, которых я спас от Азахунна...

Говоря о них, они гриндились и совершенствовались, поэтому они достигли и развились до более высоких стадий, я использовал их материальные тела, чтобы провести некоторые эксперименты, на которые они были готовы, и я закончил укреплять их и делать их еще сильнее.

Ледяные големы-манекены, которые выглядели как красивые манекены изо льда, напоминающие очень худую женщину, и ледяные звери получили способность летать после того, как я влил в них руны плавания, и их сила была усилена многими другими рунами.

Это то преимущество, которое у них есть как у материальных существ, в отличие от нас, которые, к сожалению, пока не могут делать этого даже в собственных телах!

После их улучшения и возрождения в качестве могущественных воинов они ходили по дикой местности, охотясь и стараясь не попадаться на глаза охотникам. Я планировал представить их как каких-то духов или что-то в этом роде, может, магия вызова не так уж и редка? С надеждой?

Я имею в виду, что ледяной маг без собственного ледяного голема на самом деле не ледяной маг! У вас должна быть армия ледяных големов и армия снежных зверей позади меня, иначе это не будет казаться реальным...

Как бы то ни было, на данный момент в основном все было сделано.

<http://tl.rulate.ru/book/58583/1888062>