

Это подземелье - Мусор!

> Поздравляем. Теперь вы интегрированы в Систему. Сражайтесь с Инферналом, спасите свою планету. Если отказываетесь, то он заберет вашу душу в рабство на всю вечность. Выбор за вами.

Какого черта? Я знал, что во всех историях об Апокалипсисе обязательно есть пришельцы-засранцы, но это... у меня были смешанные чувства.

Лишенный света в течение кто знает какого количества времени, я наконец-то смог «увидеть» немного света. Все происходило в моих мыслях, но некие синие экраны это единственное, что светило в этом море черноты. Я уверяю вас, мои дорогие читатели, что они скорее всего не вполне настоящие синие прямоугольники. Просто представьте их такими, какими я их представлял... или, возможно, галлюцинировал в тот момент. И еще, пожалуйста, постарайтесь не впадать в галлюцинации. Это не очень полезно.

> Вы — Ядро Подземелья (Apple Electronics). Как вас зовут?

Надо представиться. Как же меня звали, когда я был жив? Я забыл. Слушайте, давайте я скажу это один единственный раз. Я провел много времени в виде недоеденного, гниющего огрызка яблока. На свалке. У меня в распоряжении был мозговой потенциал плода для яблочного семени. Итак... Можно я предоставлю вам, ребята, выбирать мое имя в разделе комментариев? Предложение, получившее наибольшее количество голосов к завтрашнему дню и будет моим именем.

А пока я буду решать четвертую задачку, дайте секундочку.

«Скипни мое имя».

> Теперь вы известны как «Скип Нимой Ня». (Ближайшее совпадение).

> Пожалуйста, подождите немного, мы пришлем вам вашего помощника.

Перед моим мысленным взором появился услужливый инопланетянин по имени Серый. Он улыбался, не моргал своими огромными (по сравнению с его телом) глазами и махал рукой с тремя пальцами, на концах которых располагались присоски.

«Скип, могу я называть тебя Скип? Приветствую, я помощник по выбору классов. Давай выберем твой класс, хорошо?»

«О, Боже, пожалуйста, убей меня» - мои мысли прозвучали довольно громко и вслух.

«Мы понимаем ваше горе. Ваш мир захвачен Инферналами, и почти все, кого вы знали и любили, мертвы. Отчаиваться — это нормально, но вам нужно быть сильным и убить много Инферналов, иначе они захватят вашу планету, и вы, по словам представителей вашего вида, «полностью облажаетесь».

Инопланетянин постучал присоской по своей желтоватой щеке.

«Впрочем, я должен сообщить, что Инферналы не любят есть фрукты, поэтому ваши собратья в основном в безопасности. Вам должно быть очень повезло, что вы яблоко, а не человек!»

Я просто офигевал от всей абсурдности ситуации. Ну правда.

«Какой еще класс? Как в наших ролевых играх?»

«Именно так. Наш эмиссар Гайгакс проделал замечательную работу по подготовке вас к вторжению Инферналов. Я вижу, что у вас есть только половина Атрибутов и очень особенная классификация. Ядро Подземелья... Ядро Подземелья, Ядро Подземелья, Ядро Подземелья, ах да, вот»

Он щелкнул пальцами.

«Ладно, ты можешь это сделать», - бормотал Серый себе под нос. «Мой первый индивидуальный класс. Да, без паники. Файлы о подземельях... Поищем в Интернете. О, вот оно. Множество книг о Ядре Подземелий. Серия Божественные Подземелья, серия Мир Подземелий, Бесстыдный... нет, это не то. Нужно оставить рейтинг PG-13, иначе босс меня убьет. Черт, этот Джонатан Брукс так много понаписал. Ядро Бункера... Высокий рейтинг. Думаю, мне нужно все это прочитать. Путешествующее Подземелье, Сердце Подземелья... Похоже это все потребует времени».

Могу поспорить, что это были хорошие книги для чтения. Жаль, что у меня больше не было подписки на Amazon. Если бы была, я мог бы прочитать их и поддержать хороших авторов.

«Нет ничего про Подземелья Electronics. Ладно, что мы можем сделать? Возьмем несколько книг по электронике, и как-то вот так. Думаю, что я нашел для тебя то, что нужно».

> Вы получили особенность «Подземелье-головоломка».

> В подземелье-головоломке вы не вызываете монстров. Вместо этого у вас есть улучшенные способности к созданию ловушек и приспособлению с движущимися частями, чтобы бросить вызов вашим исследователям. Скидка 50% на все ловушки и головоломки. Утеряна особенность «Вызов монстров».

> Вы получили особенность «Область подземелья»

> Вы можете почувствовать все, что не заблокировано магическими барьерами, в диапазоне значения Мудрости вокруг вашего Ядра. Захват территории для вашего подземелья расширяет эту область.

> Вы получили особенность «Автоматизация подземелья».

> Вы можете автоматизировать одну задачу за каждые 100 имеющихся у вас очков Интеллекта плюс одно. Следующие задачи всегда автоматизируются бесплатно: поддержка, обслуживание и ремонт ядра. Обслуживание и ремонт подземелья. Управление монстрами... ОШИБКА. Вы не можете вызывать монстров.

> Вы получили особенность «Репликация электроники».

> Вы можете использовать свою силу репликации для создания электронных компонентов, которые работают в средах с высокой плотностью маны. Скидка 50% на все реплики электроники.

> Вы получили особенность «Священный сад».

> Ваше подземелье будет безопасным убежищем для ваших собратьев. Вы можете использовать свою способность к репликации для создания семян.

ПОЗДРАВЛЯЕМ !

Вы получили класс «Электронный Яблонеый Сад (Легендарный)»

Подземелье, не похожее ни на одно другое, искра надежды на обреченной планете. Электронный яблонеый сад сочетает в себе сельское хозяйство, садоводство и тяжелую промышленность в одном лаконичном пакете.

Будучи легендарным классом, вы получаете +4 Интеллекта, +4 Мудрости, +4 Воли, +4 Ясности и +4 Твердости за уровень.

Вы получаете 10 бесплатных очков атрибутов за каждый уровень.

У вас есть Источник Маны Подземелья. Источник энергии для создания монстров и функций подземелья. Вы получаете 10 очков маны подземелья за уровень.

У вас есть Источник Вещества. Запас недифференцированного ресурса для создания физических объектов. Вы получаете 10 очков вещества за уровень.

Вы получили инженерный навык.

* Ранг I. Преимущества: вы можете визуализировать чертеж. Снижает вероятность неудачи на 5% за уровень.

Следующий классовый навык будет на уровне 30.

У вас есть слот подкласса. Ваш следующий слот подкласса будет на уровне 25.

У вас есть Показатель Материализации, показывающий, сколько маны подземелья вы можете потратить в минуту.

У вас есть Показатель Контроля — показатель того, сколько монстров вы можете иметь под своим прямым контролем. ОШИБКА: Вы не можете создавать монстров. Контрольная статистика удалена. Очки контроля добавлены в Материализацию.

Вы родились под созвездием Близнецов. Вы получаете +2 Интеллекта за уровень. Вы можете использовать навык «Мечтать» один раз в день. Открывает глубокое понимание тайн Вселенной.

Вы классифицируетесь как вид растительного существа. Как растительное существо, вы получаете +1 Волю и +1 Твердость за уровень. Эффективность Воли и Твердости увеличена на 20%.

Вы — Ядро Подземелья. Как кристаллическая магическая сущность, вы получаете +1 Ясность и +1 Твердость за уровень. Эффективность «Ясности» увеличена на 20%.

Вы получили особенность «Твердый как камень». Квадратный корень из вашего видоизмененного показателя Твердости считается броней.

Подумайте: «Статус», чтобы увидеть ваш полный статус.

Серый исчез, оставив меня одного. Я подумал: «статус».

Имя: Скин Нимой Ня.

Вид: Ядро Подземелья/Растение

Основной класс: Электронный Яблоневый Сад (Легендарный)

Уровень: 0

Атрибут(Базовый балл) Эффективность (Видоизмененный балл)

Интеллект

10(200%)20

Мудрость

10(200%)20

Воля

10(220%)22

Ясность

10(220%)22

Твердость

10(220%)22

Ресурсы Базовый Текущий Максимум

Мана Подземелья

100 0 122

Вещество

100 0 122

Особенности: подземелье-головоломка, автоматизация подземелья, репликация электроники, священный сад, область подземелья, инженерный навык I, Материализация 19, Броня 4 (20%)

Эффекты Атрибутов основывались на процентах. Теперь я был на 20% умнее и мудрее, чем обычное яблочное подземелье. При размере выборки в одного человека было трудно оценить, насколько я умен. Но мыслительный процесс стал легче. Вспоминать что-то тоже стало легче, хотя это никак не помогало восстановить воспоминания о моем прошлом.

Но самым большим изменением стала Область Подземелья. Она окружила мои пять чувств сферой вокруг, достигающей 20ти футов во всех направлениях.

Ох, кошмар.

Меня бы стошнило и вырвало, если бы недоеденные яблочные огрызки только это могли. Я был на свалке, которую поглотила расщелина в земле после землетрясения. Гнилой мусор был повсюду. Черви, личинки, мутировавшие мыши — я мог видеть и чувствовать всё. Запах и вкус тоже. Не говоря уже о том, что я их слышал.

Наряду с новыми чувствами, я также обрел чувство желания. Особенно глубокий Голод. Я хотел, чтобы все исчезло. Мои силы Подземелья стали поглощать инертное вещество вокруг, начиная с самых отвратительных химикатов. Мои атрибуты Маны и Вещества Подземелья начали заполняться, а голод утих.

Через несколько часов все, что имело странный вкус или запах, исчезло. Потом я осознал ошибку, которую совершил. Вещество на свалке перемещалось и падало, так как предметы буквально исчезали. Крысы разбежались, а черви и личинки извивались. Большинство существ, которые не смогли убежать, были раздавлены, поскольку карточный замок (на самом деле мусор) давил все на своем пути.

И меня в том числе.

> Вы были раздавлены. Ваша особенность брони смягчила 20% полученного вами урона.

> У вас небольшой скол. Для ремонта требуется 20 Маны Подземелья и 30 Вещества.

> За убийство личинки 0-го уровня вы получаете 100 опыта и 1 Ману Подземелья.

[...] 156 одинаковых сообщений были заблокированы.

>Вы получили уровень!Вы получили +6 Интеллекта, +4 Мудрости, +5 Воли, +5 Ясности и +6 Твердости. У вас есть 10 очков атрибутов.

>Вы получили уровень!Вы получили +6 Интеллекта, +4 Мудрости, +5 Воли, +5 Ясности и +6 Твердости. У вас есть 10 очков атрибутов.

> Вы получили навык «Малая левитация». Вы можете парить на высоте 2 футов над землей. Сократите все расстояния падения на 2 фута. Вы не можете двигаться горизонтально.

> Новая запись под названием «Навыки» была добавлена в ваш Статус.

Наверное, я поступил неправильно. Нет, я определенно что-то сделал не так. Думай, Скин.
Черт возьми, это не мое имя! Меня зовут Скин! Нет, я имею в виду мистер Немой! Все сдаюсь.

Я поврежден, так как только можно себе представить, поврежден. Мой огрызок треснул, и у меня что-то чудовищно болело. Все свои свободные очки я сбросил на Твердость.

Атрибут(Базовый балл) Эффективность (Видоизмененный балл)

Интеллект

22(200%)44

Мудрость

18(200%)36

Воля

20(220%)44

Ясность

20(220%)44

Твердость

42(220%)92

Значение брони повышено до 9, что должно дать мне снижение урона на 45%. Вперед, чтобы стать неуязвимым. Мои ресурсы также улучшились.

*

*

Делать было все равно нечего, так что я стал размышлять о своем затруднительном положении. Моя ошибка заключалась в том, что я сразу же отправился за призом, не уточнив предварительно свое местоположение. Мне нужно основать свое Подземелье, а затем очистить его. С моим показателем Мудрости 36 я попытался найти стены расщелины. Безуспешно. Я чувствовал какую-то горную породу и камни, но не стены.

Также вернулся отвратительный запах и вкус. Фуу. Фуу. У меня не было другого выбора, кроме как терпеть это.

Медленно я стал поглощать жидкости. Сок личинки, внутренности личинки. Это дало мне достаточно очков Вещества, чтобы начать Воспроизводить камень. Я осторожно заменил мусор подо мной листом полированного камня. Он прижался к мусору внизу, и я остановился. Хорошо, но все еще не оптимальный подход.

Возможно, мне стоит воспользоваться своим Навыком? О боже, мой мозг так тупил, как может только безмозглый гнилой кристаллизованный фрукт.

Я использовал умение инженерного дела. Мой разум стал гиперфокусированным, и я смог представить формы, пространства и геометрические линии. Это было похоже на то, как будто в моем мозгу было установлено программное обеспечение CAD. Я добавил информацию из своего окружения и начал планировать. Мне нужен был пол, затем стены, затем крыша. Мое обоснование заключалось в том, что если бы я находился в кубе... каменной сфере диаметром четыре фута, я всегда был бы в двух футах от стены, что делало бы мое падение менее серьезным. Сфера могла бы упасть и расколоть что угодно. Автоматизация подземелий должна ее починить, а у меня было подозрение, что стены подземелий очень прочные. Имею в виду, что по крайней мере так писалось в книгах, так ведь? Да, давай так и попробуем. Копия камня, тонкий слой вокруг меня. Создаем сферу, добавим несколько зубцов для поддержки и распределения веса. Она теперь напоминает одну из тех старых подводных мин. Я поглощал мусор, попадавшийся на пути, и продолжал делать тонкую каменную оболочку.

На этот раз мусор просто сместился и слегка осел. И... закончено. Сфера была завершена. Камень был всего восемь дюймов толщиной, но теперь, когда он был готов, я добавил к нему еще материала. Первым делом нужно было убрать мусор внутри сферы. Я очень хорошо его очистил, превратил материю в камень и утолстил скорлупу. Затем я удлинил зубцы по всей длине, сделав их толще. Теперь это была четырехфутовая сфера с тридцатью четырьмя длинными каменными зубцами по всем направлениям.

Вся эта тяжесть давила на мусор и моя сфера медленно опускалась на дно. Зубцы помогли, и хотя некоторые из них сломались, меня метало взад и вперед внутри сферы, и я заметил первый изъян в своем плане. У меня не было ничего, что могло бы противодействовать боковому движению.

Я все еще не использовал весь свой потенциал в этой игре. Время совершенствоваться.