

Теперь пришло время научиться вызывать монстров и все остальное для его подземелья. Он надеялся, что взгляд на то, что было доступно ему для вызова, даст ему искру вдохновения. И поэтому он призвал продолжить Учебник.

Теперь, когда основной план вашего подземелья завершен. Мы можем начать его доработку. Для этого нам нужен магазин подземелья. Чтобы войти в него, просто произнесите команду “Магазин подземелий”.

Взволнованный тем, что наконец-то получит доступ к магазину, он сразу же произнес команду “Магазин подземелий”, и перед ним появилось новое меню.

Магазин подземелий

- [Монстр]

- [Предметы]

- [Способности/Черты характера]

- [Ловушки/Головоломки]

- [Флора]

- [Тема этажа]

Это магазин подземелий. В этом меню вы покупаете шаблоны для всех вещей, которые вы можете призвать в своем подземелье.

Все эти вещи можно приобрести за очки подземелья. Очки подземелий генерируются ежедневно в зависимости от размера и количества имеющихся у вас этажей.

Но существуют и другие способы их получить. Один из самых известных способов- это заполнить захватчиков в свое подземелье. Находясь внутри, они дадут вам количество очков подземелья и маны в минуту в зависимости от их силы. Если один из них умрет внутри вашего подземелья, вы немедленно получите большое количество очков подземелья и маны.

Вот краткое описание того, что содержит каждая вкладка.

- [Монстр]: В этом меню вы можете приобрести монстров и зверей для своего подземелья, количество монстров, которых вы можете приобрести, ограничено вашим рангом в подземелье и вашим непосредственным окружением. Чем выше ваш ранг, тем сильнее станет монстр более высокого ранга, и ваше окружение будет иметь меньшее значение, чем выше ранг, чтобы обеспечить большее разнообразие в подземелье.

Каждая покупка должна быть совершена только один раз, после чего вы сможете вызывать их на неопределенный срок. Если один из ваших монстров эволюционирует в более продвинутую форму, этот шаблон становится вам доступным.

● [Предметы]: Здесь вы можете приобрести предметы/сокровища для авантюристов, которые войдут в ваше подземелье. Вы также можете приобрести материалы, которые затем сможете использовать для свободной формы, если у вас есть соответствующие способности.

● [Способности/Черты характера]: Здесь вы можете приобрести способности и черты характера для себя и монстров в вашем подземелье.

Одной из популярных покупок является “Регенерирующая рудная жила”, которая производит выбранную рудную жилу из металла, который вы либо приобрели в магазине подземелий, либо впитали другими способами. Эта рудная жила автоматически пополняется по прошествии некоторого времени, используя богатый маной воздух в подземелье.

● [Ловушки/Головоломки]: Здесь вы можете купить всевозможные смертоносные приспособления, чтобы убивать, калечить или иным образом доставлять неудобства тем надоедливым авантюристам, которые приходят в ваше подземелье. У нас есть камни, которые катятся, гигантские каменные плиты, которые падают с потолка, ловушки. Но не только это, у нас также есть двери, которые можно открыть только тогда, когда на загадку дан правильный ответ, вы можете написать ее сами или использовать одну из наших заранее выбранных загадок. Несмотря ни на что, эти предметы обязательны для любого подземелья.

● [Флора]: В этом меню вы можете приобрести все виды растений. От травы до деревьев, даже до мха и грибов. Так же в меню вы можете приобрести алхимические ингредиенты, которые всегда пользуются большим спросом у алхимиков. Настоятельно рекомендуется, чтобы каждое подземелье получило немного.

● [Тема этажа]: В этом меню представлен широкий выбор систем регулирования этажа. Они изменяют один выбранный этаж в любую выбранную вами тему, и в нем автоматически появляются животные, монстры и растения, в зависимости от выбранного вами типа. Вы все еще можете добавить или изменить этаж.

С объяснениями он сразу же вошел в меню монстров, чтобы посмотреть, что он может разместить на первом этаже, он надеялся, найти хороший выбор, чтобы он мог проявить творческий подход и создать идеальный 1-й этаж.

[Монстры]:

Описание:

Цена:

[Пещерный медведь] (обычный)

Всеядный пещерный медведь обычно не беспокоит других существ и держится особняком. Но он будет агрессивно защищать добычу или другой источник пищи. Он без колебаний разорвет на части все, что может содержать что-то съедобное, когда проголодается.

Как следует из названия, он проводит все время, не охотится, спит в своей пещере.

Типичный пещерный медведь имеет длину 12 футов и весит целых 8000 фунтов.

10 баллов

[Слайм](обычный)

Слайм - Это маленькие зеленые жижи, которые рыщут в темных, влажных местах, таких как болота и канализация, в поисках добычи. Их обычно считают самыми слабыми монстрами в мире.

Обычно они питаются грибами и растениями, но когда мимо проходит более сытная еда, они набрасываются и пытаются съесть их, растворяя все органические материалы, прежде чем двигаться дальше, чтобы найти другую добычу. Как таковые, они иногда содержат монеты и другие ценные вещи от предыдущих жертв. Их мощные ферменты могут расщеплять практически любое органическое вещество, но камень, металл и другие подобные вещества остаются совершенно нетронутыми.

У них чрезвычайно обширное дерево эволюции.

5 баллов

[Волки](обычные)

Волки- стайные охотники, известные своей настойчивостью и хитростью. Они могут координировать свои атаки, чтобы уничтожить более крупную добычу.

5 баллов.

[Барсук] (обычный)

Семейство барсуков- одно из самых агрессивных в мире. Ужасно 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 могут напасть даже на драконов. Их кожа очень толстая, поэтому ее трудно проколоть.

15 баллов

[Гоблин](обычный)

Гоблины- маленькие, черносердечные гуманоиды, о которых говорят, что они потомки титанов, они живут повсюду в мире. Индивидуально слабые, они собираются в примитивные племена. Где правят сильные. В этих племенах они могут развить примитивные версии классов разумных существ. Они используют примитивное оружие, такое как дубинки, кинжалы и копья.

Единственная причина, по которой они не были уничтожены, заключается в том, что они размножаются с чрезвычайной скоростью в сочетании с чрезвычайной приспособляемостью. У них одно из самых больших эволюционных деревьев среди всех существ.

10 баллов.

[Кобольд](обычный)

Кобольды- маленькие двуногие гуманоиды-рептилии. Говорят, что они потомки драконов, которым они поклоняются как богам. Очень немногие из них когда-нибудь 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 могут использовать примитивное оружие, такое как дубинки, кинжалы и копья.

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

10 баллов.

[Муравьи-монстры] (необычно)

Муравьи-монстры одновременно являются одним из самых сильных видов монстров и в то же время самыми слабыми. По отдельности они слабы, едва ли способны победить одного неклассированного человека. Но они редко бывают одни. Они могут жить вместе в колониях численностью до миллионов, в подземном доме, который они сами выкапывают, и каждый из них легко заменяем, так как королева может откладывать 500 000 яиц в день, как только колония достигнет этой точки. Они бы господствовали над миром, если бы не их неспособность плавать и слабость к огню.

25 очков (35 очков за королеву).

[Гигантские тарантулы] (необычно)

Гигантские тарантулы населяют пещеры и темные леса, где они плетут огромные паутины, в которые запутывают свою добычу. Обычно охотники-одиночки, но если тарантул эволюционирует в матриарха, другие, естественно, соберутся к нему. Затем они будут следовать его командам и с невероятной скоростью расширять свои охотничьи угодья. У них крайняя слабость к огню, их паутина легко горит.

20 баллов

[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 копать даже в самом твердом камне и, как известно, при необходимости копаются в металле. Но когда их принуждают к бою, они становятся крепким орешком, который трудно расколоть. Их панцирь прочный, и его очень трудно сломать.

20 баллов

[Паук-засада] (редко)

Паук-засада - это паук, который специализируется на незаметном убийстве добычи. Благодаря камуфляжу и кратковременной невидимости в сочетании с мощным ядом, который убивает и парализует жертву, делает его одним из лучших убийц. Обычно их можно найти в темных пещерах, где они поджидают добычу в темных углах, но известно, что они охотятся в лесу.

50 баллов

Паук-засада не устраивает его, так как это было слишком дорого для него прямо сейчас, и он не хотел использовать на этом свой жетон. Кобольд и гоблины оба выглядели интересно, но он решил купить только один вид, а затем купить другой, на следующем этаже, теперь вопрос был в том, какого из них он выберет первым. Он спорил сам с собой, ему нужно было сделать свой первый этаж чем-то большим, чем просто линейные коридоры, ведущие в большие комнаты. Это звучало скучно, и он хотел сделать с собой больше, чем просто это. Он все еще помнил те воспоминания, которые получил, находясь в этой черной пустоте. Эти прекрасные, могущественные монстры, которые могли уничтожить все на своем пути. Он не мог создать что-то подобное с линейным и скучным дизайном. Это должно было быть не просто не только для захватчиков, но и для его созданий, им нужно было охотиться друг на друга, чтобы его основные способности возымели действие, и они стали сильнее.

Именно тогда его осенило, и он понял, что собирается делать со своим первым этажом. И с эти монстры, в которых он нуждался, стали очевидны. Ему нужно было что-то, что могло бы копать.

<http://tl.rulate.ru/book/29675/632578>