

Привет читатель, скучал иль нет (если нет я поворачиваюсь к тебе спиной и плачу), ну да ладно, главное вот что новая глава, ну что начнём или точнее продолжим с того на чём остановились.

Ну так вот, признав нашего гнома своим мастером он стал помощником подземелья (конечно кто ему должен объяснить как создавать подземелья), и вот как только он вселился он уснул на несколько дней.

-Мастер, вы проснулись.

-Да что ж так голова трещит, как с бодуна?

-Мастер, вы получили информацию, какую я не знаю потому не могу сказать может ли из этой информации болеть голова.

-Аааа, точно я вспомнил прошлую жизнь, вот голова и с бодуна.

Он наконец заметил сообщение которое витало перед его глазами.

ПОЗДРАВЛЯЕМ

Вы успешно применили магии сохранения памяти и ускорение перерождения!

-Не думал что так помпезно будет про это сообщать.

И вот мой дорогой читатель, момент которого так ждали он начал развиваться давай я пойду по порядку.

-Что ж сначала надо создать первый этаж.

-Мастер простите, но вы можете взять под контроль это подземелья влив в него свою ману, а потом стоп мастер а вы смотрели свой характеристики.

-Упс кажись с памятью и склероз вернулся, ну ничего у меня теперь есть ты.

Имя Н\Д

Раса Подземелье

Возраст 0 лет 0 месяцев 1 неделя 4 дня

МП 364

МП\ч 1

Эссенция жизни(ЭЖ) 36,4

ЭЖ\ч 0,1

Навыки манипулирование маны, ЭЖ, владение оружием (недоступно), заклинания (список заклинаний скрыт), знание рун (список рун скрыт), ремесленные навыки, идентификация.

Титулы Перерожденец, Обманщик Смерти (она тебя не забудет).

-Ладно, надо приступать к освоению территорий.

Так прошло два дня.

ПОЗДРАВЛЯЕМ

Вы создали первый этаж, теперь выберите стартовую расу (доступно 3)

Гоблины – примитивная раса с низким интеллектом, маленькой силой, высокой скоростью, низкой продолжительностью жизни и защиты, большой плодовитостью, агрессивные, подчиняются сильнейшему, эволюционный процесс скоротечен.

Орки – примитивная раса с средним интеллектом, большой силой, низкой скоростью, большой продолжительностью жизни и защиты, нормальная плодовитость, агрессивные, подчиняются сильнейшему, эволюционный процесс долгий.

Кобольды – примитивная раса с средним интеллектом, средней силой, средней скоростью, средний продолжительностью жизни и защиты, нормальная плодовитость, подчиняются сильнейшему, эволюционный процесс средний.

Животные – большое количество видов с разным уровнем интеллекта, силы, скорости, обладают разной продолжительностью жизни, защиты и плодовитости подчиняются вожаку, эволюционный процесс зависит от вида.

Слизни – монстры, интеллект отсутствует полагаются на инстинкты, сила и скорость вирируется от видов, изо желеобразной формы имеют высокую физическую защиту и стандартную магическую, плодовитость высокая, эволюционный процесс быстр.

Нежить подвид скелет – монстр, неживой умрёт только после сильного повреждения, низкий интеллект, низкая сила, высокая скорость, появляются на местах крупных сражений или кладбищах, эволюционный процесс быстр.

Нежить подвид зомби – монстр, неживой умрёт только после сильного повреждения, низкий интеллект, средняя сила, защищённый вид нежити, низкая скорость, появляются на местах крупных сражений или кладбищах, эволюционный процесс быстр.

Низший демон бес – монстр с высоким интеллектом, хитры, низкая сила, средняя скорость, устраивают ловушки и засады, имеют крепкую кожу из этого живучий, появляются на местах скопления энергий хаоса, эволюционный процесс быстр.

Низший демон имп – монстр с высоким интеллектом, хитры, средняя сила, высокая скорость, устраивают ловушки и засады, их сложно заметить из врождённой магий тени, а также из присутствия у них крыльев, что позволяет им быстро отступить, но они очень хрупки, появляются на местах скопления энергий хаоса, эволюционный процесс нормален.

Низший элементный дух – раса, низшие представители имеют очень низкий интеллект, но чем выше сила духа тем выше его интеллект, сила отсутствует, скорость высокая, могут применять магию, неуязвимы для простого оружия, обитают в местах большого скопления маны, такие как подземелья или источники природной магий (например водопад будет давать магическую силу воды и.т.), эволюционный процесс нормален.

Конструкты – механизмы, из металла, камня и маны их показатели варьируются от их механизма и материала, используемого при создании эволюционный процесс медленный.

Закрито – закрыто.

-Ну и что мне выбрать, так нежить и демоны им сразу нет ммм...

Вы выбрали Низший элементный дух Конструкты Животные.

Выберете особенности подземелья (доступно 3)

Восстановление

Правила подземелья

Верность и понимание слуг

Поглощение

Ускорение износа вещей

Сбитое направления

Запрет на использование (магий или оружия)

Механизмы

Вы выбрали Верность и понимание слуг Правила подземелья Механизмы.

-Мастер, вы уже сделали выбор, теперь начните расширять подземелье.

-Да, первый этаж будет для новичков поэтому он будет прост.

Вот он создал первый этаж, за каких-то восемь дней, как он выглядит, ну со входа есть три поворота, первый идет под углом в сорок пять градусов, второй идет прямо, третий идёт под углом в девяносто градусов, если пойти по первому повороту можно найти три комнаты и туннель ведущий к второму повороту, который имеет две комнаты и связан с первым поворотом, и третий имеет пять комнат которые делают крюк.

Ну а поскольку главный герой у нас гном, он должен был всё это украсить, а то как так подземелье грубое и некрасивое, а ведь ему здесь жить, а как известно гномы любят роскошь, золото и оружие. Так же на первом этаже он посадил зелень несколько семян деревьев из доступных ему, создал животных, таким образом мини экосистема была создана в его подземелье ну если точнее, то там живут пауки, мыши, змей, летучий мыши и плотоядные растения.

<http://tl.rulate.ru/book/16134/322488>