

ГЛАВА 6

2 часа спустя.

И так гоблины вернулись, и не с пустыми руками. Они принесли какие-то грибы, ягоды и полудохлую змею. Ну теперь надо только убить змею и присвоить её себе. После моей мысли гoblin-самец кинул змею на пол и зарезал мечом.

ПОЛУЧЕННО 5 ОП.

ЗЕЛЁННЫЙ УДАВ БЫЛ ПОГЛОЩЁН

ВЫ МОЖЕТЕ ПРИЗВАТЬ ЗЕЛЁННОГО УДАВА. В ПОДЗЕМЕЛЬ, ПОСЛЕ 3 ДНЕЙ ЕСЛИ ОН ВЫЖИВЕТ ВЫ СМОЖЕТЕ ЕГО УЛУЧШИТЬ, СДЕЛАВ ЕГО МОНСТРОМ

ГРИБЫ НУРИШ БЫЛИ ПОГЛАЩЕНЫ

ГРИБЫ НУРИШ БЫЛИ РАЗБЛОКИРОВАНЫ В РАСТЕНИЯХ

ЯГОДЫ КОДЗИ БЫЛИ ПОГЛОЩЕНЫ

ЯГОДЫ ГОДЗИ БЫЛИ РАЗБЛОКИРОВАННЫ В РАСТЕНИЯХ

НОВЫЕ ПУТИ РАЗВИТИЯ БЫЛИ ОТКРЫТЫ

Неплоха хотя в раздел растения я ещё не заглядывал. Нужно будет заглянуть и посмотреть, что там есть. Но нужно ещё если я хочу сделать достаточно сильное подземелье. Одних только змей мало.

- Хозяин не переживать мы пойти снова, мы принести вам много добычи. – После этой пламенной речи гoblin-самец снова пошёл на поверхность, а за ним и самка пошла безмолвно.

И всё же как я отдаю им свои команды? Я ведь только подумал, что было бы неплохо если бы[11] они ещё мне принесли что-нибудь. Но ладно будем использовать то, что есть.

РАСТЕНИЯ:

ЯГОДЫ КОДЗИ – ягоды что растут в восточной части леса Нурх на пересечении болот. Используется в алхимии для изготовления зелий повышающий температуру тела. 10 оп

ГРИБЫ НУРИШ – ядовитые грибы что растут на болотистой местности выпускают в воздух ядовитые споры, которые способны парализовать тело человека. Используется в алхимии для изготовления ядов и антидотов. 15 оп

ПЕЩЕРНЫЙ МОХ - растёт почти во всех подземелиях и является основой экосистемы подземелья. Используется в алхимии для создания питательных смесей. 5 оп

Для начала совсем неплохо. Неужели все растения используется для алхимии. Ну не так это и важно. Так... пещерный мох сделаю перед входом, и он будет покрывать весь пол в первой комнаты. Так... это будет стоить всего 15 ОП. Так... куст ягод я посажу во второй комнате, что находится слева от входа, а грибы посажу в третьей комнате, что находится справа от входа. Ну а теперь пусть они разрастаются. И на это всё ушло 40 ОП. Так теперь змея, она стоит 15 оп. Блин так у меня останется всего 2 ОП, ладно с этим ничего не поделаешь придётся ждать, когда гоблины вернутся с новой добычей, ведь когда живое существо умирает то я получаю ОП.

В центре комнаты вспыхнул зелёный свет и появилась зелёная змея. И теперь надо всего лишь подождать 3 дня чтобы она смогла стать монстром, даже и не знаю, что я с ней сделаю. Кстати, гoblin, что оставался в подземелье уже вырос и самостоятельно ходит по моему подземелью, несколько раз он пытался со мной заговорить, но я не знаю как с ними общаться так что я просто слушал. Он очень любознательный не знаю откуда в нём это, но он уже облазил всё подземелье вдоль и поперёк, а его окно характеристик выглядит так:

Имя: Нет.

Вид: Гоблин.

НР: 10 МР: 10

ПОЛ: М

Уровень: 0

Характеристики:

Сила: 3

Ловкость: 2

Выносливость: 2

Интеллект: 2

Навыки: Нет.

Это нормально что у него нет ни одной единички в параметрах ведь у родителей есть как минимум 1 параметр что находятся на единице, а у него нет, странно. Ну ладно потом с этим разберусь я лучше понаблюдаю за змейкой вдруг появятся мысли как её улучшить.

3 часа спустя.

Наконец-то они вернулись и снова не с пустыми руками, растения они сразу же выкинули на пол, и я их сразу же поглотил. Но они так же принесли ещё 1 зеленую змею и 1 маленького белого зайца или кролика я их постоянно путаю.

ПОЛУЧЕННО 10 ОП

ЯГОДЫ КОДЗИ БЫЛИ ПОГЛОЩЕНЫ

ГРИБЫ НУРИШ БЫЛИ ПОГЛОЩЕНЫ

ПАУТИНА ШЁЛКОХОДА БЫЛА ПОГЛОЩЕНА

ЗЕЛЁННЫЙ УДАВ БЫЛ ПОГЛОЩЁН

ВЫ МОЖЕТЕ ПРИЗВАТЬ ЗЕЛЁННОГО УДАВА.В ПОДЗЕМЕЛЬ, ПОСЛЕ 3 ДНЕЙ ЕСЛИ ОН ВЫЖИВЕТ ВЫ СМОЖЕТЕ ЕГО УЛУЧШИТЬ, СДЕЛАВ ЕГО МОНСТРОМ

ЛЕСНОЙ КРОЛИК БЫЛ ПОЛОЩЁН

ВЫ МОЖЕТЕ ПРИЗВАТЬ ЛЕСНОГО КРОЛИКА В ПОДЗЕМЕЛЬЕ, ПОСЛЕ 2 ДНЕЙ ЕСЛИ ОН ВЫЖИВЕТ ВЫ СМОЖЕТЕ ЕГО УЛУЧШИТЬ, СДЕЛАВ МОНСТРОМ

НОВЫЕ ПУТИ РАЗВИТИЯ БЫЛИ РАЗБЛОКИРОВАННЫ

Хм новые животные, а значит и новые монстры, в будущем, конечно. Ладо призову их потом ОП поднакоплю. Я хотел бы посмотреть характеристики моих гоблинов.

Имя: Нет.

Вид: Гоблин

Пол: М

НР: 25 МР: 10

Уровень: 3

Характеристики:

Сила: 8 Ловкость: 4

Выносливость: 5 Интеллект: 2

Навыки: рубящий удар LV2, Блокировка щитом LV2.

Имя: Нет.

Вид: Гоблин.

Пол: Ж

НР: 20 МР: 10

Уровень: 2

Характеристики:

Сила: 3

Ловкость: 5

Выносливость: 4

Интеллект: 2

Навыки: Пронзание LV2, блокировка щитом LV1.

А они подросли и даже изучили навыки и по ним сразу понятно кто из них главный, а кто так только помогает. Ну ладно пусть берут своего мелкого и снова идут в поход на поверхность, а я подумаю над будущем своего подземелья.

[11]

<http://tl.rulate.ru/book/16719/348284>