

Глава 3: День 1.

Я принялся конструировать различные ловушки, которые я помню еще со своей прошлой жизни: простые и сложные, такие как яма, заполненная шипами и движущиеся стены с выступающими на ней иглами, выходящими прямо из них.

Когда я почти закончил изготовления различных ловушек, в моей голове прозвенел звук. Я открыл интерфейс и увидел предупреждение:

[Создания предмета. Предмет сохранен в вашем проекте.]

Проект? Я не знал, что в подземелье есть такое свойство. Когда я проверил проект, я был поражен, поскольку он повысил эффективность моего управления подземельями. Кажется, что пока у меня есть все необходимые навыки и материалы, а также очки DP, чтобы сохранить свою собственную шахту и немедленно создать ее в подземелье.

Я взглянул на первый предмет, который у меня был, это оказалась ловушка. Под ней были различные ряды, которые показывали другие виды капканов, которые я создал. Я мог с легкостью выбрать ту ловушку, которую хотел поставить, автоматически располагая её в любом месте подземелья.

Я создал ловушки для медведей, а также западни с шипами, после чего они тоже появились в моем проекте, однако, некоторые из них показывали «????» знак, который означал, что я еще не могу получить данный предмет.

Хорошо, что за те ловушки, которые я изготовил, не нужно платить DP. Они требовали только нужное количество материала и навыков. За то, что я не сделал этого, но создал оборудование, я должен был доплатить за них.

Я просто изготовил те ловушки, которые были бесплатными. К счастью, я не потерял материалы, поскольку материалы были в самом подземелье.

[Вы набрали 10 очков. Теперь у вас 30 очков. Вы можете распределить их в своей статистике.]

В моем сознании появилось внезапное сообщение, от которого я испытал шок. Я не знал, повысил ли я свой уровень или нет. После того как я проверил свой статус, никакого уровня передо мной не высветилось. Я дважды проверил системный журнал и увидел, что ядро подземелья повысилось с 3 до 4 уровня от непрерывного улучшения и увеличения уровней монстров, а также авантюристов.

Хм, похоже, что мое развитие связано с развитием подземелья. Я должен продолжать улучшать его и делать так, чтобы больше людей приходило сюда сражаться.

Что же мне делать? Хмм.....

В этот момент Пол не знал, что его ловушки начинают надоедать авантюристам.

«Аааа! Что это такое?» - крикнул человек, чьи руки едва держались за кусок почвы. Под ним было множество шипов, равномерно расставленные друг от друга, достаточно острые. Его союзники отчаянно пытались помочь ему, отбиваясь от атак гоблинов.

«Это подземелье такое странное. Вы не заметили, что монстры теперь стали сильнее? Черт, они же говорили, что сложность этого подземелья составляло пол звезды!» - сказала женщина из их команды. Принимаясь доставать свой лук, она быстро пролетела мимо своих товарищей, ударяя одного гоблина прямо в голову.

«Я не знаю, может быть, то, что мы слышали, было ложью? Или мы зашли не в то подземелье?» - сказал человек в белом одеянии, бросив несколько осколков льда в сторону двух гоблинов. Гоблины подняли свои дубинки, вытаскивая осколки из своей плоти. Их оружие было уничтожено. Несмотря на это, они немедленно бросились к авантюристам, чтобы убить их.

Другие гоблины с оружием также последовали за отрядом в атаку. Группа попыталась убежать, но падающие шипы ловушек попали одному из членов группы в голову, сильно ранив остальных. Они находились в безысходности.

Позже, что, в конце концов, группа превратилась в кусочки мяса и брони, разбросанных вокруг. Женщины, были взяты в плен гоблинами, чтобы использоваться в качестве размножения.

Позже, когда я это увидел, я проверил, существует ли какие-либо заклинания некромантии, чтобы я мог уменьшить затраты на покупку нежити. К сожалению, за смерть авантюристов я получил только жалкие 2000 DP, этого недостаточно, чтобы купить базовый навык вызова нежити, который стоил целых 5000 DP.

Ладно, я просто оставляю их на завтра или послезавтра. Буду надеяться, что в следующий раз придет больше людей.

<http://tl.rulate.ru/book/15167/448975>