

Том 4: Второе Подземелье

О Текущем Подземелье

Перевод: kedaxx

□

Всего было сделано четыре входа в подземелье в следующих областях:

Пустыня Эльд

Великий Лес Югуру

Горный Хребет Эдд

Вулкан Гуор.

Пустыня Эльд (Только вход)

Этажей: 27 этажей (однако это старое подземелье)

В массивном вертикальном отверстии установлена винтовая лестница, спустившись по которой можно добраться до входа в глубину. Ворота телепортации установлены сразу после спуска по лестнице.

Там же были установлены ловушки, такие как ступеньки, которые взрываются, если на них наступить, и големы, которые сливаются со стеной и появляются, когда человек проходит мимо.

Они предназначены в первую очередь для внезапных атак, поэтому их боевая мощь невелика.

Это големы типа «бей и беги», которые отступают в стену сразу же после первой атаки.

Обширный подземный лес за воротами телепортации — это место, где без надлежащего снаряжения можно стать жертвой ядовитой пыли и свирепых плотоядных растений.

Безопаснее держаться от этого леса как можно дальше.

Поскольку вход расположен почти в центре Эльд-Пустыни, достичь «вертикального отверстия» представляет собой настоящий вызов.

Вероятно, это наименее используемый «вход».

Поскольку Земля приобрел сильную устойчивость к яду, галлюцинациям и параличу благодаря эффекту «Прожорливость», он может свободно бродить по этому лесу.

Один из Четырех Вождей, лидер пауков Таран, любит это место, и если повезет, то его можно там встретить.

И вы неизбежно станете жертвой.

Этот вход, во всяком случае, явно подразумевает, что он является камуфляжем для глубокого подземелья, построенного под ним.

Великий Лес Югуру, Горный Хребет Эдд, Вулкан Гуор

Вход и Поверхностное (Наземное) Подземелье

Этажи: по 25 этажей в каждом из них (это общее для всех трех мест, и их конструкция практически одинакова)

В этих трех местах создано несколько входов для доступа к поверхностным подземельям.

В частности, входы преимущественно устанавливаются возле входа в лес, у подножия горного хребта и вокруг вулкана.

Это сделано для того, чтобы искатели приключений и торговцы могли свободно использовать их и узнать о полезности подземелья.

В большом зале в центре первого этажа наземного подземелья также есть врата телепортации на Горный Хребет Эдд и вулкан Гуор, таким образом, каждая область связана между собой.

Это обеспечивает беспрепятственную торговлю на севере, западе и востоке.

В частности, города и деревни вокруг Горного Хребта Эдд испытывают трудности с повседневной торговлей, поскольку огромный Горный Хребет является препятствием.

В связи с этим Элибель предсказала, что многие люди воспользуются этим подземельем в качестве транспортного средства, как только оно будет создано.

На первом этаже нет ни монстров, ни ловушек.

Так что, как только слухи распространятся, картографирование этого первого этажа, вероятно, пройдет относительно гладко.

Чуть дальше от центрального зала находится лестница, ведущая на второй этаж.

Начиная со второго этажа, по нему бродят големы и повсюду расставлены ловушки, превращающие это место в настоящее подземелье.

Из-за эффекта «Псевдо Ядра Подземелья» помимо големов здесь были установлены такие сокровища, как сундуки.

Содержимое остается сюрпризом до тех пор, пока вы их не откроете.

Если вам повезет, вы сможете получить магический камень сверхвысокой чистоты.

Если вам не повезет, вы можете немного умереть.

Сложность здесь довольно низкая.

Устройство этого подземелья относительно сбалансированное и в пределах здравого смысла.

Подземелье Среднего Слая

Этажи: 25 этажей x 9 (всего 225 этажей)

Это оригинальное подземелье, созданное для обеспечения безопасности Земли.

Это подземелье, которое однозначно поможет сломить дух искателей приключений.

Вы можете добраться до него, пройдя через ворота телепортации, установленные на самом нижнем 25-м этаже наземного подземелья. В каждой зоне построено 25-этажное подземелье, соединенное воротами телепортации.

Независимо от того, через какие ворота телепортации наземного подземелья вы пройдете, вы окажетесь на одном и том же этаже, но телепортируетесь в разные стартовые точки.

Средние слои построены примерно на 200 метров ниже поверхности каждой области.

Внешние стены каждой области специально спроектированы так, чтобы предотвратить утечку магии наружу.

Это сделано для предотвращения прямого вторжения в подземелье из каждой области, как это ранее было сделано Землей против руин Элибель.

Кроме того, также созданы специальные экологические зоны, такие как пустыни, большие леса, снежные поля и зоны лавы, с ловушками, расставленными повсюду.

Вокруг также бродят такие големы, как грязевые и снежные големы, которые могут действовать только в этих областях.

Начиная со среднего слоя, помимо големов, появляются муравьи и нежить.

Тем не менее, здесь нет ни мастера слоя, ни босса этажа.

В самой глубокой части каждого слоя установлены только ворота телепортации.

По сути, чем глубже слой, тем сложнее становятся големы и ловушки.

В среднем слое также есть сундуки с сокровищами, и в них существует оружие, которое Земля и Элибель создали без каких-либо ограничений.

Однако всё изготовленное оружие зарегистрировано Элибель, поэтому меры противодействия идеальны.

В отличие от игр, здесь нет таких настроек, как точки сохранения или возможность сразу перейти на этаж, на котором вы были раньше, и перемещение всегда осуществляется по одному этажу за раз.

Поэтому чем глубже погружение, тем сложнее возвращение обратно.

Однако это касается только искателей приключений, Земля, его подчинённые и другие монстры могут свободно перемещаться по подземелью через любые ворота телепортации.

Все подземелья, включая поверхностные и глубокие слои, находятся под наблюдением Земли и Элибель.

Поэтому, если противник - проблемный искатель приключений, его ослабляют большим количеством големов и ловушек, а затем на него сразу бросают большое количество сильных монстров.

Уровень сложности абсурдно высок.

Подземелье Глубокого Уровня

Этажи: 20 этажей.

Местоположение — подземное пространство под входом в Эльд-Пустыню.

Часто говорят, что под маяком темнее всего.

Это самая важная область, где живут Земля, Элибель и его подчинённые. Здесь двадцать этажей, но половина из них — жилые помещения.

Кровать Земли и лаборатория Элибель находятся в самом низу.

Поскольку это жизненное пространство для Земли и его подчинённых, концентрация магической энергии несравнима с концентрацией магической энергии среднего слоя, но большая часть магической силы поглощается деревьями подземного леса Пустыни Эльд наверху, поэтому утечки магической силы не происходит.

Все големы, блуждающие по этому подземелью, созданы вручную самим Землей, поэтому их численность невелика, но по боевой мощи они значительно превосходят средний уровень.

Со временем Земля планирует постепенно увеличивать их число.

Главные эксперименты с новыми ловушками и боевой подготовкой монстров также проводятся на этом этаже.

Это связано с тем, что магическая сила монстров увеличивается быстрее в среде с высоким уровнем магии.

Кроме того, всё это подземелье, включая поверхностный, средний и глубокий уровни, в настоящее время находится в стадии строительства, при этом расположение и типы ловушек меняются ежедневно.

Коридоры можно изменять удаленно, что чрезвычайно затрудняет картографирование.

Подземелье наполнено ловушками, призванными сокрушить дух и усилия искателей приключений.

Давайте все, давайте покорим подземелье!

Подземелье Земли ждет ваши вызовы!

Но, если вы действительно сильны, пожалуйста, воздержитесь от посещения.

Буду признателен, если вы сохраните умеренность.

=====

Наверное, MVP1 этого подземелья — рисующий манекен-голем.

Подземелье было завершено благодаря неустанным усилиям безымянных рисующих манекенов-големов, которые работали до тех пор, пока не сломались.

=====

Примечания переводчика:

"MVP" расшифровывается как "Самый ценный игрок."

Конец Тома 4 «Второе Подземелье».

Следующий Том 5 «Торговля и Оборона».

<http://tl.rulate.ru/book/13300/3318384>