

Одним из менее отчетливых воспоминаний, которые он получил в пустоте, были глубокие подземные пещеры. Они были покрыты тьмой, где существовал постоянный страх нападения со всех сторон. Прислушиваясь ко всем признакам опасности, только чтобы обнаружить жуткий звук воды, капающей с одного из тысячи сталактитов, покрывающих потолок. Когда вы проверили все направления и не услышали ничего приближающегося. Вы, наконец, чувствуете себя в безопасности и расслабляетесь, вот когда гигантская пасть опускается и проглатывает вас целиком.

От одной мысли об этом по его кристаллу пробежали мурашки. Но он знал, что что-то вроде этого было бы отличным первым этажом. Он уже был в подземёй, так почему бы не использовать это в своих интересах. Он мог бы легко создать что-то, имитирующее естественную пещерную систему, вместо этих неестественных стен. Если бы он затем позволил своим существам вырыть туннели для себя, а затем заполнил их другими, он мог бы в конечном итоге получить своего рода естественный лабиринт, заполненный монстрами, которые активно охотятся за чем угодно, чтобы поесть.

Наконец, имея четкое представление о своем первом этаже, он сразу же выкопал разветвленные залы и комнаты, чтобы начать работу над темой. В итоге он получил какую-то странную систему пещер произвольной формы, которая иногда возвращалась сама к себе. Чтобы положить последнюю часть на эстетику этажа, он зашел в магазин подземелья в разделе [Тематика этажа], чтобы найти что-то доступное, что соответствует его видению. И он нашел его почти сразу.

Тема: Глубокая Темная пещера (Необычно) 30 балов.

В Глубоких Темных пещерах обитает множество скрытых зверей. Не имея ничего, кроме нескольких биолюминесцентных грибов, освещающих путь. И случайные звуки капель делают это так, что обитателям поверхности трудно адаптироваться.

Эффект: Дает всем монстрам ночное зрение на этом этаже, уменьшает все освещение, кроме биолюминесцентных грибов.

Бонус: биолюминесцентные грибы естественным образом растут в редких местах на полу, случайный мох и грибы будут расти, гарантированный алхимический гриб. Автоматически порождает насекомых, летучих мышей, змей и мелких грызунов. Дает доступ к специальному монстрам.

Это было идеальное совпадение. Он был доступен по цене 30 балов, и, купив его за 30 балов, он увидел, как изменился его этаж. Вместо прямых коридоров стены и пол стали неровными и волнистыми. Комнаты округлились так, что вместо этого она имела овальную форму. Несколько сталактитов даже образовались на потолках.

Люминесцентные грибы были посажены по всему этажу. Он заметил, что на стенах начало прорастать несколько грибов. После этого, внезапно, звук жизни донесся до первого этажа, когда животные начали появляться. Жужжание летающих насекомых, крики летучих мышей и топот маленьких грызунов, бегающих по полу, время от времени звук капающей со сталактитов воды. Это было прекрасно, жизнь была повсюду, и все было идиллически и мирно.

После часа или около того наслаждения природой в его подземелье. Он решил, что пришло время купить и породить монстров для этого этажа.

Во-первых, он выбрал кобольдов, так как в описании говорилось, что они обитают под землей и имеют склонность к копанию. Они выглядели как хороший выбор для этажа, и наличие существа с кровью драконов никогда не повредит. Используя подобную логику, он купил гигантскую сороконожку и барсука. Барсук просто звучал как солидный выбор. Сороконожка была для того, чтобы он мог достать монстра, который хорошо копал. Итак, использовав свои 2 бесплатных общих выбора монстров и 20 балов. Теперь ему пришло время призвать своих монстров. Он знал, что должен был поместить их отдельно друг от друга, чтобы у них было время заявить права на свои территории, поскольку он не хотел прямой войны между ними. Он хотел, чтобы они охотились друг на друга достаточно, чтобы использовать способность, присущую его основному типу.

Но сначала ему нужно было знать, чего будет стоить их вызов. Для этого он зашел в меню вызова.

[Монстр]:

Описание:

Цена:

[Барсук](обычный)

Семейство барсуков-одно из самых агрессивных в мире. Умный и с ужасным отношением, разозлите одного из них, и он будет охотиться за вами в течение нескольких дней, игнорируя травмы и голод. Говорят, что независимо от противника, они нападут на них, даже драконы восхищаются явным высокомерием этих животных.

Их кожа очень толстая, поэтому ее трудно проколоть.

20 маны

[Кобольд](обычный)

Кобольды-маленькие двуногие гуманоиды-рептилии. Говорят, что они потомки драконов, хотя очень немногие когда-либо осознают силу, которая у них в крови. Они умные существа со способностями к добыче полезных ископаемых. Они любят собирать ценные предметы.

Они собираются в подземных племенах, где правят сильные, здесь они могут развить примитивные версии классов разумных существ. Они используют примитивное оружие, такое как дубинки, кинжалы и копья.

В туннелях, которые они роют, они делают ловушки, чтобы убивать незваных гостей.

20 маны

[Гигантская сороконожка] (необычно)

Гигантская многоножка-это крупные насекомые, которые рыщут в подлеске джунглей и глубоких пещерах в поисках добычи, на которую они затем нападают и пожирают. Известно даже, что они снуют по руслам рек, чтобы питаться рыбой, и когда они чувствуют угрозу, их первым инстинктом является бежать и зарыться глубоко под землю. Они могут прокопать даже самый твердый камень и, как известно, при необходимости прокопают металл. Но когда их принуждают к бою, они становятся крепким орешком, который трудно расколоть. Их панцирь прочный, и его очень трудно сломать.

30 маны

Цены выглядели приемлемыми. Итак, он начинает планировать их размещение в своем подземелье. Пытаясь понять, скольких он должен призвать и куда. Именно тогда Руководство решило прийти и дать несколько советов.

Извините, что прерываю вас. Но есть несколько вещей, которые могли бы помочь вам в магазине подземелья, которые я хотел бы порекомендовать вам приобрести. Во-первых, это пассивная черта [Экосистемы]. Это имеет хорошую синергию с вашим основным типом, так

как помогает вам, монстрам и зверям уравновесить себя. Вы инстинктивно будете знать, скольких вы должны призвать, чтобы уравновесить это.

Во-вторых, это способность [Расширенная оценка], которую вы можете использовать, чтобы видеть статистику и способности всех вещей в вашем подземелье. Это хорошая способность иметь, несмотря ни на что.

Вы можете приобрести их немедленно на имеющиеся средства.

Оба хороши для немедленного получения, так как они предлагают хорошую полезность. [Расширенная оценка] может быть использована для оценки силы захватчиков, предметов/оружия и ваших монстров. [Экосистема] - хорошая черта, когда основной тип человека сосредоточен на охоте и потреблении других монстров в подземелье.

Услышав это, он сразу же пошел посмотреть в разделе [Способности/Черты характера], чтобы прочитать о них. Поскольку учебник не давал ему никаких плохих советов, до этого.

Черта: [Экосистема] (необычно) 20 баллов.

Эта черта позволяет вам инстинктивно знать, как размещать существ в вашем подземелье, чтобы ваши существа могли создавать естественную экосистему. Это также пассивно заставляет существ в вашем подземелье действовать так, как будто это их естественная среда обитания.

Он мог видеть, что имел в виду учебник, когда говорил, что эта черта совместима с его основным типом. И это было именно то, что ему сейчас было нужно, поэтому он купил его. Сразу же он обрел не знание, нет, это было чувство. Ощущение, что существа, уже находившиеся на его этаже, двигались вокруг. Захват территории и охота на других существ. Он почувствовал, как начинает формироваться экосистема вокруг существ, которые уже были в его подземелье.

Пока животные приспособлялись, он посмотрел на другую способность, которую рекомендовал ему Учебник.

Способность: [Повышенная оценка] (Редко) 30 баллов

Высшая форма оценки, которую вы можете получить, не будучи божественным. Эта способность позволяет пользователю видеть все состояние и способности цели. Можно увидеть все ветки дерева эволюции монстров в вашем подземелье. Если монстр в вашем подземелье ранее эволюционировал в такого рода монстра.

Читая его, он мог видеть, о чем говорил Учебник, когда в нем говорилось, что он полезен. С помощью этого я могу отслеживать, какие навыки мои монстры получили друг от друга. С помощью этого я смогу увидеть, насколько сильны мои монстры. Это была хорошая способность, поэтому он сразу же купил ее.

Теперь, вооруженный двумя новыми способностями, он чувствовал, сколько их ему следует призвать, чтобы можно было создать экосистему. Но для полной системы он чувствовал, что ему придется построить большую комнату вдали от остальной части этажа, в качестве базы для кобольдов, чтобы разместить их племя. Так вот что он сделал. В углу пола, немного подальше от остальных, но не слишком далеко, он вырыл большую пещеру, куда и призывает их.

И поэтому, без дальнейших церемоний, он вызвал 11 кобольдов в их пещеру, он вызвал 5 мужчин и 6 женщин, чтобы создать племя.

Засиял яркий свет, и из него образовалось 11 фигур, это были двуногие рептилии высотой 1,5 м, покрытые чешуей разных цветов, наиболее заметной из которых была зеленая.

Как только они полностью материализовались, они начали сновать по пещере, заглядывая в каждый укромный уголок и щель. Пока они это делали, я проверил их статус, чтобы получить знание по коболюдам.

Статус:

Имя: N/A

Раса: Кобольд

Уровень: 5

Нр: 500/500

Мп: 150/150

Навыки:

Активные:

Проворные когти lv. 3

Копать lv. 5

Острые когти lv. 3

Пассивный:

Прочная шкура lv. 5

Ночное зрение lv. 4

Пожиратель lv. 3

После того, как они обыскали всю пещеру, они собрались в центре и начали общаться с помощью звуков, которые напоминали шипение. Один из них, самец, крупнее остальных, вышел вперед и начал демонстрировать себя остальным. Похоже, он пытался выбрать себя в качестве лидера.

Хотя это было интересно, но ему все еще нужно было призвать других существ. Он переключил свое внимание на остальную часть своего подземелья. Итак, он вызвал 6 барсуков и разместил их парами самцов и самок, в их области дальше в подземелье. Это были маленькие существа, 23 см высотой и 69-106 см длиной, без хвоста. Мускулистые, с короткой шеей и плоским телом, они имеют широкую, приплюснутую голову, короткие ноги и хвост. Цвет шерсти сероватый и седой, темный на лице и ногах.

Используя свою новую оценку, он проверил статус барсука:

Статус:

Имя: N/A

Раса: Барсук

Уровень: 5

Нр: 600/600

Мр: 100/100

Навыки:

Активные:

Сильный укус lv. 4

Нора lv. 4

Острые когти lv. 3

Пассивные:

Толстая кожа lv. 5

Ночное зрение lv. 4

Пожиратель lv. 3

Неукротимая воля lv. 7

Ярость lv. 5

Незначительная прочность lv. 3

Они почти сразу же начали рычать друг на друга. Они разделились и начали рыскать по системе пещер, начиная охоту.

С Барсуками, начинающими рыскать по залам, исследуя и охотясь на мелких животных.

Он приготовился к вызову своего последнего монстра на этот этаж. Он должен был быть самым сильным на этаже, поэтому он вызовет только 3 из них. 2 самки и 1 самца.

Призвав их, они действительно оправдали свое название гигантов, лежащих на поразительной длине 10 м и ширине 3 м. Они действительно представляли собой ужасающее зрелище. У них была округлая или приплюснутая голова с парой антенн на переднем крае. У них была пара удлиненных жвал, которые, казалось, могли раздавить что угодно.

Глядя на их статус, не было ничего слишком удивительного.

Статус

Раса: Гигантская Многоножка

Уровень: 5

Нр: 700/700

Мр: 75/75

Навыки:

Активный:

Давление мандибул lv. 4

Туннель lv. 6

Тире lv. 3

Пассивный:

Прочный панцирь lv. 5

Ночное зрение lv. 4

Пожиратель lv. 3

Покончив с этим, он просто откинулся на спинку стула и стал наблюдать, как его монстры обустройства в подземелье.

<http://tl.rulate.ru/book/29675/1540635>