

Клэр летела вниз по коридору, через подземелье, делая свой ежедневный обход по подземелью. Поскольку ее партнер сейчас отдыхает, ее работа заключалась в том, чтобы подземелье работало безотказно и без инцидентов. Обычно, вездесущий разум Дока автоматически заботился о любой проблеме в подземелье, но он сейчас в коме.

По своей природе, магия подземелья была источником порчи и бедствий, если его не останавливать, то иногда мана протекала сквозь территорию подземелья в окружающую ее территорию. Порочные подземелья пользуются этим свойством для улучшения по экспоненте, но это было морокой для нормального подземелья, если разумные расы проследят откуда ведут следы. Сама Клэр имела ограниченный контроль над подземельем, и ей требовался прямой зрительный контакт для воздействия на область.

Сегодня она как обычно патрулирует ища утечки. Она уже исправила парочку незначительных утечек на третьем этаже и только что закончила уборку на втором этаже.

- Посмотрим-ка, после того как я закончу третий этаж, я найду слизня и посмотрю как он будет жрать авантюриста, а затем навещу моих любимых дочурок, и напоследок, я снова приберусь в подземелье. Ох, и мне надо снова отполировать Дока... - напомнила она сама себе, пока весело продолжала свой обход. Это был хороший план на день.

Когда она приблизилась к комнате добычи, она остановилась на момент, дабы оценить усилия вложенные людьми в подземелье. Некогда бывшая обычная комната с несколькими медными жилами, теперь стала центральным узлом шахты, которая разветвлялась на 4 разных направления. Шахтеры, конечно же, не были авантюристами и имели очень слабые боевые способности, но были гораздо продуктивнее и намного более склонными к жадности. 4 коридора растянулись вдаль, благодаря следованию шахтеров по жилам в глубины подземелья, таким образом они натолкнулись на новые жилы железа, золота и серебра; минералы изначально показанные Клэр, Доку.

- Когда Док проснется, он сделает с этим что-нибудь, - пробормотала она себе под нос. - Шахтеры чересчур жадные и безумные, поскольку слизни не спавнятся в этой области. Это такая трата энергии, давать им такую награду и просто пассивно собирать с их тел ману.

Вздыхая, она пошла дальше, пока не нашла группу «зеленых» приключенцев, направлявшихся к сверхслизню. Она плюхнулась вниз, рядом с глазком и уселась на слизня, оставленного там для ее удобства, и начала наблюдать за битвой группы новичков.

Она критично проанализировала битву, наблюдая как сверх слизень берет верх над авантюристами. «И правда, сейчас подземелье здесь уже достаточно долго, и уже существуют отчеты и советы по борьбе с сверхслизнем; зачем вступать в этот бой такими неподготовленными?» - она мысленно смеялась и смеялась. «Мистер Щит, вообще-то предполагается, что вы должны принять таранную атаку, а не нырнуть в сторону. Посмотри-ка теперь ваш маг окутан щупальцем. Ах, лучник, серьезно? Бесплезнейший без зачарованных стрел; Ох гляди, твой бесстрашный лидер убегает вниз по лестнице. Док должен закрыть лестницу, пока не победят босса, в противном случае такого рода вещи будут происходить и дальше. Ох, а вот и маг; а вот и прелестные косточки.



Позже в этот день, когда сгустились сумерки, Клэр со вздохом плюхнулась в кресло. Столик и стул, стоявшие в пустой комнате босса, теперь выглядели изношенными покрытыми лозами и царапинами от боев босса, но это все же было ее любимым местом. Даже если ее дом переместился вниз к комнате сердца, ее стул и кресло оставались частью комнаты босса слизня джунглей, потому и оставались здесь. Она положила голову на стол, и почувала свежесть от растений, напомнившие ей веселые времена с Доком. Пускай они и были вместе недолго.

- Большой болван, я скучаю по тебе, - прошептала она себе, пока ее палец сам по себе начал очерчивать слизня на столе. - Поторопись и возвращайся ко мне домой. Прошло уже две недели.

Скользкий, хлюпающий звук привлек ее внимание ко входу. Клэр повернулась и улыбнулась гуманоидному слизню, который наконец-то спустился сюда.

- Хорошо ли вы провели время сегодня, Леди?, - учтиво спросила Клэр. Леди все еще не совсем понимала слова, но она стала лучше понимать интонации и эмоции. Принцесса слизень радостно хихикнула и зашаталась к Клэр, пытаясь захватить ее в склизкие объятия. Клэр, привыкшая к выходкам слизня, уже вышла из зоны ее досягаемости и качала головой.

- Это значит «нет», Леди, - заругалась она. - Никаких объятий.

Слизень сдулся, но все еще радостно улыбался Клэр. Клэр хихикнула и подлетела вниз, чтобы погладить Леди по макушке.

- Когда Док вернется к нам, мы дадим тебе имя получше чем Леди, ладно? - Клэр потрепала голову Леди, пока та не стала трястись от удовольствия. «Он тебе наверняка понравится. Он отличное подземелье и относиться ко всем его слизням с уважением. Я просто хочу понять, что же ты такое.

Клэр насупилась.

Может, ее память была еще не восстановилась до конца? Но она точно ничего не помнила о Леди. Конечно, Клэр вспомнила принцессу, погибшую в подземелье во время нападения демона, и она вспомнила странную реакцию Дока на нее, но была ли ситуация уникальна или прецедентом, она не знала. Гуманоидный слизень очевидно был на более высокой ступени, чем любой другой слизень в подземелье, и могла двигаться по собственной воле, но она все еще

избегала сражений, когда она могла, то с легкостью убегала при первых же признаках неприятностей. Авантюристы увидевшие ее, из-за этого прозвали ее призраком принцессы.

- Полагаю, тогда я могу классифицировать тебя как скрытого босса, - рассуждала Клэр, отлетая от леди. Скрытые боссы были уникальными боссами в подземельях, хотя обычно только внутри более крупных. Скрытые боссы могли бить электроразрядами, никогда не появлялись в одном и том же месте и никогда не появлялись, когда их ожидали. Они имели тенденцию оставлять после себя редкую добычу, но были гораздо сильнее и более склонны к бегству, в отличии от обычных боссов. Все же, Леди не была такой и не имела никакой особой добычи, назначенной Доком, по крайней мере до тех пор пока он не проснется.

Леди сказала своим телом «до встречи» и улыбаясь пошла вниз, к комнате сердца. Клэр ответила на ее волну, а затем подлетела к стене, и легла на гамак, очень удачно сделанный из лоз, которые тут росли. Пикси закрыла глаза и позволила себе провалиться в прекрасный сон.

И она бы уснула, если бы только не сильное землетрясение, от которого содрогнулось все подземелье. С визгом, маленькая фигурка выпала из гамака и едва спаслась от ее поцелуя с землей.

- Что, черт тебя дерит в девяти преисподних и трех небесах, здесь происходит? - в шоке закричала она. Все подземелье трясло, а также близняшки в страхе выбежали из своей комнаты.

- Мамочка, все движется! - закричали они.

Опасаясь худшего, Клэр полетела вниз по скрытой лестнице и залетела в комнату сердца. К ее изумлению, она обнаружила там Леди обернувшуюся вокруг кристалла, в гигантском склизком объятии. У нее была удовлетворенная улыбка и, похоже, она не беспокоилась о грохоте.

- Леди, ты не можешь съесть это! Ну ка отпусти! - взвизгнула Клэр, подлетая к ней и оттягивая за волосы, девушку слизня. Естественно это была бесполезная попытка, поскольку слизня нельзя было так легко вытянуть, но Клэр сумела испугать Леди, для того чтобы она отошла. Они обе приземлились на землю с глухим звуком, Клэр снова погрузилась в тело Леди, когда последняя приземлилась на нее сверху.

Она быстро спаслась из объятий и в панике облетела со всех сторон кристалл Дока.

- Док, ты в норме? Док, прошу будь в порядке! - Клэр была испугана, осматривая кристалл Дока, на наличие любых трещин или повреждений.

Пикси даже игнорировала свой текущий внешний вид: слой жижи, что придавал ей вид летающего, сияющего слизня. К ее ужасу, она обнаружила различные пятна света внутри обычно фиолетового кристалла Дока: одни красные как огонь и другие синие как небо. Два

цвета летали вокруг фиолетового в виде множества пятнышек, каждый уничтожал друг друга, при соприкосновении. В итоге, два цвета уменьшились в количестве и каждый из них сгруппировался по разные стороны его кристалла, формируя странную триаду синего, фиолетового и красного. Фиолетовый занимал больше пространства, а два новых цвета каждый свою маленькую секцию с обеих сторон.

- Что это значит? - Клэр удивилась, осматривая новые цвета. «Неужели это совпадение? синий цвет такой же как цвет у Леди. И откуда пришел этот красный?»

В дни полировки, Клэр не помнила, что видела другой цвет, но сейчас появилась сразу два, заставляя грохотать подземелье. Фактически, она поняла это, как только цвета сгруппировались, ведь именно тогда успокоилось подземелье.

«....Кл.....эр.....» - она услышала слабый голос в своем разуме, голос, не слышанный ею долгое время.

Она ахнула и закрыла рот, слезы появились в ее глазах. - Док, это ты?

« ... Клэр.... я..... дома.....»

Клэр с трудом дышала, она прикрыла рот двумя руками, начиная от радости плакать. - Док, я так по тебе скучала!

Его кристалл начал сиять ярче, Док заговорил вслух: - Я рад слышать это... почему ты слизень?

Клэр оценила свой внешний вид, прежде чем завизжать. С криком «П-погоди секунду!», она залетела в свой дом и захлопнула за собой дверь. Док, метафорически, почесал свой кристалл с чувством неловкости, прежде чем обратить свое внимание на другое присутствие в комнате.

- Я не видел тебя раньше; кто ты? - спросил он Принцессу Слизня.

Леди подняла голову при звуке его голоса и начала радостно трястись. Док понаблюдал за ее танцем мгновение, прежде чем сказать. - Ты меня понимаешь?

« .... Л.... орд....» - он услышал в своем разуме новое слабое присутствие, но оно не продлилось долго. Пока Док размышлял, захлопнутая дверь Клэр открылась, представляя ее на обозрение. Она прихорашилась как могла, но Док невольно наложил на нее недавний образ летающей слизи.

Они оба, слышавшие мысли друг друга, неловко закашлялись, затем неловко засмеялись, а потом искренне захохотали, снова позволяя своим разумам порадоваться их воссоединению. Почти две недели для Клэр показались вечностью, и в меньшей степени для Дока, ведь они

всегда были вместе.

«Папочка вернулся, Папочка вернулся!» Док услышал в своей голове радостное приветствие близняшек.

Он улыбнулся и отправил им чувство любви – «Хорошо вновь оказаться здесь, девочки; вы обе вели себя хорошо?»

«Верно, верно; мы скушали большую часть авантюристов и получили опыт в сражениях!» У Дока появилось смутная картинка, где они сейчас радостно крутились по земле.

Он усмехнулся и повернулся обратно к Клэр. – Можешь сказать мне, что здесь произошло?

Клэр кивнула. – За почти две недели твоего отсутствия, город слегка вырос. Впрочем, были замечены каменщики и строители ехавшие в город, поэтому он вскоре снова должен вырасти. Никаких авантюристов высокого уровня не было замечено, поэтому либо мы в безопасности, либо они призвали высокопоставленных авантюристов из дальних краев. Подземелье само по себе не изменилось, помимо нашего нового участника.

Она махнула рукой на Леди, которая радостно тряслась.

Док кивнул. – Есть идеи что она такое? Я не думаю, что делал ее.

Клэр покачала головой. – Нет. Она появилась после смерти принцессы, но похоже она имеет низкий интеллект и у нее нет и крохи воспоминаний. Хотя ладно... она определенно умнее всех вместе взятых слизней подземелья, но не так как мы четверо. Я ни видела ее бои, но я верю она сильная. Она может быть твоим первым скрытым боссом.

Док кивнул. – Ох, так она может идти куда захочет и может сбегать когда угодно; как интересно.

Клэр в удивлении вскинула голову. – Ну да, но откуда ты узнал Док?

Док посмотрел на нее. – Не догадываешься? Мы можем слышать мысли друг-друга, уже забыла?

Клэр нахмурилась. – Моя работа объяснять, не отбирай ее у меня. Я буду плакать, ты же знаешь.

Она притворилась, что обиделась, а у нее на глазах начали появляться реалистичные слезы.

- Ладно, я позволю тебе объяснять, - успокоил он ее.

Она кивнула и с улыбкой протерла лицо. - Хорошо. Итак, я думаю пришло время переделывать подземелье, не думаешь?

Док оскалился. - Ты читаешь мои мысли... мхм, эта шутка скоро устареет. Во всяком случае, я жажду увидеть, мои варианты.

Клэр кивнула. - Так, раньше ты уже получил апгрейды «реальность», «эволюция 2-о уровня», и «камни маны», поэтому теперь у тебя такой выбор.

Она взмахнула рукой, и знакомый синий экран появился в воздухе.

Способность

Описание

Глиф Телепорта

Вписывает магический символ на каждый этаж, позволяющий авантюристам с легкостью передвигаться с одного этажа на другой. Этаж должен быть очищен, чтобы можно было туда переместиться. Каждая группа ограничена участником, который прошёл меньше всего этажей.

Дополнительная Раса

Способность создать дополнительную расу, к уже имеющейся. Повышает разнообразие фауны подземелья.

Апгрейд Монстров III

Улучшение монстров: открывает новый уровень эволюции

Текущий уровень Монстров: Слизень Ур.2

Инстанс

(Приобретено)

Позволяет создавать параллельные реальности в подземелье, благодаря чему в нём одновременно может находиться несколько групп авантюристов

Оборудование окружающей среды

Возможность создавать новые препятствия в форме вредоносной среды.

Понимание ловушек

Позволяет улучшать и добавлять ловушки с помощью маны.

Текущие доступные ловушки: яма, воздушная. Новый типы ловушек: ударная, падающий потолок

Камни Маны

В подземелье есть места, которые естественным путём наполняются маной. Теперь она в таких местах будет конденсироваться в руду маны, которую можно добывать.

Понимание Головоломок

Позволяет создавать простые головоломки, которые позволяют испытывать авантюристов на знания, воображение и интуицию .

Заблокировано

Заблокировано

Перевод сделан на рулейте

Док от удивления моргнул. – О, появился новый выбор, "Понимание Головоломок".

Клэр кивнула. – Ага; с его помощью ты сможешь сделать этажи чем-то большим, чем простой областью для пешей прогулки. С ней, авантюристам придется открывать двери и мосты вниз, для продолжения. Однако, до этого нужно кое-что сделать.

– Что? – с интересом спросил Док.

– Тебе нужно сделать больше этажей, и я не имею ввиду 1 или 2. Я думаю настало время показать тебе как сильно ты вырос и сделать максимальное число этажей, сколько сможешь, – решительно сказала Клэр.

– Зачем; разве не ты говорила мне, что слишком быстрый рост испугает авантюристов? – спросил ее Док, ощущая легкую обеспокоенность.

Клэр кивнула. – Это было до того как ты поглотить демона. Теперь же лучше показать, что ты используешь эту силу, а не скрываешь ее. А еще... – она подняла вверх два пальца, – если придут сильные авантюристы, будет лучше иметь подземелье побольше, чтобы утомить их. И еще, быть более крупным подземельем, позволит тебе увеличить свою ценность в глазах авантюристов. Двух слизней одним камнем, такой вот подход.

Док кивнул, соглашаясь с ее логикой. – Тогда ладно; думаю в этом есть смысл. Они все должны быть уникальными?

Клэр отрицательно покачала головой. «Нет, если ты не захочешь. Если ты выращиваешь этажи медленно, то они будут уникальными, по необходимости, но внезапный рост этажей не имеет такой необходимости, если ты конечно сам не хочешь на них потратить время. Выбери номер этажа, например каждый 10-й, и сделай его уникальным, а остальные оставь простыми и одинаковыми.

Док немного поразмышлял. «Я хочу 25-ь этажей с уникальным каждым 5-м, помимо первого.

Клэр кивнула. «В таком случае, тебе нужно 6 уникальных этажей. У тебя останутся силы для улучшения способностей?

Док медленно кивнул головой. «Думаю у меня достаточно для символа телепорта, знаний о ловушках и знаний о головоломках. Я очень хочу следующий эволюционный уровень, но он кажется более выше, чем три прошлых вместе взятых.

Клэр кивнула. «Эволюция — сложная штука. Твоя сила должна быть мощнее, чем у твоих творений, поэтому ты никого не сможешь сделать сильнее, пока сам не станешь могущественнее. Разве я не говорила что-то такое, когда ты хотел сделать драконов?

Док грустно вздохнул. «Из-за этого все мои мечты канули в лету. Ладно, я собираюсь начать работать над шестью этажами, поэтому ты вскоре пойдешь спать, я полагаю.

Клэр кивнула, а затем замерла. «Ох, не забудь сделать что-нибудь с шахтами. А также, сделай лестницы закрытыми, до тех пор пока босс не побежден.

- Шахты?

Клэр выдала быстрый отчет Доку о шахтах, и нынешней ситуации. Док почесал голову и пожал плечами, конечно же образно. «Я подумаю об этом. Приятного отдыха, Клэр.

Клэр закатила глаза. - Учитывая, что я не спала с тех пор как ты исчез, пожалуй пойду отлучусь. Рано меня не жди, дорогой, - она подмигнула ему и влетела в свой дом, закрывая за собой дверь.

Док улыбнулся, удовлетворенной улыбкой, и перевел свое внимание к самому себе. Сосредоточившись, он взял окружающую ману, плавающую вокруг него, и сконденсировал ее в дополнительные слои кристалла на своем теле. По мере формирования новых слоев, он ощутил как его сила и тело расширяются, пока изменение не завершилось. С новыми знаниями плывущими в его разум, он решил немного полюбоваться своим кристаллом.

Ранее фиолетовый теперь был покрыт слоями красного и синего, создавая странную двойственность, с его фиолетовым по центру. С возросшей силой, он перевел все свое внимание на свое подземелье.

«Настоящий» первый этаж его подземелья, являлся тем этажом, который Док все еще любил больше всего. Он был простым, прямолинейным и убивал большинство входящих высокомерных и неопытных авантюристов. Он вообще не хотел его изменять, поэтому он решил пропустить его.

- Ох, погодите ка, почти забыл о шахтах и лестницах, - задумчиво напомнил он себе.

Быстренько сделав лестницу исчезнувшей, пока жив босс, он переключился на шахты. По его мнению, область добычи была вручную почти завершена. Он решил увеличить вероятность выпадения камней маны и драгоценностей; поскольку он получил много различных драгоценностей из множества павших авантюристов.

- Мне нужно что-то в роли опасности, - пробормотал он.

Быстро проверив свое подземелье, он вдруг наткнулся на странное зрелище. - Почему ты здесь, коротышка? - прошептал он, проверяя слизня в стене. Когда он начал работать над подземельем, рождение слизней было остановлено, но похоже, этот слизень не до конца сформировался, прежде чем утратить связь с маной подземелья. Он был безмозглым и был

лишен подвижности, из-за треснутого от давления ядр. Без него, слизень застрял, в виде неподвижной лужи слизи, которая могла полагаться только на гравитацию, чтобы двигаться. Доку это сразу понравилось.

- Я назову тебя "слизнюк", и ты станешь для меня идеальной опасностью, - с радостным волнением заявил Док.

Он сфокусировался на нем, копируя его тело в свой разум, и вернулся обратно к шахтам. Затем он поместил множество «слизнюков» в стены и воспользовался частью своей маны, чтобы убедиться, что слизнюки будут появляться сами по себе даже тогда, когда их там нету. Затем, он отрегулировал частоту, так чтобы слизюники появлялись в БОльшем количестве вокруг редких месторождений.

Все же, он не был полностью удовлетворен. «Слизнюка слишком легко победит любой авантюрист, - пораскинул мозгами он. - Что можно добавить для увеличения опасности?»

Моментом позже, его озарило. «Было бы идеально босса!» Он влил свою сущность в первого слизнюка, и наблюдал за его изменениями.

Дабы быть честным с самим собой, ему не очень понравилась эта эволюция. Босс "слизнюк" оказался, проще говоря, слишком скучен для Дока. Он вырос в размерах, теперь покрывая примерно половины высоты туннеля и около 3-х метров от ширины туннеля. Теперь у него появилась хоть какая-то твердость, и он мог двигаться как вода, стекая вниз по дорогам и туннелям. Было интересно вот что; его нельзя убить.

Док вздохнул и пожал плечами. - Полагаю я сделал то, что Клэр назвала бы скрытым боссом. Я сделал так, чтобы он появлялся в одной из четырех, хм, областей, один раз каждые четыре часа, а затем исчезал; он продемонстрирует интересный ужин для Клэр и девочек.

В заключение он сделал каменный слой между его этажами, так чтобы было невозможно пробуриться через них, дабы никто не проскакивал через этажи. Он также зачаровал пространство шахты, поэтому если коридор или туннель часто не используется, он исчезает и заполняется камнем. Это предотвратит шахтеров от закапывания далеко за пределы подземелья или слишком глубоко в него.

- Близняшки, вы тут? - спросил Док, пока его разум спустился на второй этаж.

- Папочка, ты в порядке? Ты изменяешь подземелье?... - засыпали они его кучей вопросов за раз, Док почувствовал как его разум впал в ступор.

- Ваш папочка спал, поглощая демона, но сейчас я в норме. Есть ли что-то такое, чего вы хотите на своем этаже? - он решил проявить любезность и спросил у них.

Близняшки тут же "закуклились" в мысленное обсуждение между собой, переваривая его слова. Дуэтом сложив головы, они спросили. – Папочка, можешь добавить деревья? Нам не хватает запаха ночи и зова леса.

Док с грустью покачал головой. – Простите девочки, но сейчас я не могу ничего вырастить с нуля, – извиняющимся тоном сказал он. – Мне нужно либо принести семена деревьев извне, либо приобрести дорожный апгрейд для этого. Я могу дать вам разрешение на прогулку в комнату босса джунглей, но пока, я боюсь, это мой предел.

– Спасибо тебе большое, – радостно ответили они, виляя хвостами. – Можно нам пойти, пока ты меняешь наш этаж?

– Конечно, бегите, – Док ощутил их исчезновение из своей комнаты и появление в комнате босса джунглей. Он с теплотой улыбнулся, прислушиваясь к их счастливым визгам и лаю, пока они бегали по зеленой комнате. Док вернул свое внимание на второй этаж, добавляя следующее изменение в этаж.

Док решил передвинуть близняшек вниз, на его 6-й уникальный этаж. Переместив их комнату, он вернулся на второй этаж и запустил изменения.

– Первый этаж представлен авантюристам для сражений, давай ка сделаем второй этаж уникальным для исследований, – Доку нравилась идея, что авантюристы преуспеют и потерпят неудачу из-за их собственных решений, а не из-за его уловок.

– Добавим несколько серых слизней и патруль из слизней мимиков... ох хо хо! Новые слизи! – Док был невероятно взволнован, почувствовав эволюционировавшего слизня в подземелье. Для того чтобы качественно сделать свою работу, он решил только взглянуть на нужных для этажа слизней, а не на всех сразу. Он сначала сосредоточился на слизи мимике.

Малый слизень мимик получил две ветки эволюции; слизень сундук и просто мимик. После эволюции, слизень мимик увеличился в размере и мог теперь принимать более сложную форму, на основе сожранных существ. Например, он мог вырастить мандибулы муравьев и крылья летучей мыши для страшных ныряющих атак. Хотя формы были сложными и иногда тревожными, части все еще состояли из слизи, которые можно было легко устранить. Слизень-сундук был интересным слизнем, чья эволюция появилась благодаря новым знаниям о ловушках у Дока. Эволюционировавший малый слизень мимик мог превратиться в сундук, хоть и не имел запаха и ощущения реального сундука, тем самым заманивая авантюристов с чувством жадности. Док решил воспользоваться этим и сделал определенные области, где спавнились реальные сундуки или сундуки слизи. Это всегда будет одно и то же место, но было ли там сокровище, зависело от удачи и усердия. Док приписал драгоценности к слизням сундукам и броню для слизней мимиков.

Он также добавил несколько серых слизней на второй этаж. Они тоже получили новую эволюцию; магические слизи. Они похоже возникли из серых слизней съевших камни маны оставшиеся от глупых шахтеров, пытавшихся копать в подземелье.

Магические слизи могли использовать слабые формы магии всех элементов, хотя они довольно часто требовали камней маны, для подпитки элементов внутри их тел. Верхушка слизня фактически выросла, а слизень приобрел слегка розовый оттенок, доведя их до обычного фиолетового цвета. Док назначил камни маны и зелья для магических слизней. Он был очень взволнован, просматривая оставшиеся эволюции.

Но сперва, всё же должно быть дело и Док начал трудиться над третьим этажом.

- Так, теперь пожалуй сделаю достойного босса.

Поддерживая антураж, Док убрал ограничения, что удерживали растения в комнате босса. Немедленно, лозы и цветы начали распространяться на стенах и потолке по всему третьему этажу. Док в удовлетворении кивнул, пока растения перенасыщали область.

- Итак, уберем этих слизней и добавим этих.

Травяные слизи начали заселять этаж вместе с несколькими лечебными слизнями, а кроме того территорию заполнили еще и слизи-растения. У Дока было предсказание, такая среда джунглей в будущем создаст новых слизней.

(пп: автор раньше не шибко разделял «herb slime» и «plant slime», вот я и думал, что они один вид... Оказывается, нет... Но, и описание было вроде только «травяного слизня». Короче, эти два вида слизня еще поменяют свои названия в дальнейшем.)

Пока растения распространялись повсюду, Док начал работать над планировкой третьего этажа. Сохраняя прошлую тему лабиринта, Док начал интенсивно расширять этаж. Как и раньше, Док мог свободно менять форму его подземелья, до тех пор, пока общий объем не изменится. Общий объем, разумеется, вырос вместе с мощностью его маны. Третий этаж теперь был более широким лабиринтом, со множеством коридоров, ложных путей, стен перевертышей, и базовых ловушек таких как слизи сундуки, ямы и воздушные ловушки. Совмещая с быстрым и обширным обхватом растений, было очень легко потеряться без каких-либо очевидных ориентиров.

Док удовлетворившись, сам себя "погладил по голове". - Итак, теперь мне просто надо сделать четвертый и пятый этажи, такими же интересными!

Он сосредоточился и двинулся ниже комнаты сердца, на шестой этаж, где сейчас находилась комната близняшек.

Четвертый этаж Док, разработал специально для возни с авантюристами. Вместо обычного этажа, четвертый этаж не имел стен и состоял из единственной, массивной комнаты. Вход и выход были высоко над полом и соединялись между собой тонкими дорожками, которые были высоко над землей. Сам путь был достаточно широким, чтобы идти без особых усилий, но падение было чрезвычайно пугающим, особенно учитывая многочисленную броню,

желатиновых и металлических слизней, двигавшихся вниз. Так чтобы быть справедливым, Док переместил скалу на стене рядом со входом, сделал там лестницу-выход, так чтобы упавшие и при этом выжившие авантюристы, могли легко забраться обратно, дабы попробовать еще раз. Единственная комната была сделана для босса, которая была сразу же после выхода.

Оставив создание босса на потом, Док двинулся дальше к пятому этажу и быстренько сделал, простую загатовку для работы. Новый этаж был естественно странной комбинацией первого и третьего этажей. Это был ясный путь, с несколькими путями, что приводили обратно в прошлую комнату. По мнению Дока, это было не интересным и легко покорялось опытными покорителями подземелий. Текущая настройка была меньшей версией того, что Док планировал использовать для общих этажей.

- Какой шутник, пожалуй воспользуемся моими новыми слизнями, дабы сделать это место более интересным, - Док начал напевать одну из запомнившихся мелодий, подслушанную у одного из авантюристов, пока он менял этаж.

От пола, он сделал четыре отдельных туннеля, из комнаты с лестницей. Каждый из них направлялся в комнату с боссом, кстати в них изредка были ловушки, которые закидывали туннель на более ранней комнате. За исключением первой комнаты, Док использовал свою способность реальности на туннелях и комнате босса, таким образом оставляя их простыми для авантюристов. Делая это, он пошел наперед и изменил подземелье, так чтобы каждая лестничная комната была свободна от инстансов/альтернативных реальностей, в результате чего между всеми этажами будет существовать единая реальность, для всех гостей. Док подумал, что пришло время навести беспорядок в умах авантюристов; а то он был в состоянии застоя, слишком долго. Более того, теперь каждый вход в туннель был началом альтернативной реальности.

Каждый туннель окрашивался по-разному, дабы представить опасность элемента внутри туннеля.

Красный туннель содержал силу огня, с огненными камнями маны, придающими стенам алый тон. Огненные слизи блуждали по его стенам, так же как и их эволюции. Горящие слизи были первой и наиболее распространенной формой эволюции. Слегка больше и слегка краснее, эти слизи имели противную привычку, покрывать себя огнем и таранить своих оппонентов. Помимо них, остальные три формы, слизи огненного шторма, пылающие слизи и лавовые слизи, также добавили опасность в этот район.

Слизни огненного шторма имели интересенькую способность, пожирать любое пламя приблизившееся к ним. Они были очень редки, и были всегда рядом с большими группами остальных из семейства огненных слизней. Когда слизи огненного шторма поглощают достаточно огня, они начинают сиять ярче и взрываются в огненном взрыве, потрясающим всех в непосредственной близости. Лавовые слизи были предпоследней эволюцией, и имели странную способность, оставлять позади себя огненный осадок, что держался где-то 5 минут. Более того, они были чрезвычайно устойчивы к огню и атакам имеющие элемент огня. Последний слизень был пылающим слизнем — темно красные слизи, что атаквали извержением пламени. У Дока также были странные слизи, известный как адский слизень, но

все что он делал, так это поглощал огонь и огненную ману. Они в основном сидели в ловушках и пассивно поглощали все пламя, приблизившееся к нему, поэтому Док оставил их в покое.

Воздушный туннель мягко сиял белым светом, когда ветер медленно двигался по нему. Сопутствующие маленькому ветряному слизи были его четыре эволюции; Статические, Скоростные, Бризовый и Шепчущий слизи. Статический слизень был в желтую полоску, на его фиолетово-белом окрасе и иногда выдавал редкую искру энергии. Когда множество статических слизней проходило рядом с друг-другом, они могли высвободить желтую энергию, как молния, парализующая всех, в кого попадет. Слизни Бриза (Бризовый слизень) запускали шары воздуха, что отбрасывали их жертв. Скоростные слизи были эволюцией. Они казались полностью сфокусированными на скорости, и были безусловно самыми быстрейшими слизнями во всем подземелье. Они отказывались от всего, что замедляло их, и сосредоточилось на таранных атаках. Они также получили более серый окрас, вместо белого, который сочетался с их фиолетовым, делая полутон.

Последний слизень в воздушном туннеле был странным слизнем, в котором Док нашел утешение. Он окрестил их «шепчущими слизнями» из-за их тенденции испускать мягкие звуки, когда они двигались. (пп: дааа, испускать мягкие шепчущие звуки, как же. Щептуны...). Звуки были очень схожими со словами авантюристов, хоть и в более мягких тонах. Они могли заманить авантюристов, слабыми криками о помощи. Кроме этой способности, они не имели атакующих, помимо естественной способности слизи поглощать. Док решил провести немного больше времени в туннеле воздуха с Клэр и девочками, когда у них появится шанс. Там все звучало таким спокойным.

Улыбаясь мыслям, он продолжил с другим туннелем.

Водный туннель содержал разрушительную силу воды в его стенах. Водяной слизень эволюционировал в его собственные две эволюции, которые двигались с помощью умений воды. Пузырчатые слизи были цвета аквамарина, полностью проходили через воду и контролировали ее, образуя вокруг себя щит для собственной защиты, во время нападения на жертву. Его партнер, ледяной слизень, запускал шипы льда в своих жертв и охлаждал воздух вокруг себя. В дополнение, потоковый слизень мог создавать воду и оставлять влажный пол, везде где он прошел. Знания о ловушках, видимо открыли новую эволюцию для водных слизней; слизень лужа. Этот слизень притворялся обычной лужей воды на полу, пока жертва не наступила на него, затем он заворачивал ее щупальцами, запечатывая движения попавшегося. Последний слизень был слизень-распылитель, которые только лишь распылял воду. Док полагал, в будущем он станет намного важнее.

Последний туннель, туннель земли, от которого бросало в дрожь, из-за мощи земли. Могучий слизень-камень, имел привычку собирать внутри себя камни, в результате чего становился крутящимся каменным шаром. У громыхающих слизней был интересный трюк, схожий с поющим слизнем; когда он останавливался, он начинал вибрировать, издавая слабое гудение. Вибрации были раздражающими, но они заставляли камни выходить из потолка. Когда они вместе с каменным слизнем, это создает чрезвычайно трудно убиваемую комбинацию. Следующая вторая эволюция был взрывным слизнем; коричневый слизень, что мог запускать камни, используя свою собственную магию, взрывая части своего тела и запуская их. Земляной слизень, был схожим с каменным слизнем, за исключением того, что его слизь полностью превратилась в грязь. Он не мог запускать атаки землей, но мог привести

к ее расколу, своими таранными атаками. Последняя эволюция — металлический слизень, кузен земляного слизня. Он заменил свою слизь каким-то жидким металлом, который, как будто непрерывно тек вокруг его ядра. Он был быстр, и любил присоединяться к земляному слизню в его таранных атаках.

Шестой и последний уникальный этаж, он решил посвятить близняшкам. Во-первых, нигде не было источника света, поэтому этаж был полностью темным. Он решил, что близняшки могут двигаться по всему этажу, но не могли никого убить, кроме как внутри своей комнаты. Они могли преследовать любого кого захотят, но все же должны были бороться, если кто-то достигнет их темной комнаты. Он также установил скрытые части, чтобы только они могли их найти, обеспечивая им быструю навигацию по всему этажу. Этаж состоял из четырех больших комнат, со множеством стен, разделяющих их на секции с коридорами, соединявшими комнаты.

Чтобы разблокировать комнату босса, Док поместил факелы в каждую комнату, которые меняли свое местоположение, всякий раз когда заходил авантюрист. Все факелы должны быть зажжены, чтобы открыть комнату босса, которая была позади входной комнаты. В входной комнате также были указаны требования для открытия комнаты босса и содержала два факела для того чтобы осветить инструкции. Док ведь не был жесток.

Кивая от удовлетворения, Док осторожно переместил близняшек в их новую комнату босса, в комплекте с мягкой кроватью из слизи, скрытой от посторонних глаз. Они обе бегали по третьему этажу, после его изменения они провалились в сон. Док мягко почистил их своим сознанием, и они радостно затряслись, пока спали. Он быстро покинул их и начал работать над боссами. Для этажа с ямами, Док воспользуются последним членом семьи серых слизней, магическим слизнем. Как ни странно, после изменения в босса, магический слизень не эволюционировал. Вместо этого, он стал больше и получил способность использовать магию всех его элементных слизней, без необходимости перезаряжаться. Он создал двух лечебных слизей в качестве поддержки и перешел на второй этаж.

Поскольку это был простой этаж, он решил воспользоваться слизнем жуком, как боссом. Тоже самое, слизень жук не эволюционировал став боссом; взамен он стал крупнее и научился изменяться в трех разных жуков.

Прежде чем двигаться к элементному этажу, он решил усовершенствовать ограничения близняшек. Теперь у них будет вторая фаза после первого поражения; это было очень важно, они ведь станут боссами 25-о этажа. После первого поражения, они растворятся во тьме и появятся вновь, в виде их человеческих существей, одетые в черные одежды, что скроют их фигуры и лица. Кинжалы, которыми они будет орудовать, станут редким дропом, который может упасть после их поражения.

Наконец, он двинулся к элементному этажу. Там он создал четыре базовых элементных слизня. У него была идея.

- Сожрите друг-друга, - приказал он. Обычно, слизи в подземелье не могут съесть друг-друга. Однако, он получил кусок знания из своего сна; обычные слизи в дикой природе съедают

других слизней, дабы стать сильнее. Довольно странно, но слизи одного и того же семейства редко ели друг-друга.

Отключив способность мирного сосуществования, четыре слизня набросились друг на друга и начали поглощать. Это была странная мешанина зеленого, красного, синего и белого, в момент смешивания четырех слизней. Каждый из них встал предыдущему на голову, создавая странный образ Уробороса.

- Идеально, - заявил Док, фокусируя свою энергию на всех четырех слизнях. Потому-что все четыре слизня были в тесной близости к каждому, ведь они поглощали друг-друга, каждое ядро было очень близко к остальным. Когда энергия вошла в слизней, четыре ядра сошлись вместе и сплавилась воедино.

Четыре ядра слизней стали одним черным ядром, и все слизи вместе превратились в большого черного слизня. Как ни странно, никакой информации о нем не было, за исключением названия «Элементальный СверхСлизень».

<http://tl.rulate.ru/book/880/76216>