

Первым делом мы решили обсудить размеры 1 этажа. Мы решили что он будет не слишком большим, ведь тогда мы будем тратить на его создание слишком много времени и сил. Немного подумав мы решили сделать этаж среднего размера, ведь если он будет маленьким, то мы не сможем разместить все нужные вещи.

Следующим шагом было вычислить места, где будут комнаты и другие вещи, для этого мы решили создать план этажа. Мы долго думали о том, как и, где расположить комнаты и небольшие секретные проходы, такие секретные проходы нужны для того чтобы люди лучше исследовали структуру подземелья, и при этом они могут попасть в различные ловушки, да и сам секретный проход может быть ловушкой.

(Для облегчения жизни и вам, и мне я просто вставляю картинку, на ней пронумерованы проходы и комнаты, порядок нумерования не несет в себе скрытого смысла.)

Мы также решили обозначить комнаты и проходы, для того что бы быстрее в них ориентироваться. Мы обозначили все комнаты и проходы кроме 2 номерами, эти 2 комнаты это вход на этаж, и проход на нижний этаж.

В стартовой комнате мы решили не ставить ловушек, это даст людям иллюзию безопасности, также там будет всеголишь 3 монстра, ими будут 3 тени, но их задача будет не в нападении при первой возможности, они не должны нападать на вошедших людей, их цель в нападении на раненых и ослабленных людей, таким образом люди которые будут возвращаться назад будут атакованы в самый лучший момент, они не будут ожидать атаки в том месте где уже проходили и ничего не обнаружили.

В первой комнате из монстров будут стоять 3 тени, 5 вампиров и 3 скелета мага, они будут владеть магией тьмы, как сказал Фир магия тьмы специализируется не на нанесении прямого урона, почти вся магия тьмы ослабляет противников, создает подданных, усиливает темных существ, проклинает противников, даже атакующая магия в большинстве своем наносит постепенный урон и ослабляет противников, и как оказалось к такой магии относится "высасывание магической энергии", это заклинание магии тьмы, также есть похожее заклинание "высасывание жизни". В общих чертах магия тьмы больше подходит для затяжных битв.

Поскольку комната большая и имеет простор для уклонений в ней будут не так эффективны ловушки с маленьким диапазоном действия, но я думаю что нужно обезопасить скелетов магов от скрытых атак, по этой причине нужно отдалить вампиров от магов и окружить их несколькими ловушками с ядовитыми стрелами, это будет самым простым решением, скелеты не понесут большого урона от стрел, а от яда они вообще не пострадают. Я решил остановиться на таком раскладе, а сама ловушка будет работать от простого детектора движений, а сам детектор будет сделан благодаря некоторым рунам которые я уже смог изучить.

В коридорах 1 и 2 мы решили ничего не ставить для той же иллюзии безопасности. В комнате

4 мы решили поставить 2 вампира, 1 тень и 1 скелета мага. Из ловушек мы решили поставить яму с шипами, пол будет проваливаться рядом с третьим проходом, а сама ловушка будет активироваться через 1 секунду после нажатия на плиту которая строит по периметру ловушки.

В коридоре 3 будет стоять 1 тень, она при возможности будет нападать на раненых людей. Во 2 комнате будет стоять 3 скелета воина, 2 скелета мага и 2 тени. Из ловушек здесь будет несколько ловушек со стрелами, в отличие от 1 комнаты тут ловушки будут покрывать всю область комнаты, таким образом мы убрали вампиров, которые могут от них пострадать и вместо них на авангард стали скелеты воины, хоть они и будут хуже, но не пострадают от ловушек и во время их действия смогут активно действовать. Также мы там поставили ловушку, которая распыляет ядовитый газ, этот газ сосредоточен на ослаблении организма и внутренних органов, притупляет разум и рефлекс, эти две ловушки будут хорошо себя дополнять, ведь с ухудшенными рефлексом можно не успеть уклониться или заблокировать стрелы и удары скелетов.

В 4 и 5 коридорах будет по 4 и 3 тени соответственно, в 7 коридоре будет 1 вампир и 1 тень, а проход к 6 коридору будет закрыт тонкой стеной, в 10 коридоре будет 1 тень. В 3 комнате будет 8 вампиров 5 скелетов магов, 2 скелета воина, 3 скелетами арбалетчиками и 5 теней, в этой комнате не будет ловушек по той причине что они рассредоточатся по территории комнаты и не смогут эффективно использоваться, а скелеты арбалетчики наоборот смогут показать себя хорошо на дальних дистанциях.

В 7 комнате будет ловушка с ядовитым газом, 3 тени и ловушки со стрелами, в этой секретной комнате будет сундук в который мы что-нибудь положим. В 9 коридоре в центре будет находиться огромная плита, при наступлении на нее спереди тоннеля и сзади тоннеля начнет идти ядовитый газ, также из дыр в стене появятся тени, 3 или 4 штук. В комнате 5 Все будет так же как и в 7, единственным отличием будет содержимое сундука, а именно в сундуке кроме какой-то вещи будет вампир, он будет неприятным сюрпризом для расслабившихся людей.

И наконец-то комната 6, поскольку она ведет к проходу на следующий этаж ее будут охранять 7 обычных вампиров, 6 скелетов магов, 3 скелета арбалетчика, 4 тени, 5 скелетов воинов, и наконец самый босс этажа, само это явление представляет собой выбранного монстра, который выпитывает большое количество маны этажа и при небольшой помощи ядра, проходит мутацию, после этого он становится привязан к этому этажу. Также одна из особенностей босса этажа в том что его душа становится привязана к этажу, из-за этого его можно воскресить, и при этом он не потеряет навыков, опыта и многого другого, также тело в которое его переселят, будет мутировать до его прежних статистик.

И вот так я начал создание 1 этажа своего подземелья. В то же время Азурегасу надоело сидеть в пещере и он ушел на охоту, если честно я был довольно удивлен(ведь думал что автор нанял его гастарбайтером) тому что он так долго занимался такой однообразной работой.

Таким образом попрощавшись с Азурегасом я с Фиром начали создание и обустройство первого этажа.

Конец 19 главы

Спасибо за то что читаете моё произведение, я очень рад этому, а также я благодарен вам за комментарии, хорошие оценки и уместную критику.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/17943/379627>