Затем Пэн добавил существ, созданных для контроля неба болота. У него была коллекция стрекоз, и он хотел, чтобы они периодически угрожали авантюристам. Он увеличил их размер, сделав достаточно большими, чтобы даже личинки были опасны для авантюристов, пересекающих болото. У самого крупного вида размах крыльев достигал пяти футов, и они могли бы пикировать на авантюристов, хватать их за голову и улетать. Они были крупными и питались птицами в взрослой стадии. Пэн работал над их телами, но не хотел делать слишком много изменений, поскольку они всё ещё нуждались в возможности летать. Он улучшил челюсти и мышцы, отвечающие за полет. Они могли легко прокусить кожаный доспех и могли бы прогрызть металлический доспех, будь у них на это время. Их мышцы для полёта стали сильнее, быстрее и эффективнее, позволяя им с лёгкостью путешествовать в два раза быстрее лошади. Если один из этих летающих монстров столкнётся с авантюристом на такой скорости, никакая броня не сможет предотвратить травму, хотя существо наверняка умрет. Они были такими же красочными, как и все остальное на этаже, изумрудно-зелёные, оранжевые, как закат, и алло-красные.

Пэн также хотел добавить летучих мышей, но на данный момент у него не было надлежащих магических способностей, чтобы превратить их в монстров, о которых он мечтал. Пока он заселил в укрытиях на этаже несколько колоний, позволяя им летать вокруг и охотиться на насекомых или питаться фруктами, в зависимости от вида. Он хотел дать им магию, которая бы подходила к их природными талантами, и он чувствовал, что в настоящее время он не может этого сделать. Он действительно надеялся, что маг воды или жизни скоро погибнет, так как эти силы были бы невероятно полезны для его подземелья. Пока что у него был доступ к темным, светлым и огневым элементам. Но ему всё же нужны были земля, вода и воздух, чтобы собрать все шесть основных элементов. Далее были высшие элементы, жизнь и смерть. Все остальное было комбинацией или модификацией восьми чистых элементов, создавая огромное количество различных полезных элементов.

Прекратив размышлять о магии, он сосредоточился на последних штрихах для этажа. Он добавил крупных рептилий, о которых слышал, говорят, что они связаны с драконами, хотя он сомневался в этом, узнав о них после того, как приобрел этот вид. Их называли крокодилами, и они были гигантскими. Они достигали двадцати футов в длину, и когда он с ними закончил, то бесспорно они стали королями болота. Его модификации сделали их еще более мощными, и они были единственными тяжелобронированными существами на полу. Их корпус был усилен металлами, и они с лёгкостью могли выпускать лезвия. Их самым большим слабым местом было их маленькие глаза, но Пэн скрыл их позади выдающегося хребта, защищая уязвимые точки. Их массивные челюсти и острые острые зубы прокусывали почти любую броню, возможно, даже Чудовищную.

Пэн не хотел создавать сейчас слишком много монстрами, так как он хотел настроить их, чтобы оптимизировать их для окружающей среды. Он хотел вернуться к крокодилам в будущем и дать им еще несколько бонусов, но пока они были слишком сильны для авантюристов. Пока они давали пространство крокодилам и избегали краев воды, всё должно быть прекрасным, но это было болото, и им нужно было пересечь воду, чтобы добраться до большинства мест. Гигантские сомы и огромными рептилиями делали пересечение любого водоёма суицидальным поступком.

Были участки с уплотненной почвой, и пути проходили по более прочным частям, созданным приходами и выездами грызунов, которые называли болото своим домом. Пэн решил добавить небольшие каменные мосты, соединяющие участки твердой земли, создавая сеть путей, которые могли бы провести авантюристов по всему этажу, как по обходной дороге. Некоторые предприимчивые авантюристы наверняка свернут с тропы и будут вознаграждены, если им удастся выжить. Пэн был заинтересован в том, чтобы скрыть лучшие награды на этаже в

скрытых и опасных областях, таких как шелковый лес. В конце концов каждая область получит своего собственного босса, но на данный момент у Пэна будет только один главный босс на этаже. Бегемот.

Рядом с краем этажа находился аномально большой участок утрамбованной земли, созданный Пэном в качестве арены для Бегемота. В поперечнике она была порядка ста ярдов, но основная часть сцены занимала лишь одну треть. Остальная часть была полна деревьев и болотистой почвы, направляя любых падающих в руки Бегемота. У него было достаточное количество продовольствия на острове, и даже если он погрузится в воду, то мог задерживать дыхание на достаточно долгий промежуток времени, чтобы добраться до земли. Обдумав вопрос какое-то мгновенье, Пэн решил дать ему начальные жабры, спрятанные под подвижные пластины, которые открывались бы, когда Бегемот был в воде. Бегемот не умел плавать, и его массивное тело погрузилось бы глубоко в перегной, который составлял львиную часть болота, но ему не составит труда передвигаться по водной среде.

Пэн, наконец, почувствовал удовлетворение от начальной настройки этажа и решил, что ночью он откроет новую среду для авантюристов. Она была подготовлена с тропами и мостами, блуждающими по болоту. От главных маршрутов были большие добычи редких трав, как под водой, так и на суше. Существовали сундуки, скрытые по подземелью, предлагая обильные награды авантюристам. Наконец он решил покончить с сундуками, продающими предметы,, скрытых на этажах, и вместо этого просто награждать авантюристов жетонами, каменными монолитами, которые давали каждому авантюристу один жетон в день. Сундуки для продажи предметов были перемещены в безопасные зоны, таких как первая комната и кольцевая комната над новым этажом.

Он также, наконец, добрался до создания системы, которая позволила бы авантюристам обойти этаж, который они уже проходили. Пока он создавал этаж, он получил зачарованный предмет, привязанный к одному человеку, и его можно было отвязать только после смерти. Он создал металлические жетоны, которые выпадали при смерти босса. Жетоны должны были использоваться на этаже и привязывались только к члену группы, которая убила босса. Это было так, поэтому Пэн всё ещё мог манипулировать чарами, так как, если он оставил его открытым, и они покинули подземелье, другие люди могли бы привязать жетон к себе. Монеты "считывали" подпись маны на этаже, в которой они находились, и авантюрист, используя их, мог получить доступ к этому этажу, пока жетон находился во владении его законного владельца. Был отдельный коридор доступа, созданный для доступа людей к новым этажам, и им нужны были подходящие монеты для открытия каждой последующей двери. Любого, у кого не было монеты и он пробрался через открытую дверь, встретил бы болезненный конец. Если бы дверь была открыта для них кем-то, кто заработал монету, погибали они оба. Пэн установил в зал всё, что могло управлять теплом, заколдованную металлические пластины, и по желанию мог сжечь авантюристов.

Эти улучшения качества жизни должны помочь сильно помочь Пэну, так как более дальние сундуки никогда не использовались для прямых продаж, и перекаченные авантюристы часто пробивались через первый этаж, убивая всех медленно растущих монстров. У Пэна было несколько других незначительных корректировок, в основном касающихся добычи и наград за новый этаж, но он изменял их с течением времени, поправляя, увидев реакцию авантюристов. Это был первый раз, когда он хотел попытаться выдать зачарованные предметы, но они были бы наградами после победы над боссом. Новые боссы, которые он запланировал, были бы самыми сложными в подземелье, ему просто нужно было найти достойного кандидата и получить необходимые навыки.

Его подготовка, наконец, завершилась, Пэн приготовился присоединить прихожую на второй

этаж, чтобы создать сюрприз для любых авантюристов, которым удаться победить Адула, которых было очень мало. Пэн чувствовал, что, если он продолжить увеличивать темп, то сможет достичь уровня B на следующих нескольких этажах. Он еще не хотел привлекать к себе пристальное внимание, и решил, что его последующие этажи, когда он их создаст, будут напоминать его нынешние этажи и обслуживать D и C авантюристов. Но так как он обнаружил, что ему не нужно было сразу же подключать пол к подземелью, то он сможет работать над небольшим домашним проектом, не привязанным к главному подземелью. Размышления закончены, он соединил этажи. Поток маны был затруднен, пока они не были связаны, и новый прилив маны был славным. Пэн чувствовал, как его кзаряд заряжается, поскольку мана, казалось, защелкнулась и стабилизировалась. Мана все стекала вниз, и новая комната была самой плотной, настолько густой, что она была почти осязаемой. В сочетании с туманом атмосфера будет достаточно плотной, чтобы обескуражить авантюристов, надеясь, что они будут напряженными и на грани.

Интерфейс Подземелья

Уровень: 11

Тип: Разумное Подземелье

Имя: отсутствует

Титулы: отсутствуют

Мана: 3,021/50,000 (+1000)

Энергия души: 13.1/500

Комнаты: 122

Уровни(Этажи): 3

Животные: 100,000+

Растения: 100,000+

Монстры: 12,113

Навыки: [Интерфейс Подземелья], [Управление], [Поглощение],[Создание: Уровень 12], [Расширение], [Призыв], [Целенаправленная Эволюция], [Чувствование Монстра], [Карта Подземелья], [Награждение именем], [Назначение Дропа],[Создание Уровней], [Модификация Окружающей Среды], [Алхимия: Уровень 32], [Зачарование: Уровень 14], [Рудная жила Подземелья]

Очки Подземелья: 357

Достижения: Эволюционер, Убийца Легенд, Несвязанный

http://tl.rulate.ru/book/4303/162079