Разблокирован Навык: Искусство!

Навык повышен: Искусство, ур. 6! (навык ограничен утроенным значением первичного стата CHA).

Навык повышен: Магия Кожи, ур. 10!

Новая Доблесть: Изменчивая Кожа!

Навык повышен: Магия Кожи, ур. 12! (навык ограничен утроенным значением первичного стата KNO).

Ледяной дьявол: окутывает вашу руку морозом, на следующие три минуты наделяя её способностью заморозить то, к чему вы прикоснётесь. Одиночное применение. Необходимый размер - примерно 1 квадратный фут.

Чаша Лжеца: Позволяет вам вытягивать из своего тела слабые токсины, такие как босклиф, алкоголь, кофеин, террабленд, никотин, или гранчар, и незаметно передавать их прикосновением. Только для себя. Необходимый размер - примерно 2 квадратных фута.

Распутная Лоза: Создаёт маленькую тонкую лозу, которая может опутать любой вход, такой как дверь или окно, на период двадцати четырёх часов. Вы будете знать, если кто-то пройдёт через кольцо лоз. Одиночное применение. Необходимый размер - примерно половина квадратного фута.

Поверхностные Ножны: Объект, прижатый к татуировке, войдёт в неё и станет частью магии кожи, позволяя затем вернуть его, потянув за край татуировки. Объект необходимо вставить в течении тридцати минут после завершения татуировки. Требуемый размер зависит от размера сохраняемого объекта.

Змея: Неядовитая змея оживает и соскальзывает с вашей кожи. Она обладает нормальным змеиным интеллектом, симпатия к вам отсутствует. Одиночное применение. Только для себя. Размер татуировки определяет размер змеи. Уход за змеёй - большая ответственность!

У магии татуировок было скрытое ограничение - она зависела от моего навыка Искусство, о существовании которого я не знал, пока не попытался нарисовать что-то татуировочным пистолетом. Я не использовал собственную кожу; вместо этого потратил немного времени, провозившись с копировальным набором, пока он не выдал мне кусок свежей кожи (профессия "дубильщик"). У самих татуировок были точные спецификации в плане углов, дуг, чернил, и относительных размеров отдельных элементов. Это напомнило мне работу в классе Искусств, когда нужно было сделать векторный логотип; они должны быть чётко узнаваемыми и масштабируемыми, так что каждая часть должна быть определена в математических терминах, позволяя неограниченное воспроизведение. Маг татуировок рисует на коже не просто дьявола, который оживает и хватает за руку; он рисует очень конкретного дьявола.

Как оказалось, у меня просто недостаточно умения обращаться с татуировочным пистолетом, чтобы нарисовать что-то кроме пяти самых простых татуировок из примерно тридцати в стыренной Фенн половины книги. Тем не менее, пара часов практики позволили мне нанести на свою кожу несколько татуировок, и полученная мной новая доблесть позволила перемещать их по своей коже в другие места простой мыслью, и это означало, что я могу наносить все татуировки на относительно большие участки кожи на моём бедре, передвигая их в другие места, когда заканчиваю.

Учитывая всё, толку с этого было маловато, так что я перешёл к магии самоцветов.

Судя по "Руководству по магии самоцветов для чайников", в магии самоцветов вообще не было аналогий. Вместо этого у неё было три разных оси эффекта, и каждому самоцвету может быть назначено цифровое значение в каждой из этих осей на основе их цвета. Книга не называла это цветовой моделью RGB, но она использовала слова "красный, зелёный и синий".

(Можно и не говорить, но это как-то бредово. В смысле, вся причина появления модели RGB, это то, что в глазу человека только три типа сенсоров цвета, реагирующих на эти длины волн. Было бы вполне возможно, чтобы были другие пики на других длинах волн, или другие сенсоры цвета. Блин, на Земле есть существа с четырьмя типами цветодетекторов, и можно даже не упоминать, что среди 200 смертных видов Аэрба были такие, которые воспринимают цвета не так, как люди; собственно, это было прямо упомянуто в одном из дополнений книги. Однако, определённо, магия самоцветов в этом мире была разработана на основе человеческих определений цветов).

Всё цвета были атакующими, проецирующими силу в мир, и различались количеством залпов, расхождением, скоростью, перезарядкой, и кучей других вещей. Я толком не въехал, пока в книге не привели пример (хотя это и заставило меня ощутить себя чайником).

* Чистый красный самоцвет будет испускать непрерывную проекцию силы, половина которой будет направлена обратно на пользователя. У луча будет нулевое расхождение.

* Чистый синий самоцвет будет выстреливать раз в восемь секунд, излучая пятьдесят снарядов с расхождением в 180 градусов, которые затем изменят направление в сторону определённых пользователем целей до 90 градусов.

* Чистый фиолетовый самоцвет будет выстреливать раз в четыре секунды, излучая двадцать пять снарядов с разбросом в 90 градусов, которые затем изменят направление в сторону определённых пользователем целей до 945 градусов. Четверть силы залпа будет направлена обратно на пользователя.

Разблокирован Навык: Магия Самоцветов!

Разблокировано Достижение: Объединёнными Силами.

Я был немного раздражён, когда думал о том, что к магии в самоцветах позволяет доступ проходящий через них свет, поскольку это было вторым, что я попробовал. Конечно, сейчас я знал о магии самоцветов больше, чем тогда, включая толику знаний о том, каким эффектом должны обладать грубые самоцветы, созданные копировальным набором, но аналогию-то я уловил, верно? Самоцветы - связано со светом, если они выдают свет и это связано со значениями RGB. Возможно, аналогия в этом случае не имеет значения, важно знание, но это реально выглядело как что-то, что я должен был освоить самостоятельно.

Я заполучил ещё одну полоску, выскочившую рядом с полоской, измеряющей кровь. Эта была синей, и пульсировала слабым свечением. Быстрый взгляд показал, что она озаглавлена "Ментальное Истощение". Её значение было 9/12, утроенное значение любого из моих ментальных статов кроме самого MEN. Ещё бы я мог продемонстрировать что-то серьёзное, прежде чем закончится ментальная энергия, но фиг там. (Да, я был разочарован способностью пускать магические лазеры с рук. Избаловался).

Вообще-то комната в гостинице - не лучшее место для практики в магии самоцветов, что я осознал после первого залпа красного света, который опрокинул стол. Фенн этому

поапплодировала, но она читала "Принц и Служанка", и вернулась к своей книге, как только стало ясно, что я больше не собираюсь ничего громить.

Я сделал мишень из пары подушек с нашей кровати и цитруса с толстой шкуркой, который мы получили к обеду, а потом принялся использовать красный камень, чтобы сбивать его. Камень был не совсем чистым, и мне стало очевидно, что это очень важно - если и не в плане непосредственно чистоты, то в удобной комбинации эффектов. Это напоминало случайно генерируемые в Borderlands пушки. Я надеялся, что тут больше, чем сумма частей.

А ещё нужно было учитывать не только цвет, поскольку множество аспектов самоцветов изменяли их эффект в разном, и всё это пересекалось друг с другом. Большой самоцвет мощнее маленького, но ментальное утомление возрастало пропорционально размеру. Огранка может быть разных типов и уровней симметрии, которые изменяли метрики. Одни отрицательно, другие позитивно, но в основном - то и другое вместе.

И всё это было, бл*, бесполезно, поскольку копировальный набор отказывался выдавать мне что-то кроме восьми камней, которые мы получили в самый первый раз, как бы я ни пытался. Судя по тому, что написано в книге, у всех магов самоцветов уникальные наборы, так что, возможно, копировальный набор не мог сообразить, что было бы у "мага самоцветов", почему и создавал всё время одно и то же.

Я сделал несколько залпов по фрукту, каждый раз возвращая его на место. Было облегчением видеть, что использование самоцвета не стоило мне трёх единиц ментального утомления каждый раз, но это означало, что "ментальное утомление", которое использует игра, числовое представление моего реального ментального утомления, и именно его использовала магия самоцветов. Я не был уверен, как к этому относиться, особенно потому, что был уверен в том, что завтра мне понадобится ясный ум, и, как обычно, игра не давала никаких подсказок, как быстро я оправлюсь от ментального утомления.

Сделав достаточно залпов, чтобы поднять Магию Самоцветов до 5 уровня, я оказался на 6/12 в этом плане, и это было достаточно низко, чтобы решить остановиться на этом. Я испробовал все восемь камней, которые выдавали различные (но скорее похожие, чем уникальные) эффекты. Я не смог заставить работать только чёрный и бесцветный; если основываться на RGB, то у белого все значения будут 255, а у чёрного - 0, но определённо они были "особыми", и превыше моих способностей. Чёрный был контрмагией для самоцветов, и способен нейтрализовывать атаку в пределах характеристик камня; бриллиант не обладает атакующими способностями, и вместо этого использовался для усиления магии самоцветов, хотя "Руководство Чайника" и не описывало, как именно это должно работать, учитывая, что можно использовать только по одному камню за раз. Возможно, нужно действовать парой?

Достаточно сказать, что магия самоцветов меня тоже разочаровала. Ну, лучше ей владеть, чем не владеть, но на мой взгляд пистолет лучше, по крайней мере с моими камнями и способностями. И, что ещё хуже, самоцветы дороги, скорее всего дороже, чем мы можем заплатить копировальному набору, учитывая его цены, и это означало, что если я буду ими пользоваться, то придётся забыть об использовании копировального набора.

- Ты съел не всю лосятину - сказала Фенн, когда заметила, что я уставился на самоцветы в своей руке.

- Угу, не особо голоден - сказал я. Взял одну из полосок, и положил её обратно.

- Перекусил чего-то по дороге, когда ходил в книжный? - спросила Фенн.

- Нет - ответил я.

- Ну, тебе стоит поесть - сказала Фенн. - Особенно если ты болен. Ты облажался со своими костями и у тебя нехватка крови, лосятина будет полезна, в ней много железа.

- Угу - сказал я. Я потерял пятнадцать фунтов после смерти Артура, но в тот раз потеря аппетита была вызвана депрессией, а не тем, что происходит со мной из-за магически нефункциональной грудной клетки, или что там. У меня были похожие разговоры, о том, что нужно есть, с моей мамой, с отцом, и с Тифф. В итоге я просто запихивал еду в рот, стараясь игнорировать то, что на самом деле не хочется. Так что я решил, что Фенн, пожалуй, права, и отрезал четыре куска лосятины; быстро прожевал их и проглотил.

- Ты в порядке? - спросила Фенн.

- Думаю, когда речь идёт о плане спасения, лучше действовать быстрее - сказал я. Потёр руку. Кажется, она стала чуть слабее, но сложно сказать наверняка, поскольку это моя левая рука, и обоерукость я заполучил лишь недавно.

- Грак тоже готов действовать - сказала Фенн. - Он уже месяц пытается с этим разобраться. Я дала ему пару намёков на наши ресурсы, что его порядком простимулировало.

Она посмотрела, как я ем.

- Если хочешь, могу заказать тебе другую еду - предложила она.

- Не, всё в порядке - ответил я. Взглянул на книгу, которую она читала. - Есть там что-то интересное? Или… значимое для истории?

- Плохой парень побеждает - пожав плечами, ответила Фенн. Помедлила. - В каком смысле "значимое для истории"?

- В смысле… не знаю, была там подсказка? Или что-то подобное? - спросил я.

- Как ты получил эту книгу? - спросила Фенн, подняв бровь.

- Продавец читал её, когда я вошёл в магазин - сказал я. - Когда я уходил, он сказал что-то о том, что мне нужно и развлекательное чтение, а потом добавил её к куче, бесплатно.

- И ты думаешь, что это как-то… связано? - спросила Фенн. - Ты думаешь, что продавец читал эту конкретную книгу, потому что вселенной было предназначено, чтобы ты её получил, поскольку у неё есть некая космическая связь с чем-то неизвестным?

- Это возможно - сказал я. - В смысле, почему нет. Это же в дух эльфийской удачи, разве нет?

- Да я бы не сказала - сказала Фенн. - Там скорее чувство движения с течением, по определённому пути, в духе "несчастье и благо". А не случайные чуваки дают вам книги, в которых есть подсказки. Говоришь, так работают игры?

- Так работает повествование - ответил я. - Антон Чехов был театральным автором в 1800-х, и он определил, что в целом у любого элемента спектакля должна быть причина. Если в первом акте висит ружьё, то из него выстрелят в конце третьего акта, потому что иначе нафига было его изначально вешать. Насколько я помню, у Эрнеста Хемингуэя это тоже было.

Я размял пальцы левой руки; чувствовалось как-то не так.

- В играх, впрочем, иначе, потому что невозможно гарантировать, что все заготовки выстрелят, если только не лишить игрока элементов выбора, или обеспечить набор вариантов для каждой заготовки. В смысле, в настолке можно повесить ружьё в начале сессии, а потом события могут переместиться куда-то в другое место, и ГМ ничего не может с этим поделать. Моя собственная персональная стратегия - просто заложить как можно больше деталей, а потом использовать их по возможности.

Фенн терпеливо слушала.

- Ты и правда любишь свои игры, верно? - спросила она. - Нам стоит как-нибудь поиграть.

- Серьёзно? - спросил я. - В смысле, да, было бы клёво, если бы у нас появилось время, когда у нас не заканчиваются еда или деньги, и нас не пытаются убить или замучать, или… ну, ты поняла, та хрень, с которой приходится иметь дело.

А потом я окажусь в ещё одном фэнтезийном мире, который придумал для игры-в-игре. Вау!

- Но к чему я веду, по крайней мере слегка, это что некая порция игровой логики может быть применима, из-за моей собственной разновидности чего-то вроде удачи, так что если в "Принц и Служанка" есть некая подсказка, то что это за подсказка?

Фенн подняла книгу и пролистала её, пока не добралась до самого конца.

- Какая твоя фамилия? - спросила она.

- Ты серьёзно не знаешь? - спросил я. - Не могу понять, шутишь ты или нет.

- Ладно, - сказала Фенн - ты говоришь мне свою фамилию, и я говорю, шутила или нет.

- Фенн, мы вместе уже почти три недели, как может быть, чтобы ты не знала мою фамилию? - спросил я.

- Так речь же никогда не заходила! - сказала Фенн. - Вот ты знаешь мою фамилию?

- Грингласс - почти немедленно ответил я.

- Ты грязный жулик, у тебя в глазах написано - почти так же быстро ответила Фенн. Она усмехнулась. - Но серьёзно, какая?

- Смит - сказал я.

Фенн кивнула, а потом села рядом и указала на кусок текста.

| Свадьба прошла в садах Замка Чернвит, одной из старых крепостей Утера Пенндрайга, где ещё расли посаженные его твёрдой рукой растения. Самым большим из них был можжевельник,

| тень от которого затмевала большую статую великого кузнеца Мершена Эделя. Говорят, Утер временами приходил сюда, и в той же тени, где стоял его величественный предок,

| пронизанной древней историей Англицинна, наследием его и его невесты, Принц наконец женился на его Служанке, закрепив брачные клятвы поцелуем.

- Как я уже сказала, плохой парень побеждает. Принц - засранец, отравивший парня, в

которого была влюблена служанка, и она тоже я б сказала п*зда, потому что как только он ослаб от яда, она потеряла интерес и вернулась к принцу. - Фенн снова указала на текст. - Но вот, можжевельник и кузнец, похоже на то, что могло бы быть подсказкой. (Пр. Переводчика: ГГ зовут Juniper Smith, Можжевельник Кузнец).

- Это свидетельство - медленно произнёс я. - Свидетельство, что он меня знал.

- Утер Пенндрайг тебя знал? - спросила Фенн. Я слышал в её голосе скептицизм, но она не отвергала этого, как я ожидал, и как она обычно делает, когда речь заходит о Земле.

Я не говорил ей об Артуре. Я не произносил его имени вслух с того момента, как оказался здесь. Я не хотел произносить его имя, поскольку от этого у меня в горле появлялся комок, а на глазах слёзы. И, возможно, была часть меня, считавшая его священным, и что любая надежда, что он может ещё быть жив где-то в этом фэнтезийном мире, окажется смыта, как только я признаю, что он вообще существовал. Но всё это бессмысленные глупости, порождённые моим мозгом, я это понимал, и сейчас был момент, когда это нужно было сказать, потому что мне понадобится помощь, если я собираюсь найти Потерянного Короля.

Так что я рассказал ей об Артуре.

* * *

Фенн была хорошей слушательницей. В смысле, в целом она не была хорошей слушательницей, скорее уж ужасной, даже учитывая, что часть этого было игрой или её чувством юмора, но когда я рассказывал ей об Артуре, она сидела рядом и слушала, кивая, когда меня нужно было подбодрить, и беря за руку, когда мой голос становился пустым.

- Прости - сказала Фенн.

- Угу - ответил я. Умолк на какое-то время. - В любом случае, это был он. Утер был его персонажем, Лучшим Королём В Истории. У меня есть квест найти Потерянного Короля. И он… он посадил можжевельник рядом со статуей кузнеца, и приходил туда подумать обо мне. Я знаю, что всё это просто моя версия, что это может говорить грёзотёртость

- Нет, - сказала Фенн - я тебе верю.

- Серьёзно? - спросил я. - Во всё это?

Фенн держала меня за руку, но сейчас расцепила наши пальцы.

- "Всё" - сильное слово - сказала она. - Я думаю, существует место под названием Земля, и твоя душа, со всем её опытом, оттуда. Возможно, это и есть стирающая грёза, одна личность затирает другую, как палимпсест.

Она помедлила.

- Но ты столько всего говоришь, что из твоих игр, или как-то взято из твоего мира, и… я не понимаю, как в этом может быть смысл, потому что это будет означать, что весь мир крутится вокруг тебя и только тебя. Это бы значило не только что я твой реальный, фактический компаньон, но и что я существую чтобы быть твоим компаньоном.

Она сжала кулак.

- Извини, я правда не хочу сейчас говорить об экзистенциальной фигне, но… это капает на мозги.

- Всё в порядке - сказал я. - Для меня всё это тоже… бьёт по мозгам.

- Угу - сказала Фенн. - Пожалуй.

Она взглянула на "Принц и Служанка", лежавшую на полу.

- Так в чём был смысл этой книги? Навести нас на этот разговор? Или… Дать тебе конкретные детали об Утере?

- Разбираться нужно - сказал я. - Может, это просто я пытаюсь соединить точки.

- Ну и ладно - сказала Фенн. - Не то, чтобы у меня были какие-то хорошие планы на мою остальную жизнь. Но когда бы найдём Потерянного Короля, лучше бы у него были для меня мускулистые ребята в масле.

http://tl.rulate.ru/book/11234/254515