Глава 2: Развитие.

Лист персонажа появлялся, стоило три секунды подержать глаза закрытыми. Это не просто оборот речи, я присел и замерил после того, как он выскочил в первый раз. Он был таким же, как выскакивавшие сообщения о навыках и достижениях - как бы я ни поворачивался с закрытыми глазами, весь лист оставался в фокусе. Если я переводил глаза в сторону, то он переключался на по большей части пустые "страницы", на которых местами было подписано "Доблести", "Компаньоны", "Известные Заклинания", и тому подобное. В итоге я нашёл страницу, озаглавленную "Поражения", в которой числилось "Трусость", но непохоже было, чтобы она что-то делала, по крайней мере описания не было. Довольно удивительно, но инвентаря не было, хотя имелась довольно бессмысленная страница, на которой было моё описание. Единственной существенной информацией там было то, что мой уровень - 2, о чём я и так уже догадался.

(Не стану растолковывать своё описание. Мой приятель Грег как-то сказал, что я выгляжу как кто-то, выбравший "По умолчанию" во всех пунктах редактора персонажа; я пытался над этим посмеяться, но вообще-то задело за живое. Я не был симпатичным, не был уродом; никаких выделяющихся черт, синие глаза, карие волосы, средний рост… После того, как Грег это заметил во время одной из наших игр по D&D, ещё какое-то время моё прозвище было "По умолчанию", пока я не перестал притворяться, что считаю это забавным, и даже после этого мои приятели стебались надо мной в этом духе, высказываясь в духе "Самый обычный человек в мире", "Масло масляное", или "Человек-эквивалент ванильного мороженого". Не то, чтобы я был меньшим засранцем по отношению к ним).

Я открыл глаза и осмотрел "заправку", а затем зомби рядом с ней. На мой взгляд, они ещё были достаточно далеко, чтобы пока что не беспокоиться, так что закрыл глаза, хоть часть меня (вероятно, WIS) и говорила, что это очень скверная идея - стоять не глядя. Ну, я всё равно это сделал; я хотел толику ответов.

Проблема, насколько я её видел, была в том, что эта система мне незнакома. Это можно счесть неким высокомерием, словно я считал "да всё будет нормально, если это пятое поколение D&D", но вообще - это по крайней мере то, с чего можно начать. В пятёрке сложнее манчкинствовать, нежели в Pathfinder, но по крайней мере я разбирался, что к чему в ней, и это уже было бы огромным преимуществом. Это сразу пришло мне на ум, и когда я обнаружил, что если всмотреться в аббревиатуры, то появляются подсказки (прямо в моей голове!), эта мысль только укрепилась.

Тут имеются способности и навыки, что уже достаточно знакомо, однако "Способностей" было аж тринадцать, что многовато. Ещё имелось четыре ряда по десять слотов, для суммарно сорока навыков. Похоже, прежде чем их можно будет повышать, их нужно разблокировать. Тридцать шесть навыков были "замазаны" серым, и как бы я ни всматривался, не мог разобрать их названия. Впрочем, если эта игра похожа на другие, то я могу предположить некоторые из них…

Но тут есть свой риск. Я открыл глаза и взглянул на зомби, с их светящимися красными глазами. Эти зомби были моей идеей, которую я использовал в одной из игр по D&D, и здесь они воплотились в жизнь. Я подверг себя риску, решив, что мистер Треснувшая Голова - такой же, как зомби из телевизора. Будь я игровым дизайнером (и я в каком-то смысле считал себя таковым, поскольку в основном я был Данжн Мастером во время наших игр), то я создал бы подобного зомби и поместил его у начала игры, в качестве предупреждения "Не стоит полагаться на знания из игр". Что он, похоже, и делал.

Я вытащил мачете из тела зомби. Меня обдало вонью, и затошнило, но я сумел удержаться от рвоты.

Я вернулся в переднюю часть здания, осторожно шагая и стараясь не издавать ни звука. Быстрый взгляд на холодильники показал, что они в скверном состоянии; не думаю, что в них можно найти что-то ценное, только мучать желудок из-за вони. Я бы хотел убраться отсюда, но, к сожалению, поля и длинная пустая дорога снаружи не настолько подпадали под определение "убраться отсюда", как мне хотелось бы. Я попытался вспомнить, что там сказал военный на самолёте, но не удалось.

Я снова закрыл глаза, и взглянул на то, что начал считать "глазным меню". В верхнем правом углу имелись маленькие сияющие символы "+2", как раз за пределами листа персонажа. Когда я на секунду задержал на них взгляд, лист персонажа всколыхнулся и изменился, слегка растянувшись, чтобы было место для плюсов и минусов возле показателей способностей и статов. Это меня несколько утешило; я повысил уровень, так что появились очки для распределения.

Однако я не знал, с чего начинать. Если Правило 1 - "не рассчитывать, что дизайн игры повторяет другие игры", то Правило 2 - "не рассчитывать, что дизайн разумный". Я играл в достаточное количество непродуманных игр, чтобы знать, что временами бывают чересчур мощные абилки и бесполезные статы, но одного знания, что в системах бывают изъяны, недостаточно, чтобы знать, где они. Всё, что я мог - это взглянуть на лист персонажа, и попытаться сделать парочку предположений.

Треть способностей были социальными; их я сразу опустил, поскольку в настоящий момент моя главная забота - зомби. Треть - ментальные; их тоже неохотно отверг, поскольку они обычно важны для магии, которую я не разблокировал, и если здесь применимо правило "Линейные бойцы, квадратичные маги", то мне основательно надерут задницу, прежде чем я смогу стать сильным.

Так что оставалось всё в группе PHY. Что любопытно, я мог повысить как PHY, так и три связанные с этим способности - POW, SPD и END. Подсказки не сообщали, какая математика тут используется.

Когда я попытался вложить очко в PHY, я увидел, как оба они исчезли, а стат поднялся на единицу, что привело к повышению на один и трёх способностей.

О.

По мне, очень неплохая сделка; практически, удвоение очков, или плюс пятьдесят процентов, если PHY сам по себе ничего не даёт. Если дизайн игры разумный, то это, полагаю, выбор специалист/универсал, но чтобы иметь возможность противостоять немедленным (и по большей части неизвестным) проблемам, с которыми я имею дело, более уместным кажется подход универсала.

Когда я открыл глаза, зомби были уже тревожаще близко. Я сжал мачете и вышел через переднюю дверь "заправки". Зомби были медленными, достаточно медленными, чтобы от них можно было оторваться пешим шагом, но трюк в том, что они не останавливаются, и попытка убить их не лишена риска, особенно если они могут заражать через царапины или укусы.

(Если я действительно оказался в игре, то базовые принципы дизайна предписывают, что игра не должна убивать игрока чем-то, о чём они не знают и не могут выяснить. Но, разумеется, Правило 2 - нельзя полагать, что дизайн хорош, и существуют некоторые жанры и

школы, в которых такое приемлемо, как в "Зов Ктулху", где смертельная болезнь - норма вещей. Всё же, будь моя воля, я бы сделал источником зомби что-то вроде некроманта, вкладывающего усилия в поддержание ополчения из нежити, или какую-нибудь занятную фигню вроде эффекта некротического поля).

Всего их было около тридцати, ближайший - в двадцати футах. Я медленно пошёл в его сторону, осторожно держа мачете перед собой. Я вспомнил, что протыкать сердце неожиданно сложно, поскольку нужно, чтобы клинок не уткнулся в грудину или рёбра. Что ещё хуже, мачете предназначены для того, чтобы размашисто рубить. Пытаться проткнуть им что-то - всё равно что пытаться проделать дыру мясницким тесаком. Базовая функция мачете - рубить заросли в джунглях либо сахарный тростник, а не протыкать сердца.

(Я не упоминал это раньше, но можно мне заметить, что мои всего 2 в KNO - просто чушь собачья? Я не особо атлетичен, не слишком хорош в социалке, и даже не назвал бы себя таким уж умным, но я впитывал информацию из Википедии, словно умирал от жажды, и прочитал гору книг).

Я размахнулся и рубанул по шее зомби. Как раз в этот момент она бросилась вперёд, и вместо шеи я попал по плечу. Я отпихнул её, не давая меня схватить, и мои пальцы прикоснулись к неожиданно тёплой плоти; словно приложил руку ко лбу в горячке.

Я снова рубанул зомби, в этот раз попав в ключицу. Треск кости заставил меня вздрогнуть, но я всё равно замахнулся снова; моя рука на миг закрыла обзор, и зомби снова атаковала. Я присел, избегая её руки, и отскочил, создавая себе пространство.

Разблокирован навык: Уклонение!

Ну, не могу сказать, что особенно удивлён. Я снова замахнулся по зомби, на этот раз ударив в висок, и один из её глаз угас. Не уверен, что это значит; когда я создавал свою версию этих зомби, их глаза ничего особенного из себя не представляли, и эффект свечения был чисто косметическим.

Другие зомби приближались к нам, так что я атаковал снова, исполненный решимости поджать хвост и сбежать, если это не сработает. Моё мачете опустилось в двуручном замахе, за которым стояла вся моя сила, и ударило как раз в то место, где ключица была сломана. Послышались два влажных треска, когда мачете прорубило рёбра, а затем второй глаз тоже погас. Я сумел удержать мачете в руках, когда она бухнулась на землю.

Навык повышен: Одноручное оружие, ур 3!

Зомби побеждён!

Я надеялся убить ещё несколько, прежде чем смываться, в основном ради левел апа, но сейчас они слишком плотно скучковались, и я хотел слинять, пока ситуация не стала напряжной.

Я без проблем проскочил мимо них, пока не оказался на шоссе, и зашагал по нему быстрым шагом.

Тут такое дело - я на самом деле не знал, делают ли в реальности все эти статы что-то. Когда я махал мачете, я не ощущал разницы между уровнями два и ноль, и не было заметно связи между числами и результатом, по крайней мере мне (за исключением самого левел апа). И это означало, что попытка остаться на одном месте и поубивать относительно легко убиваемых

тварюшек остаётся слишком большим риском с непредсказуемым результатом, по крайней мере пока не узнаю больше.

На дороге у меня был выбор, но я решил направиться к отдалённым зданиям вместо ровной, словно бесконечной, равнины. Небо было затянуто облаками, так что я не видел солнца, и без этого понятия не имел, в каком направлении иду. Вроде было что-то про мох, как помнится, но я не помнил, что именно. Всё равно не то, чтобы ориентация по сторонам света помогла - я даже не знаю, в каком я мире.

Я старался поддерживать ровный темп движения, достаточно быстро, чтобы суметь добраться куда-нибудь, но достаточно медленно, чтобы не уставать. О, и зомби всё ещё преследовали меня; я видел позади множество красных глаз. Они медленные, но если они так продолжат, мне понадобится найти какое-то укрытие, чтобы спать. Они вроде не очень сильные, хотя временами и выдают рывки, как тогда, когда Расколотая Голова встал, или когда бросаются. Дверь может их сдержать, но достаточно ли долго, чтобы я смог поспать? А ещё понадобится план отступления. Военный сказал добраться до аванпоста, что казалось разумной целью (и началом квеста), но он не назвал ни направления, ни расстояния. В любом случае, я не думал, что смогу добраться туда прежде чем понадобится сон, так что найти безопасное место важно.

Навык повышен: Атлетизм, ур 1!

Угу, быстрая ходьба считается атлетизмом, это хорошо. Я этого ожидал, и на этот раз действительно заметил изменение. Мои шаги стали чуть более уверенными, чуть более быстрыми, и я немного выпрямился. Я задумался, что из этого, если вообще что-то, чисто психологическое. В любом случае, это даёт толику информации об игровой системе, что приветствуется.

Однако у меня не было времени, чтобы это обдумывать, поскольку я приблизился к группе зданий достаточно, чтобы взглянуть на них. Они выглядели как любой маленький городок, которые можно найти на западе в целом, и в Канзасе в частности, место, существующее в основном на основании того, как далеко фермеры готовы ездить за покупками, бензином, и причёсками. Над городом нависали три огромных элеватора, но и здесь был элемент экзотики в виде торчащей у них сбоку большой антенны, помеченной висящими в воздухе вращающимися сигилами, видимыми из-за излучаемого ими неземного голубого сияния.

И тут я заметил людей, бегущих по дороге. Впереди - девушка, коротковолосая блондинка, а за ней гнались двое парней с розовыми могавками. По крайней мере, так я сперва подумал, пока не заметил преследующую их тварь. Это было почерневшее существо, составленное из трупов, с глазами размером с фонарь и телом таким большим, что ему трудно было бы спрятаться за заправкой. Оно двигалось быстрее, чем зомби, волоча себя на руках; одна его нога была искривлена, сломана.

Я оказался между молотом и наковальней. Впереди - огромный некромонстр, позади - орда. Не думаю, что кто-то из них мне по силам, но по крайней мере впереди были здания, в которых я могу спрятаться, и, возможно, обшмонать, пока большой парень отвлечён.

Поражение: Трусость ур2! (WIS -1, POI -1)

- В каком месте это трусость? - вопросил я, но тут же понял. Я заполучил "Трусость", когда убежал от девушки, атакованной четырьмя зомби, сразу после приземления. А сейчас передо мной была ещё одна девушка, убегающая от страшных чуваков с могавками и зомби, и я даже

не подумал о том, чтобы броситься ей на помощь.

- Это не трусость, это скорее уж эгоизм - произнёс я в пустоту. Ответа не последовало. Не то, чтобы я его ожидал.

Я протрусил в сторону города. Ближайшее здание выглядело как некая автомастерская; выходящая на дорогу большая складная дверь, и хотя машины на парковке проржавели, у некоторых из них были сняты двери и распахнуты капоты, что говорило о том, что некоторые поломки были ещё до того, что тут произошло. Главным аргументом в его пользу было то, что это было ближайшее укрытие от Большого Трупонога, исчезнувшего из моего поля зрения.

Зомби видно не было, и быстрый погляд в окошко в боковой двери показал, что там меня ничто не ожидает. С ржавым мачете в руке я медленно открыл её, и изо всех сил постарался воспроизвести то, что видел в исполнении команд SWAT по телевизору, поворачиваясь из стороны в сторону (техника, имеющая куда больше смысла, когда у вас в руках дробовик или ружьё). Помещение, в котором я оказался, было некоей зоной ожидания, из тех у нас на западе, где неудобные кресла, пресный кофе и пара устаревших журналов, и воздух наполнен запахом машинного масла и резины. Очень специфичная атмосфера. Здесь было почти то же самое, только что вместо кофейника стоял чайник (хотя чашечки сливок и пакетики сахара были вполне привычные).

Запах здесь был ужасный, вероятно, из-за тела. На одном из этих неудобных стульев сидел труп одного из парней с розовыми могавками. Я бы напрягся, ожидая, что он восстанет из мёртвых, если бы на его теле не было двух очень точно расположенных дырок размером с монетку, одна на лбу, другая в центре груди. Ниже груди он был практически пропитан кровью.

Думаю, только мой опыт охоты на оленей и разделки добычи удержал меня от рвоты. Ко мне вернулось то неприятное чувство подташнивания, что было одним летом, когда я подстрелил оленя в живот и преследовал его по холмам, пока он истекал кровью, но я справился тогда, справлюсь и сейчас.

Я прошёл дальше в здание мимо грязных окон в поисках чего-нибудь полезного, но в основном пытаясь разобрать, есть ли у силуэтов, что я вижу, конечности либо головы, и отблески света от металла или от глаз. Я старался шагать как можно тише, но всё это казалось невозможно громким…

Разблокирован Навык: Обман!

Перезвон, с которым возникло сообщение, заставил меня напрячься на миг, сердце заколотилось в груди. Прошло уже какое-то время с последнего появления этих сообщений, так что я почти забыл.

Я постарался выбросить из головы вопросы, которые оно подняло. (Эта система использует один навык для скрытности и лжи? Какой стат влияет на Обман, SPD или CHA? Выполнение какого условия вызвало разблокирование?)

А вот и следующая дверь. По моей прикидке от формы здания, она должна вести в саму мастерскую. Я глубоко вздохнул, медленно нажал ручку, и приоткрыл дверь ногой лишь настолько, чтобы заглянуть в щель.

У рабочего стола, среди разнообразных деталей и банок с неизвестными жидкостями, стояла самая красивая девушка, которую я когда-либо видел.

Признаться, не уверен, как тут лучше выразиться. В смысле, я не хочу показаться озабоченным или что-то в этом роде, так что, возможно, мне лучше придерживаться максимальной прозаичности и сказать о том, как её тёмно-рыжие волосы были затянуты в косу, о льдистой синеве её глаз, какой обострённо-бдительной она выглядела, всматриваясь в детали перед ней, о её испачканной в смазке одежде…

Вообще-то кроме глаз я ни на что это не обращал внимания. Мой разум был поглощён её изгибами, буграми её сисек в запачканной кровью футболке, полнотой её губ и тому, как они изящно расходились - и да, это было достаточно убойно, чтобы пятно крови на её футболке не заслуживало особого упоминания. Я был поглощён взглядом на неё и мыслью о том, насколько она роскошна, пока не заметил, насколько сильно она на меня подействовала, и с этим часть моего разума продолжала предаваться ощущению привлекательности, в то время как другая сосредоточилась на её изучении.

Представьте, что кто-то потратил несколько лет на изучение того, что вам нравится, и что нет, наблюдал за вами, составляя психологический профиль и изучая реакции. Затем они уселись с этими данными, и лучшие специалисты по фоторедактуре в мире составили абсолютно идеальную картинку, которая заставит ваше сердце подпрыгнуть, вызовет дрожь в спине, бабочек в животе, и холодный пот на руках. Затем представьте, что они сделали это снова и снова, с лёгкими вариациями, пока у них не получилось полноразмерное 3D видео высокого качества, и показали вам.

Наблюдая за ней, я ощущал примерно это.

(И если эта аналогия кажется вам чутка пугающей, то я описал правильно, поскольку часть меня была напугана тем, как она красива, другая часть была сердита, что кто-то смог вызвать у меня такую реакцию, и маленькая, неизученная часть меня мгновенно напряглась, испытывая подозрительность к любому, кто может так влезть мне в мозг, как сделала она).

Она возилась с деталями на верстаке, время от времени поворачивая. Она подняла одну из них, маленький плоский прямоугольник с чем-то вроде рукоятки. Плавным движением она вытянула руку и отвела её в сторону, пока маленькая дырка в этой штуке не оказалась направлена на меня. Дырка была размером примерно с те, что были в мертвеце из приёмной, и даже в моём состоянии я осознал, что штука, которую она держит, плоская вертикальная пушка.

- Не двигайся - произнесла она.

- Но… - произнёс я. Вернее, я хотел сказать "но", начать каку-то фразу, но она застряла у меня в горле.

Разблокирован Навык: Романтика!

(Ха-ха, игра, ха-ха).

- Имя - произнесла она.

В конце концов шестерёнки моего разума встали на свои места и он заработал, и я понял, что она спрашивает у меня моё имя.

- Джун - произнёс я.

- Джон? - переспросила она, подняв бровь.

- Нет, Джун - ответил я. - Сокращённое от Джунипер.

Она смотрела на меня, сжав зубы. Была в том, как она держится, некая напряжённость, словно лук, готовый спустить стрелу.

- Кто такой? - спросила она.

- Эм, - медленно произнёс я, пытаясь потянуть время. У меня было неприятное подозрение, что как раз для таких ситуации и нужно POI, а у меня она аж одно очко из-за штрафа.

- Кто такой - повторила она, поджав губы.

- Студент - произнёс я. Я понятия не имел, чего она от меня хочет; возможно, сказать, что мой отец пилот вертолёта, а мать работает на фабрике коробок, было бы полезней.

Она осмотрела меня сверху вниз, по крайней мере насколько могла из-за всё ещё прикрытой двери.

- Какой афиней? - спросила она.

- Я, эм, не знаю, что это такое - произнёс я. Это было правдой, когда я это сказал, но сразу после проблеск памяти напомнил мне термин: это было термином для места литературы и обучения, основанным на имени греческой богини Афины. Я использовал его в кампании D&D, когда партия отслеживала гоблина-рейнджера в залах покинутого Афинея Перьев и Крови.

- Почему тебя сунули в самолёт? - спросила она. Я понимал, что мой ответ об афинее не заработал мне плюсов. Её пушка оставалась направлена на меня, что лишь слегка приглушало её привлекательность.

Что там говорил парень на самолёте? Диссиденты.

- Меня поймали раздающим листовки - произнёс я, отчаянно надеясь, что она не станет копать дальше.

Навык повышен: Обман, ур 1!

Я не мог определить, поверила она мне или нет, но она слегка опустила пушку, так что она оказалась направлена мне на живот вместо груди.

- Выйди из-за двери - произнесла она. Я так и сделал, подняв руки над головой и демонстрируя мачете так, чтобы она видела, что я не угрожаю.

- Брось мачете - произнесла она. Я сделал, как она сказала.

- Вместе с нами высадилась группировка Фуксия - произнесла она. - У них миссия в Землях Восставших, и часть этой миссии - прикончить всех, кто их видел. Обычно в пути до аванпоста выживает один из ста, но Цветная Банда постарается обеспечить, чтобы у вас не было и этой надежды… если только мы не будем работать вместе.

Ну, это весьма шокирующе прямолинейный крючок.

- Я в деле - произнёс я. - Что нужно сделать?

Квест принят: Семь Колоколов для Семи Адов!

http://tl.rulate.ru/book/11234/217123