

Подземелья — любопытные создания. Их точная природа по сей день остается загадкой, но некоторые факты известны. Во-первых, ими управляет некий разум, который управляет территорией и монстрами внутри. Существуют большие различия в их облике, окружающей среде, ловушках и монстрах, которые можно объяснить не только их родством или местоположением, что позволяет предположить, что этими событиями руководит личность. Во-вторых, для них бой — это жизнь. Рост и продвижение всегда следуют за борьбой, подобно тому, как искатели приключений повышают свой уровень в бою. Воистину, погружение в подземелье — это взаимовыгодное занятие, если человек достаточно подготовлен и уважительно относится к Подземелью. - Профессор Натаниэль Доун, «О природе подземелий»

Темнота и спертый воздух — первые ощущения, которые я испытываю. В комнату, в которой я оказался, не проникает свет, но я ясно вижу окрестности. Запах влажного дерева безошибочен... И все же я пытаюсь вспомнить, откуда я знаю, что такое дерево. Ничего не добившись, я решаю продолжить осмотр своего окружения. Это придется расследовать позднее.

Подо мной виднеется деревянный пол, половицы несколько шероховатые. Кажется, я нахожусь на этом возвышенном деревянном полу. Заглянув за пределы, можно увидеть ряды деревянных сидений, хотя они и гнилые и ветхие. Все помещение окружено тем, что когда-то, должно быть, было искусно вырезанными стенами и потолками, усеяно балконами и гостиными на верхних этажах, которых как минимум два. Однако большие секции отсутствуют, многие другие заросли мхом и грибами. различные формы и размеры. Большая часть сидячего пола покрыта камнями и мусором. К сожалению, детали этого места разглядеть сложно из-за общего ветхого состояния этого места, но я, похоже, очутился на вершине какого-то театра или оперной сцены.

Говоря о себе, я осматриваю себя своими глазами. Хотя это смутное ощущение странности снова поднимает голову, на этот раз оно легко исчезает. Узрев себя в этом своем видении, я упиваюсь своим внешним видом, чувство гордости наполняет меня.

Я — красивое пишущее перо, лежащее на стопке свитков. Моя внешность покрыта элегантными узорами и янтарными драгоценными камнями, иногда сверкающими меняющимися оттенками, несмотря на отсутствие света. Я экспериментально передвигаюсь и, конечно же, начинаю плавать, экспериментально записывая несколько слов на свитках.

«На подъеме».

Смутный дискомфорт вернулся, и на этот раз он гораздо яснее. «Ручка не может плавать», — словно кричит мне мое подсознание, — «тем более писать самой!». Что ж, со мной, возможно, так и есть, но я явно не обычная ручка.

Словно по велению этой конкретной мысли, я чувствую гораздо больше, чем просто вижу то, что могу описать только как... всплывающее окно?Приветствую, новое Ядро Подземелья!Система подземелий инициализирована.Измерение близости.Обнаружено сходство.Близость классифицируется как двойная (трансмутация/иллюзия)Пожалуйста, выберите тип монстра, чтобы получить исходный шаблон монстра, из следующих списков:Трансмутация:Слизь (Меньшая)Химера (Малая)Анимированный объект (Меньший)Оборотень (Младший)Растение (Меньшее)Животное (Меньшее)Элементаль (Младший)Иллюзия:Фейри (Младший)Демон (Младший)Нага (Младшая)Дух (Младший)Мерзость (Малая)Растение (Меньшее)Животное (Меньшее)Элементаль (Младший)

«Ядро Подземелья», да? Ну, это, конечно... что-то. Я знаю большую часть вещей, которые

упоминаются, и когда я сосредотачиваюсь на них, я получаю немного больше информации, аналогично этой штуке на экране... которая не исчезает, даже если я ее игнорирую, поэтому кажется, что мне нужно выбирать...

Что ж, большинство из них так или иначе кажутся интересными... некоторые из них могут быть самыми странными существами, которые, кажется, не имеют никакого биологического смысла... ну, знаете, как летающее разумное перо. Не говоря уже о мерзости. Более того, я клянусь никогда больше не говорить об этом. Нууууу. Они отвратительны и отвратительны и полностью противоречат моей эстетике. Это даже в названии!

Я довольно быстро отбрасываю то, что кажется основным выбором: Растение, Животное и Элементаль. Хотя они, несомненно, были бы солидными, им не хватает определенного... чутья.

К большинству других вариантов у меня неоднозначное отношение, за исключением трех из них.

Оборотни, фейри и анимированные объекты. Мне понравилась идея перемещающихся ужасов, скрывающихся на виду, замаскированных под то, чем они не являются, как сундук с сокровищами, который скрывает не золото, а острые как бритва зубы. Мне понравилась идея причудливых и мистических существ, сбивающих с толку и сбивающих с толку моих врагов.

Но больше всего, приняв такое решение, мне понравилась идея танцующего серебра, подметания метл, доспехов, которые двигаются сами по себе, за исключением тех случаев, когда они неподвижно стоят на страже столько, сколько потребуется.

Поэтому я выбрал Анимированный Объект (Меньший).

<http://tl.rulate.ru/book/105483/3729685>