Когда я заполучил достижение "Обучение Завершено", я был слишком занят другим, но даже с уделённой ему долей внимая удивился - какого хрена обучение занимает три дня, и включает в себя кучу смертельно опасных ситуаций? Если только не предполагалось, что игрок будет многократно умирать, или игра задумывалась убийственно сложной (RPG-аналог Super Meat Boy?), то, что период с падения из самолёта до ухода из Сильмар-сити является обучением, как-то глупо.

(Была тут кроличья нора, от которой я пытался себя отвлечь: вопрос о том, что произошло бы, действуй я иначе. Игра заклеймила меня трусом за то, что я не поспешил на спасение той безымянной девчонке сразу после приземления. Если бы я поспешил на выручку и сумел избавить её от зомби, спас тогда... что произошло бы? Или когда я ушёл с заправки, что произошло бы, если бы я направился прочь от Комфорта, а не к нему? Что, если бы я убил Амариллис вместо того, чтобы принять её квест? Что, если бы я как-то убедил её направиться к аванпосту Хозяина, вместо того, чтобы согласиться с её предложением отправиться в другую сторону?

Дизайнеры видеоигр не могут создать так много разных путей, это неэффективно, особенно учитывая, что большинство игроков проходят игру только один раз. В видеоиграх есть много способов симулировать элемент выбора, чтобы игроку казалось, что их действия имеют значение, но в основном изменения чисто косметические, разве что в итоге получаешь разные концовки, или два разных пути ведут через те же места, где общаешься с теми же персонажами.

Так что в видеоигре попытка отправиться в неизвестное когда должен направляться в Комфорт скорее всего привела бы меня к некоей непреодолимой стене, которая заставила бы направиться туда, куда нужно игре. Я не уверен, что именно могло бы произойти, но, например, появилась бы Группировка Фуксия, или множество зомби, которых не победить, или, если дизайнер игры ленив, просто невидимая стена, разрушающая погружение.

А вот в настолке достаточно просто можно импровизировать. Если партия не хочет отправляться в Комфорт, то пожалуйста, можете отправиться по длинной дороге, и в конце концов что-нибудь придумаем. Если бы я был ДМ, я бы запланировал, что Амариллис находится в Комфорте, и если партия не хочет туда идти, или убили её при встрече, или ещё что-то такое, то и ладно, она остаётся мёртвой и я придумаю другую подводку к этому квесту, или учту намёк от партии и придумаю совсем другой квест.

Или, если ты хитрожопый ДМ, то можно сделать то, что делают дизайнеры игр и отнять толику выбора, сделав некоторые выборы не имеющими значения. Если игрок решает, что хочет направиться прочь от Комфорта, а не к нему, то в итоге окажется у города Прелесть с тем же базовым дизайном и всеми теми же квестами, неписями, и врагами. Блин, если игроки не видели знака с надписью "Комфорт", то его даже не нужно переименовывать.

Но самое ох*ительное - это можно делать и с людьми. Скажем, вы хотели, чтобы игрок встретился с важной принцессой из Англицинна, недавней жертвой чего-то вроде государственного переворота и основным движителем сюжета. Что я сделал бы? Поместил бы её рядом с игроком в самом начале игры, окружённую зомби и кричащую просьбы о помощи. Если бы всё это было настолкой, то умный ГМ мог бы запланировать то, что я увижу эту первую девушку, и она будет Амариллис. После того, как я сбежал вместо того, чтобы ей помочь, мне влепили штраф, и поскольку я о ней ничего не знал, другая девушка могла стать Амариллис, и вся вселенная переписалась вокруг этого изменения. Если подумать, я схлопотал второй штраф трусости после того, как не побежал на помощь другой девушке, и вполне возможно, что если бы я побежал за ней и отбил её от нападающих, она бы со временем

оказалась Амариллис Пенндрайг. И вообще-то Амариллис сперва назвалась фальшивым именем, когда мы встретились, так что если бы она умерла, или я решил к ней не возвращаться, то оставалась возможность переписывания, до того момента как я вернулся с Поулом и он её узнал.

В некоторых настолках реальность крутится и подстраивается под игрока, и мосты строятся по мере надобности.

Из-за того, в какие глубины ведут такие мысли, я и называю такое "кроличьей норой", как в Алисе, и глубины паранойи, в которые можно погрузиться, задумываясь об этом, одна из причин, по которым я старался не задумываться о природе этой реальности слишком сильно. По крайней мере, пока не придумаю что-то, что можно проверить, а с этим у меня пока что не очень).

Однако когда я оказался в Драгоценности Пустыни - и укрылся белым балахоном с капюшоном, скрывающим большинство моих ранений - меня приложило значением достижения "Обучение завершено". До того я убегал из одного места к другому, с чёткими целями и относительно немногими фигуральными сторонними улицами, в которые можно заглянуть. Шагая же (если честно, ковыляя) по улицам Драгоценности Пустыни, я был поглощён зрелищами и звуками, и больше того, возможностями.

Мы прошли мимо существа с хитиновым панцирем и мандибулами, прямоходящего, как человек, и с длинным древковым оружием на спине. Мимо нас прошли трое эльфов с поджатыми губами, все на голову выше меня, одеты в красные плащи с золотым подбоем, и Фенн прижала свой капюшон, чтобы скрыть от них свои уши. Я видел, как существо, похожее на черепаху, покупает банку красного порошка у в целом нормально выглядящей женщины с кожистыми крыльями, сложенными за её спиной. В толпе был просвет, и я решил, что это свободное пространство, но когда мы приблизились, я увидел, что это карлы - не маленькие люди, а дворфы, низкие, плотные, плосконосые дворфы с заплетёнными косичками и узорными доспехами. Большинство виденного народа были людьми, и большинство из них были в белых, чёрных или синих балахонах, но были также и странные, причудливые зрелища. Я хотел бы забить на свои раны и последовать за голубым кристаллом размером с тостер, летевшим по своим делам куда-то по улице, или за долговязым мужчиной, в котором было футов восемь даже несмотря на то, что он шёл пригибаясь, чтобы не задеть паутину проводов электро передачи, пересекающихся над нашими головами.

И да, Драгоценность Пустыни - тот ещё зажопинск. Все цвета словно были зарезервированы за народом, а здания одного и того же белого цвета, в основном лишённые украшений, если не считать вывески и надписи. Водосточные канавы воняли сильнее, чем я, временами попадались груды гниющего мусора. Мой отец сказал бы про провода над головой, что они раздражают, и про американскую противопожарную безопасность здесь не слышали. Тут и там были нищие, безногие-безрукие калеки, поднимающие руки, и маленькие дети, бежавшие за мной, выпрашивая монетку, которой у меня не было, пока Фенн не хлопнула одному из них по уху.

Но вокруг было столько всего, и это совсем не было похоже на видеоигры, где подобный фон и неписи в общем-то просто ограничивающие путь препятствия, а здания - просто маски с неоткрываемыми дверями. Всё это было реальным. Мир Аэрба никогда не создавал впечатления, что он заставляет меня что-то делать, нет, но прежде был продвижение, а сейчас… Я был волен чертить собственный путь по Аэрбу и решать, что для меня важно.

Обитель мага кости была типичным образцом архитектуры Драгоценности Пустыни, как я её

видел: тот же белый материал, из которого тут (и в Сильмар-сити) сложены стены, и прямоугольная, довольно неуклюжая, дверь. В петлях было множество щелей, и я решил, что или установщик облажался, или её много раз меняли. Это определённо было нужное место, поскольку над дверью был знак с грубым изображением кости, и на двери от руки написано "Славные Кости". Здесь были окна, но они были высоко. Впускают свет, но не позволяют в них заглянуть.

Фенн вошла, не стучась; мы с Амариллис последовали за ней. Здесь не было нормального второго этажа, хотя здание было достаточно высоким. Вместо этого до потолка, на котором свисали тысячи костей, словно гроздья чеснока в итальянском ресторане, тянулись две длинные лестницы. На стенах тоже были кости, на маленьких полочках, а на полу стоял набор шкафов с полками, помеченными подписанными от руки бумажками. На одном из этих шкафов курилось благовоние, наполняющее помещение слегка цветочным запахом, не совсем прикрывающим более глубокий известковый запах.

Кроме этого здесь была кушетка с поворачивающимися частями, по грудь высотой, и бледная женщина с чёрными пятнами, идущими от ушей до воротника, где исчезали под её балахоном. Она сидела за маленьким столом с какими-то бумагами.

- Добро пожаловать в Славные Кости, я Магус Борманн - произнесла женщина с лёгким поклоном, сложив руки. - Чем могу помочь?

- Мы пришли за исцелением - сказала Фенн. - Моего приятеля случайно подстрелила несколькими стрелами сторона, которая останется неизвестной.

- Это была ты - сказал я. - Ты меня подстрелила.

- Раздевайтесь, и дайте взглянуть - сказала Борманн. Она взглянула на Фенн. - Консультация бесплатна, но я могу предположить, что вы будете платить?

- Неохотно - пожала плечами Фенн.

Я снял балахон, открывая свои драные джины, рваную футболку, и окровавленные раны. Мы об этом говорили, но решили не переодевать меня во что-то другое, частично потому, что я не хотел пачкать одежду кровью.

- Раздевайтесь полностью, если это не слишком болезненно - сказала Борманн. - Вы раньше лечились у мага кости?

- Нет - ответил я. Я взглянул на Фенн и Амариллис (веселье и безразличие, соответственно), и начал снимать одежду, морщась, когда отрывал присохшую кровь. Я сел кушетку и снял джинсы, сругнувшись, когда отрывал их от лодыжки. По крайней мере, было приятной неожиданностью обнаружить, что моё тело изменилось к лучшему; не сказать, что стал качком, но кубики были видны, когда не сидел. Я на Земле не был толстым или пузатым, но моему отцу находилось применение для слова "тощий".

- Хм - сказала Борманн. Она потыкала пальцем в рану на животе, на ноге, и перешла к порезам от стрел, которые прошли вскользь. - Вы хотите позаботиться только о самых серьёзных ранах, или обо всех?

- Всех - сказала Фенн. - Повторюсь, неохотно.

- В таком случае, полагаю, это можно сделать за полмиллиона тчер - сказала Борманн,

обращаясь к Фенн. - Он в хорошем состоянии, помимо самих ран, никаких очевидных осложнений, и не вижу магии, которая могла бы вызвать помехи.

Фенн буркнула, сунула руку в свою сумку, и достала горсть банкнот, которые Борманн приняла и быстро пересчитала.

- Ложитесь, и приступим. Это должно занять пару часов, или около того.

Она взглянула на Фенн и Амариллис.

- Вы можете уйти и вернуться потом, если у вас есть какие-то дела.

Фенн тихо ушла, Амариллис осталась.

- Это... - начал было я. Я хотел сказать "как-то долго", но я сравнивал эту женщину с Товой, зловещей женщиной, работавшей под давлением и предположительно с доступом к ресурсам.

- Если у вас есть вопрос, я могу ответить - сказала Борманн. - Подобная работа к этому моменту моей карьеры не требует особого внимания.

- Я задаюсь вопросом, что нужно, чтобы научиться магии кости - сказал я. - Вернее... Вообще хотелось бы о ней что-то узнать. Я видел, как её использовали однажды, в чрезвычайной ситуации, но...

- Позвольте мне сперва взять кости - сказала Борманн. Она подошла к одному из шкафчиков и достала несколько костей, которые разложила на столике рядом с кушеткой. Затем она приналась поднимать их по одной. - Основной аспект исцеления - жизненная сила, так что для этого отбираем из живучих существ. В данном случае - восточная почтовая чайка, или, точнее, её рёбра, соответствующие вашему торсу, и его кости ног, соответствующие вашей ноге, плюс несколько других для более мелких ран.

Она взяла в руку узкое ребро не длиннее пальца, а другую руку положила мне на живот, рядом с раной. Кость засветилась, очень слабо, и от неё поднялся крошечный дымок без запаха.

В конце концов она отложила кость в сторону и взяла другую, идентичную, повторяя процесс. Я ощущал, как с моим животом что-то происходит, но это было медленно.

- Я провела пять лет в Афинее Кости и Плоти - сказала Борманн. - Это минимум, необходимый, чтобы называть себя настоящим магом кости. Учёба состоит в основном из изучения скелетов различных животных и их связи с аспектами, вместе с изучением аспектов и смертной формы. Мы не начинаем изучать вытягивание из костей до второго года.

Пока она говорила, было израсходовано ещё три кости, и боль в животе несколько утихла.

- Почти закончила с этой секцией, дальше перейдём к вашей ноге - сообщила Борманн, поджав губы. - Разговор вас успокаивает?

- Да - ответил я. - Так, ой, вы вытягиваете аспекты существ из их костей?

- В общем так - ответила Борманн. - Наиболее широко используется жизненная сила, поскольку эффекты выдыхаются, когда эссенция извлечена из кости, а с жизненной силой концентрированное исцеление остаётся. Другие четыре аспекта - быстрота, сила, фокус и интеллект.

Когда она закончила фразу, рана на моём животе наконец полностью закрылась; она стёрла полотенцем засохшую кровь и переключилась на мою ногу.

Жизненная сила, быстрота, сила, интеллект, и фокус. Или, в другом порядке, сила, быстрота, жизненная сила, интеллект, ... , и фокус. Что очень близко к мощи, скорости, выносливости, хитрости, знанию, и мудрости, которые стоят аккуратными рядами в моём листе персонажа.

- Что насчёт знания? - спросил я.

- О, вы слышали истории - сказала Борманн. В её руке были кости ног, и она занималась моей раной. - Маги кости вытягивают воспоминания из черепа, в том духе?

Я осторожно кивнул.

- Ну, это не так драматично. Если потянуть слишком глубоко, то это будет сразу множество неупорядоченных воспоминаний, а если слишком мелко, то они слишком кусками, и невозможно ничего понять. И в любом случае их нужно быстро записывать или надиктовывать, пока не выдохлись, что создаёт собственные проблемы. Народ всегда думает о том, что выгребают их секреты, но на практике оно так не работает. В любом случае, это не является значимым направлением, и редко изучается.

Амариллис впервые заговорила.

- Джунипер, если у тебя есть дальнейшие вопросы, тебе лучше отложить их, пока у нас не будет возможности поговорить.

Борманн подняла бровь, но она казалась достаточно профессиональной, чтобы не расспрашивать кого-то, заявившегося с несколькими ранами от стрел, так что продолжила свою работу без комментариев.

Скорее всего, Амариллис была права, что остановила меня от дальнейших вопросов, поскольку вполне возможно, что я был в трёх секундах от вопроса, который выставил бы меня или незнающим того, что знают все, или знающим то, чего никто не должен бы знать. Первое - не большая проблема; я не напрягался по поводу того, что меня могут счесть идиотом, хоть и не хотелось бы, чтобы обращали внимание, конечно. А вот второе может нас и убить, особенно учитывая, как скудны наши ресурсы.

Так что вместо этого я умолк и задумался об магии кости. Описанные Борманн аспекты очевидно совпадали с атрибутами на моём листе персонажа, минус социальные атрибуты и удача (возможно, или они как-то иначе категоризировали). Это позволяло легко внедрить магию кости в игровую систему; нужно только некое логическое правило вроде "когда используешь кость, выбери атрибут, который был у этого животного при жизни, и добавь к своим". Полагаю, это на деле несколько сложнее, но у меня было бы огромное преимущество в магии кости даже без моей способности повышения навыков, поскольку я был бы в состоянии видеть изменения в числах.

- А есть другие способы научиться магии кости? - спросил я. Я заметил, как Амариллис слегка нахмурилась, но даже не покачала головой, так что я решил, что бреду в безопасных водах. - Существуют учителя вне афинеев?

- По имперским законам это нелегально - широко улыбнувшись, ответила Борманн. Должно быть, моё пустое выражение лица продемонстрировало, что шутка до меня не дошла, поскольку её улыбка исчезла.

- Используется аргументация - начала Амариллис - что в мире есть ограниченное количество хороших, пригодных для использования костей, и хотя всё время появляются новые, всё равно остаётся лимит, сколько их создаётся каждый год, через естественные процессы и на фермах. Посредственный маг вытягивает из кости меньше, чем превосходный, что означает расход большего количества костей слабым магом, истощение ограниченного ресурса и повышение цен на исцеление в долгосрочной перспективе. Уверена, игроки в этой игре тебе очевидны.

Эм, нет?..

- Афиней Кости и Плоти существенно увеличивает своё влияние, если они единственный источник аккредитованной магии кости, существующие маги кости избавляются от конкуренции и поддерживают высокие цены. Афиней Перьев и Крови посередине, поскольку с одной стороны когда исцелением занимаются только аккредитованные маги кости, это уменьшает конкуренцию для магов крови, но с другой возникают проблемы престижа из-за борьбы за эту привилегию. А ещё есть фермеры, охотники, и тому подобная публика, которая зарабатывает в том числе и поставками костей, и разумеется они против изменения этого имперского закона, поскольку оно повлияет на них, и так далее, и так далее. Множество голосов в поддержку закона, и в итоге всё определяется комбинацией денег и влияния вместо того, хорошо это или плохо.

Я практически слышал Реймера с его "бла-бла, политика". Однако моей проблемой было то, что я не знал контекста, чтобы всё это было осмысленно. Могу предположить, что афинеи - что-то вроде сверхвлиятельных университетов с выпускниками в руководстве различных компаний, политических полей, и возможно армий. Хм, империя?.. В общем-то, всё, что я знаю - что есть некий "имперский закон", который Борманн почему-то считала смешным.

И тут я понял, что Амариллис не объясняет, а прикрывает меня. Я не понял шутку Борманн, она это заметила, и Амариллис обеспечила отвлечение и объяснение моего непонимания. Я был не идиотом, который не понимал, что имперский закон заслуживает насмешки, у меня очевидно вызывали недоумение политические причины запрета нелицензионных магов кости.

- Вы одна из тех, к кому нужно обращаться, если у меня проблемы, требующие политического решения? - спросила Борманн. - Большинство моих клиентов ремесленники, нечасто встречаются те, кто понимают, что на самом деле происходит в империи.

Она продолжала свою работу, и закрыла рану на ноге, пока не осталась лишь маленькая розовая точка там, где вошла стрела, а затем переключилась на мелкие раны.

- Хотя, сказать по чести, одна из вещей в афинее, по которым скучаю меньше всего, это то, как все погружены в имперскую суету.

И с этим дипломатическим окончанием разговора мы снова умолкли. Я чувствовал себя намного лучше, хотя и оставалась некоторая недостача крови, и намеревался держать рот закрытым, не задавая больше вопросов. Недолго осталось, пока появится время наедине с тем, что я начал принимать как свою партию.

Впрочем, чем ничего не делать, я закрыл глаза и взглянул на свой лист персонажа - однако никакие числа с применением костей не менялись. Когда глаза были открыты, я видел временами, как поднимаются хитпоинты, но это было числовым представлением аналогового процесса, или может вообще примерная прикидка того, насколько я здоров. (Я не повышал себе END с того момента, как включил хитпоинты, но когда это сделаю - обращу внимание).

- Выглядишь намного лучше! - сказала вошедшая Фенн. - Хотя, полагаю, должен бы, за

полмиллиона-то.

- Ему повезло - сказала Борманн. - Стрела в ноге не попала в бедренную артерию, а та, что в животе, не пробила никакие внутренние органы. Что бы вы ни делали, я бы настоятельно рекомендовала не делать этого снова… хотя если всё-таки сделаете, надеюсь, не забудете обо мне.

Она положила кость в металлический поддон, затем окунула руки в маленькую чашу с водой и принялась их вытирать.

- Работа выполнена.

Все мои раны закрылись, оставив лишь маленькие розовые участки новой плоти. Насколько я мог судить, маг кости не столько магически срастила мою плоть, сколько на несколько порядков ускорила процесс естественного исцеления.

- Даму тоже - сказала Фенн. - У неё порезы на руке, и ожог, кажется.

Борманн подошла к Амариллис и осмотрела её руки, нахмурившись.

- Этот ожог… магия крови?

Амариллис пожала плечами.

- Мне нужно знать, чтобы как следует вас исцелить - сказала Борманн.

- Что именно нужно, чтобы было не нужно знать? - спросила Фенн.

Борманн нахмурилась.

- Двойная плата, если хотите, чтобы я влила больше магии и надеялась на лучшее. И никаких гаранитий на качество исцеления.

Она взглянула на другую руку Амариллис и вздохнула.

- Судя по виду, вы заполучили эти раны сегодня. Ваши ногти тогда уже были жёлтыми?

Амариллись внимательнее взглянула на свою руку.

- Нет - осторожно произнесла она. - Инфекция?

- Это может быть крысиная гниль - сказал я. Они втроём оглянулись на меня. - У меня это было однажды. Мне сказали, что это так называется.

- Я с этим незнакома - сказала Борманн. - Пятьдесят тысяч тчер за ваши раны, половина этого, если расскажете больше, чтобы я могла сделать оценку. И если крысиная гниль это болезнь,, я не знаю, что понадобится, чтобы выжечь её из вас. Это было бы хорошим способом набить карманы, если бы я была из тех целителей, кто любит выжимать всё.

- Что насчёт конфиденциальности? - спросила Фенн.

- Нет - ответила Борманн. - Если городская стража постучится с вопросами о людях, которые вовлечены во что-то, во что не должны были, помимо простой стрельбы друг в друга стрелами, то я расскажу им всё, что знаю, без малейшего нажима.

- В таком случае мы заплатим полную сумму - сказала Фенн. - Если вы обязаны рассказывать, то вам лучше не знать. А о крысиной гнили потом позаботимся, если понадобится.

Когда мы закончили, Фенн достала из сумки одежду для меня, и я её надел. Ничего особенного, просто футболка и штаны не по размеру, всё несколько мешковатое, но мой балахон всё равно это прикрыл. Борманн любезно предложила выбросить мою старую одежду, и мы направились своей дорогой.

- Итак - произнесла Фенн. - Я думаю назначить нашей следующей остановкой баню, где можно будет смыть вонь наших похождений.

Она зевнула, потянулась, и прикоснулась к луку на своей спине, словно чтобы убедиться, что он на месте.

- Кстати, Джунипер, ты будешь рад узнать, что я выяснила, почему мы здесь на самом деле. "Нет друзей, но нет и врагов" применимо к множеству мест, куда мы могли бы отправиться. Есть более глубокая причина, почему Драгоценность Пустыни совсем-совсем не обсуждалась.

Она улыбнулась, но её глаза не улыбались, и в голосе не было юмора.

- Нам стоит говорить потише - сказала Амариллис. - Мы сможем обсудить это приватно. Я всё равно это планировала после того, как передохнём.

- Как угодно.

Фенн пожала плечами, глянула на меня, подняв бровь, а затем отвернулась.

Мы молча направились обратно к гостинице, и хотя я больше не хромал, внезапная напряжённость в группе тоже неплохо справлялась с тем, чтобы подтачивать во мне восхищение экзотикой улиц.

http://tl.rulate.ru/book/11234/229379