

Глава 7.

Спустя 3 дня.

Три дня прошло. Теперь никто не посмеет сказать, что у меня слабое подземелье. Я могу улучшить только зелёных змей, но я сделаю их такими сильными, что никто не скажет, что они безобидные. Кстати, коротко что было за эти 3 дня. По подземелью у меня бегают и резвятся 4 зелёные змеи, 6 белых кроликов, 2 неизвестные птицы синего цвета и 3 жабы. Во второй день я решил назвать своих гоблинов. Самец, что был с самого начала я назвал Алвэр, ему имя очень понравилось хоть он и не знает, что оно означает. Единственную самку я назвал Ари имя ей не очень понравилось ведь оно похоже на имя её самца, что ей просто противно, но имя она приняла с достоинством. А их сын остался пока без имени. Ему и так нормально кстати он выбрал два метательных кинжала как своё оружие. За эти дни они все неплохо прокачались. Теперь их окна выглядят так:

Имя: Нет.

Вид: Гоблин.

НР: 25 МР: 30

ПОЛ: М

Уровень: 5

Характеристики:

Сила: 6 Ловкость: 12

Выносливость: 5 Интеллект: 6

Навыки: меткий бросок LV3, Гибкость LV 1, Удар в спину LV 3.

Имя: Алвэр.

Вид: Гоблин

Пол: М

Класс: вождь.

НР: 50 МР: 25

Уровень: 7

Характеристики:

Сила: 17 Ловкость: 12

Выносливость: 12 Интеллект: 5

Навыки: рубящий удар LV5, Блокировка щитом LV4, Боевой клич LV2.

Имя: Ари.

Вид: Гоблин.

Пол: Ж

НР: 45 МР: 20

Уровень: 5

Характеристики:

Сила: 6 Ловкость: 10

Выносливость: 9 Интеллект: 4

Навыки: Пронзание LV4, блокировка щитом LV3.

Характеристики Алвэра больше, чем должны быть видимо из-за класса. Я уже выяснил по наблюдениям что за 1 уровень монстры получают 5 очков характеристик. Не знаю сами или нет, но они распределяются сразу же. И да Ари беременна оттуда и такой разрыв. Причем я не могу понять, как они получают эти навыки и уровни, ведь возвращаются они всегда целые и невредимые. А щиты и оружие целы и даже трещины нигде нет. В общем загадка. И я почти доделал свой первый уровень подземелья. Я наконец-то смог разобраться как узнать про навыки и что они делают, так же, как и всё остальное представить себе это. Хотя описание очень скудное.

Меткий бросок – это навык отвечающий за бросание кинжала в цель. Чем выше уровень этого навыка, тем выше скорость и точность броска.

Гибкость – это навык отвечает за эластичность тела. Чем выше уровень этого навыка, тем легче будут гнуться кости.

Удар в спину – это навык позволяет легче подкрадываться за спину к противнику и нанести удар. Чем выше уровень этого навыка, тем сложнее будет заметить и, тем смертельнее будет удар.

Рубящий удар – это навык позволяет нанести быстрый удар сверху вниз мечом. Чем выше уровень этого навыка, тем быстрее и, тем сильнее будет удар.

Блокировка щитом – это навык позволяет сохранять и принимать удары в щит. Чем выше уровень этого навыка, тем сильнее будет блок и, тем крепче будет щит.

Боевой клич — это навык позволяет поднять уровень морали и боевого духа союзников или напугать противника. Чем выше уровень этого навыка, тем больше шанс напугать противника.

Пронзание – это навык позволяет проткнуть противника насквозь, проломив доспехи и плоть. Чем выше уровень этого навыка, тем сильнее и чаще можно использовать пронзание.

Немного, но будем узнавать всё на практике. Безымянный гоблин уже ходил в походы с родителями так он и поднабрался и навыков, и уровня. Ладно пора заниматься моими змеями.

ВЫ ЖЕЛАЕТЕ ПРОИЗВЕСТИ УЛУЧШЕНИЕ ЗЕЛЁНОЙ ЗМЕИ?

ДА/НЕТ

Конечно же да, я ведь ждал этого 3 дня.

КАКИМ ОБРАЗОМ ВЫ ЖЕЛАЕТЕ ПРОИЗВЕСТИ УЛУЧШЕНИЕ ЗЕЛЁНОЙ ЗМЕИ?

ЕСТЕСТВЕННЫЙ.

ТВОРЧЕСКИЙ.

Значит я могу даже выбирать. В любом случае у меня 3 змеи, улучшения которых я могу произвести. Так что начнём по порядку, сначала естественным, а потом творческим.

ВЫБЕРЕТЕ ВАРИАНТ РАЗВИТИЯ:

ПЕЩЕРНАЯ ЗМЕЯ

ЯДОВИТАЯ ЗМЕЯ

МОРСКАЯ ЗМЕЯ

Ну давайте рассуждать логически. Морская змея мне определённо не подходит, так как у меня нет морской воды, значит будем выбирать из 2 вариантов. Попытаюсь вызвать справку по этим монстрам, а потом будем выбирать.

Характеристики по пещерной змее.....

Информация по пещерной змее.....

Не выходит, но почему? Видимо я не как не могу узнать, что из себя представляют эти варианты. Значит выбираем пещерную змею так как она будет жить в пещере.

ЗЕЛЁННАЯ ЗМЕЯ БЫЛА УЛУЧШЕНА В ПЕЩЕРНУЮ ЗМЕЮ.

ОЗНАКОМИТЬСЯ С ПАРАМЕТРАМИ МОЖНО БУДЕТ ПОСМОТРЕВ ИНФОРМАЦИОННОЕ ОКНО МОНСТРА.

Змея изменилась незначительно, но теперь её просто так не раздавишь. Она стала серого цвета, клыки не помещаются ей в рот и торчат из закрытой пасти, голова стала больше, а на лбу появился третий глаз. Она стала длиннее, толще, в общем стала солидней и устрашающей. На сколько сильнее или слабее гоблинов я не знаю.

ИМЯ: ПЕЩЕРНАЯ ЗМЕЯ.

ВИД: ЗМЕЯ.

ПОЛ: Ж.

УРОВЕНЬ: 1.

НАВЫКИ: БРОСОК.

ПЕЩЕРНАЯ ЗМЕЯ – САМЫЙ РАСПРОСТРАНЁННЫЙ ОБИТАТЕЛЬ ПОДЗЕМЕЛИЙ, ВСТРЕЧАЕТСЯ ПОЧТИ ВО ВСЕХ ПОДЗЕМЕЛИЙ, ОДНИ ИЗ САМЫХ МНОГОЧИСЛЕННЫХ МНОГОЧИСЛИНЫ, НО СЛАБЫ. ЛЮБЯТ СКРЫВАТЬСЯ СРЕДИ КАМНЕЙ И НАПАДАТЬ НА СВОИХ ЖЕРТВ, КОГДА ОНИ БЕЗАЩИТНЫ.

Как странно и гоблины, и змеи монстры, но окна характеристик у них различаются. Видимо гоблины более разумны, чем змеи. Не знаю, но пусть пока перемещаются свободно между комнатами в моем подземелье, как только их станет больше будут расположены в одной, где змеи будут обитать и плодиться, в общем, где они сделают своё гнездо. Хотя навыков как-то мало, сможет ли она их изучить их или нет. Может она должна будет пройти эволюцию чтобы навыки появились новые, не знаю, я узнаю только со временем. Но даже так мне она показалось не страшной, слабой или сильной для меня она прикольная. Может быть жизнь в качестве сердце подземелья и неплоха, это я тоже узнаю только со временем.

<http://tl.rulate.ru/book/16719/351597>