

Пока Фенн и Грак продолжали своё тестирование магических предметов, я уставился на свой лист персонажа, и попытался определиться, как мне потратить свои очки.

Кем ты хочешь быть, когда вырастешь?

Ну, нет, это не тот вопрос. Реальный вопрос - каков правильный путь к минмаксингу, учитывая доступную мне информацию. С навыками связаны первичные и вторичные способности, которые, вероятно, помогают определять успехи и провалы в соответствии с некими скрытыми правилами, которые мне неизвестны. Моё предположение - шанс Уклонения что-то вроде броска кости плюс навык в Уклонении, умноженные на первичный стат и ещё половину вторичного стага, но ничего из этого мне не показывалось, и проверить очень сложно, особенно если (как я это подозревал) правила изменяются в зависимости от того, в бою я или нет.

Одна из базовых концепций оптимизации персонажа в D&D - избегать ЗаРаС, Зависимости от Различных Статов. Суть в том, что если персонажу важен только один стат, то можно вкладывать всё в него, так что он будет эффективнее того персонажа, который расплывается на разные. Частично это было из-за того, как работают математика и механика D&D; игра усложняла складывание бонусов в один стат, чтобы избежать этой гиперспециализации, но всё равно это оставалось одной из лучших стратегий оптимизации.

Поскольку у меня были первичная и вторичная способности для каждого навыка, было невозможно действительно сосредоточиться на одной способности, поскольку в итоге упруешься в лимит навыка по вторичной способности. Однако были различные способы разделения различных навыков.

1. Навыки, у которых и первичное, и вторичное в одном классе - PHU, MEN или SOC. Их лимиты можно поднимать, просто вкладывая очки в базовый стат, что даёт отдачу 2:3 (например, у Одноручного Оружия первично и вторично POW и SPD соответственно, и если бы я собирался развивать только этот навык, то я бы вложил очки в PHU, когда навык ограничен по SPD (а если по POW, то в POW), и пытался бы поддерживать соотношение между POW и SPD как 5:3. Если бы я делал это с самого начала, то с моими 23 набранными до этого момента очками, на десятом уровне у меня было бы 11 PHU, 17 POW, 10 SPD и 10 END, и лимит Одноручного Оружия был бы 50. Если вместо этого поднимать только PHU, то в каждом дочернем стаге будет по 13, с одним оставшимся очком, и кап будет 39, лучше для универсала, но хуже для специалиста.

2. Навыки, в которых первичная и вторичная способности разошлись по разным группам. В этом случае или придётся вкладывать очки в обе родительских способности, или "терять", вкладывая в конкретные способности (например, у Парирования SPD первичное, и INS вторичное. Если развивать только этот навык, то подход специалиста даст мне 17 SPD и 10 INS с капом 50, но ничего кроме этого. Универсал оставит меня с 9 в PHU и 6 в SOC, но с капом 27 во всех навыках, которые не используют способности из группы SOC.

3. Навыки, связанные с другими навыками. Пока что я знал только об одном, Магия Кожи, для которой нужен навык Искусство, чтобы делать татуировки. Магия Кожи включает в себя не только татуировки, поскольку туда очевидно входит и магия шрамов, но в любом случае, если бы я решил развивать исключительно Магию Кожи, пренебрегая остальными навыками, мне пришлось бы прокачивать четыре разные способности, по две на каждый навык, что могло бы быть сложно, в зависимости от того, какие способности нужны, и, вероятно, этого следует избегать.

Так что, логически, чтобы минимизироваться, мне следует сосредоточиться на тех навыках, которые полагаются только на одну группу способностей, и это означает, что мне следует выбрать одно из трёх. А поскольку я изначально не поднимал толком SOC, выбор ограничивался между RHY или MEN.

Проблема была в том, что ментальные статы пока что в основном были связаны с магией, а известная мне магия отстойна. Ну, "отстойна" - слишком сильное слово, но я знаю магию крови, кости, кожи, и самоцветов. Магия кожи - практически образцовый пример ЗаРаС, магия крови - "скрытый" вариант того же, поскольку это в основном магия, ориентированная на рукопашный бой, магии кости постоянно нужен запас костей, и магия самоцветов не только ограничена дорогостоящими самоцветами, но ещё и расходует ментальную энергию. И что ещё хуже, я не знаю вторичные способности для обеих, так что они даже могут не полагаться на одну группу (в магии крови у меня было сильное подозрение на END вместо CUN или KNO).

Но, в общем-то, в этом сеттинге общеизвестно, что основанием цивилизации и прогресса является магия. Насколько я знаю по тому, как шли бои, есть много разновидностей магов, которых невозможно победить в поединке без удачи или хитрости, и удачливым или хитрым не стать без перенаправления очков с RHY. С (возможным) исключением выживаемости, MEN выглядело кандидатурой на роль победителя, особенно в долгой перспективе.

Полагаю, я сомневался в ментальных статах по другой причине, и этой причиной был Том.

* * *

Партия уже какое-то время застряла с головоломкой, но по крайней мере они вместе работали над ней, вместо того чтобы скучать или раздражаться. Головоломка имела вид блоков с линиями на них, выстроенных в определённой последовательности и реагирующих на прикосновение свечением. За этим стоял набор правил, которые следовало выяснить, что они сделали и записали, но после этого оставалось решить эту головоломку, используя установленные правила против разумного противника. По сути это была настольная игра, которую я придумал и затем практиковался в ней, пока не овладел. У меня были преимущества этой практики и того, что не нужно выяснять правила, но я был уверен, что проиграю, поскольку один противостоял пятерым.

- Могу я бросить проверку интеллекта на наш следующий ход? - спросил Том. Он играл гномом-волшебником с 22 в INT; 18 INT как бы максимум для человека, хотя это зависит от редакции. Том был классным парнем, очень понимающим и забавным, но мыслителем он не был, уж точно не сравнить с его персонажем.

- Эм, нет - ответил я. - Возможно, сделаем это, если вы не сможете выиграть самостоятельно.

Том потряс вздетым к небу кулаком.

- Будь проклят мой бесполезный гигантский мозг!

- Череп - это кость - хмыкнул Крэйг (пр. переводчика: тут была игра слов, про которую Крэйг заметил, что это не намеренно: You kind of have to roll with it, что означает что-то вроде "тебе с этим жить", но в то же время "типа, кидай (кости)"). - В смысле, реалистично ты бы сразу разобрался с этой головоломкой, поскольку твой противник Джун, у которого определён нет 22 инты.

- Эй! - произнёс я. В смысле, это правда, конечно, но нельзя же такое просто пропустить.

- Мы с тобой в одном классе, у тебя в лучшем случае пятнадцать - сказал Крэйг. Поднял палец. - Что вообще-то очень неплохо, что-то вроде стандартного разброса выше нормы.

- На самом деле нет - сказал Реймер. - Среднее для 3d6 - 10.5 со стандартным разбросом в 3, но это для приключенцев, а не обывателей, и если использовать 3d6 для обывателей, то получишь абсурдный результат - вроде того, что у одного из каждых 216 человек будет IQ около 145.

- Я же не буквально - отмахнулся Крэйг.

- То есть хочешь сказать, что 15 - фигуральное отклонение от среднего? - спросил Реймер. - Ты вообще знаешь разницу между фигуральным и буквальным?

- Мы говорим, что у Джуна будет гипотетически IQ около 130 - вмешался Артур. - Что относит его к верхним 3% людей, или что-то вроде того. По мне - ничего невероятного, в нашем классе около полутора сотен человек, так что он будет относиться к пятёрке лучших, или шестёрке?.. В любом случае, суть в том, что Том играет персонажем, у которого IQ 160, что делает его Стивеном Хокингом или Альбертом Эйнштейном, и хотя можно имитировать такой уровень интеллекта, чтобы дойти до тех же вещей, что они, за то же время, нужно действительно быть таким же умным, как они. Том не смог бы дойти до теории относительности просто притворяясь Эйнштейном.

- Ладно - сказал я. - Но я не хочу, чтобы было - я даю вам головоломку, вы кидаете кости, и я сообщаю вам ответ. Это стрёмно.

- Согласен - Артур пожал плечами. - Но, походу, тебе в итоге придётся как-то жульничать, поскольку ты не Стивен Хокинг, и Том тоже.

Мы так и не смогли найти хорошего решения этой проблемы, которая стояла не только с интеллектом, но и с другими аспектами. С мудростью и харизмой было чуть попроще, но проблема всё же оставалась, и у Реймера была с этим дурацкая ситуация, когда он пытался отыгрывать самого обаятельного барда в мире, а сам слова связать не мог.

* * *

Меня беспокоили две вещи.

Во-первых, хотя было очевидно, что игра что-то делает с моей головой, я не знал природы этого вмешательства и как это работает. Сборка ракеты была самым умственно-сложным делом, что я делал, и при этом у меня было такое чувство, словно я привык иметь дело с чем-то подобным. Ну, знаете, когда делал что-то достаточно много раз, чтобы шло уже на автомате? Это обычно бывает с мускульной памятью, но и с другими функциями мозга тоже, и именно так у меня было с инженерией. Но как это происходит? Игра просто вставляет мысли в мою голову как некий посредник? Или действительно меняет структуру моего разума? Если я делаю себя "умнее" или "более знающим", это действительно делает озвученное, или просто повышает частоту и значимость мыслей, вставляемых в мой мозг игрой? (Полагаю, не стоит объяснять, что передавать мои мыслительные процессы не-то-чтобы-незлойной игре не слишком разумно).

И второе - было очевидно, что игра что-то делает с моей головой. Я уже вкладывал очки в MEN (и в меньшей степени в SOC), но всё ещё чувствовал себя собой. Радикальное изменение моей личности - не то, чего хотелось бы, а это кажется итогом повышения моих хитрости, знания и мудрости. Было сложно поверить, что Джунипер, начавший этот процесс, будет тем же, что появится с другого конца. Я уже начал этот процесс, и не чувствовал особых изменений, но большой скачок пугал, каким бы образом не проводились изменения.

Так что я осторожничал. Я составил список задач или вопросов, на которые не знал ответа, некоторые из них - в доменах навыков, некоторые нет, пытаюсь распространить их как можно шире по различным зонам ментальной активности, а потом добавил социальные и физические задачи, чтобы определить пересечения. (Я бы хотел стандартизированные тесты, но не смог заставить копируемый набор выдать мне даже один, не то что два сравнимых-но-не-идентичных, которые можно было бы использовать для контроля и экспериментов). Вот примеры вопросов:

- * Что из себя представляет ракетное уравнение Циолковского? (KNO)
- * Как всегда выигрывать в крестики-нолики, если начинаешь первым? (CUN)
- * Что определяет числа, стоящие за повышением HP? (CUN)
- * Что определяет числа, стоящие за ментальным утомлением? (CUN)
- * Чувствует ли Амариллис ко мне реальную привязанность? (INS)
- * На что мне потратить свои очки? (???)
- * Как мне вытягивать из костей социальные атрибуты? (Магия Кости, KNO)
- * Какой фильм получил Оскара в номинации Лучшая картина в 1994? (KNO)

Разумеется, в плане того, что на что влияет я мог только догадываться, и понятия не имел, насколько эти вопросы сложные или простые, но я хотел некую основу. Список растянулся на полторы страницы, что по крайней мере помогало прояснить некие вещи, даже если в целом окажется бесполезно.

И с этим я перестал затягивать, закрыл глаза, и вложил первые два очка в MEN, что повысило все мои ментальные статьи на единицу. А затем открыл глаза, поскольку продуманная мной экспериментальная процедура подразумевала выполнение по шагам.

Ничего не чувствовалось как-то иначе. Я не чувствовал себя умнее. С другой стороны, я вообще не уверен, могут ли люди чувствовать себя умнее или глупее, даже когда они действительно умнее или глупее из-за таких вещей, как нехватка сна, наркотики, ноотропы, и т.п. Можно определять, насколько сложна или легка задача перед тобой, но в отсутствие таких задач интеллект - не то, что ощущаешь Я, может, чувствовал себя чуть менее эмоциональным, что могло быть следствием повышения WIS, но это могло быть и из-за того, что наконец определился с путём и не столкнулся с экзистенциальным ужасом изменения личности на первом шаге. Так что я взглянул на лист задач.

И да, некоторые из них я мог решить, или ответить на них, чего раньше не мог.

Четыре виденных мной значения максимума хитпоинтов были 4, 8, 27 и 36. Между 8 и 27 -

довольно существенный разрыв, но это потому, что я не отслеживал постоянно полосу здоровья, когда истекал кровью в канализации Сильмар-сити. Если хитпоинты основывались на одном атрибуте, и этот атрибут END, то $1=4$, $2=8$, $3=?$, $4=?$, $5=27$, $6=36$, $7=?$.

Большой подсказкой было то, что повышения не были в простых числах, и после разложения на простые множители расклад получался $2*2$, $2*2*2$, $?$, $?$, $3*3*3$, $2*3*3*2$, или, альтернативно, $1*2*2$, $2*2*2$, $?$, $?$, $3*3*3$, $3*3*4$, так что недостающее будет $2*2*3$ и $2*3*3$. Были и другие вероятности, но это была самая простая, и основываясь на этом можно было сделать несколько предположений, которые можно проверить. Следующее повышение END должно дать мне максимум хитпоинтов $3*4*4$, или 48, и недостающие значения, которые я увижу, если по какому-то скверному повороту судьбы снова истеку кровью, будут 12 и 18.

Ментальное утомление поднялось с максимального 12 до максимального 20, что означало, что оно следует по другой траектории, которую я совсем не мог определить, полагаясь только на два примера, даже если связать со статом WIS. Вероятно, однако, что принцип был схожим, как и с END-хитпоинты; $4=12$, $5=20$, или $4=2*2*3$, $5=2*2*5$, то есть следующим будет или $5*6$ (30) или $2*2*7$ (28) (помимо кучи других вариантов). Первое вероятнее, учитывая, что график вряд ли будет линейным, но фактов было слишком мало. К счастью, у меня оставалось ещё семь статпоинтов, что означало, что вскоре я смогу получить больше данных.

Сперва, однако, я взглянул на самый важный на данный момент вопрос - "На что мне потратить свои очки?" Единственным новым озарением, которое я получил, было то, что сейчас я упёрся в лимит 18 на десяти разных навыках, все которые можно будет поднять, вложив два очка в РНУ, и хотя это было краткосрочной инвестицией, но это была краткосрочная инвестиция, которая может мне понадобиться, если мы будем сражаться с единогомом, или наткнёмся ещё на какие-то бои по пути. Я поднял шестнадцать навыков выше 10 и семь раз получил новые (мелкие) Доблести, плюс на десятке Магии Кости я разблокировал кучу всего, что, в принципе, тоже считается. А если бы я был разработчиком игры, то те навыки, которые не получили доблесть на десятке, точно получили бы на двадцатке - и "если бы я был разработчиком игры" оставалось неплохим ориентиром.

Я закрыл глаза и вложил ещё два очка в MEN, а затем открыл глаза и взглянул на лист передо мной. Показатель ментального утомления поднялся с 20 до 30, что означало, что формула, скорее всего, $(WIS * (WIS - 1))$, или, может, просто "повышение каждый раз увеличивается на два".

Но, опять же, я не чувствовал себя умнее, или мудрее, или более знающим. Чувство было просто такое, словно о некоторых вещах я не подумал достаточно, или упустил их по какой-то причине. Например:

- Соловей, соловей, пташечка Канареечка жалобно поёт... (пр. переводчика: в оригинале было "Blackbird singing in the dead of night, take these broken wings and learn to fly")

Разблокирован Навык: Музыка!

У меня была книга пьес, историй, музыки и стихов, написанных Утером Пенндрайгом, и у меня был навык Искусство, но я просто не подумал попытаться спеть и проверить, не будет ли разблокирован навык. Я не мог представить, каким образом музыка может быть полезна, если только не связана каким-то неизвестным образом с некоей формой магии, но когда я подумал о музыке, стало очевидно, что это следует по крайней мере попробовать, хотя бы для того, чтобы заполнить лист персонажа. И это не только навык, который, скорее всего, можно будет повышать относительно пассивно, напевая, пока занимаюсь другими делами, но и могут

разблокироваться Доблести, которые могут быть полезны чем-то не связанным с музыкой.

Я попробовал и стихи:

Однажды был парень с Канзаса

Похищенный прямо из класса

Он попал в самолёт

Нифига не поймёт

А потом пнули в жопу - вперёд! (пр. переводчика: а вот тут - практически дословный перевод :-))

Впрочем, система, похоже, не сочла эту хрень достойной комментариев, даже не выдала мне сообщения о Критический провал!

Так что, снова просмотрев свои вопросы и не обнаружив ничего достойного упоминания, я закрыл глаза и вложил ещё два очка в MEN, снова повышая свои ментальные статьи на единицу.

ВНИМАНИЕ: КОГНИТИВНОЕ УЛУЧШЕНИЕ ВЫЗВАЛО ПРЕВЫШЕНИЕ ПОРОГА ЦЕЛОСТНОСТИ СЕТИ ЛИЧНОСТИ. ОТКАТ И ПЕРЕСМОТР ЭМУЛЯЦИИ В ПРЕДЕЛАХ ПОРОГА ЦЕЛОСТНОСТИ. АКТИВАЦИЯ НАСТРОЙКИ ВНЕДРЕНИЯ ТРЁХСЛОЙНОГО ПСЕВДОИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ КОМПЕНСАЦИИ.

Этот текст ворвался в моё поле зрения, как только я открыл глаза, ярко-красный, заглавными буквами, и другим шрифтом. Как только я их прочитал, слова исчезли, и я уставился на бумаги передо мной, не видя их.

- Ну... Бл* - произнёс я вслух. Это было не то направление, с которого я ожидал появления дозы экзистенциального ужаса. Я читал достаточно книг с описанием сеттинга Eclipse Phase, чтобы понимать, что имелось в виду под эмуляцией, скорее всего; это означало, что мой разум был просканирован или разобран, и работает на некоей немозговой платформе, притворяющейся моим мозгом. Если я эмуляция, то я даже не мозги в банке; я мозги, симулированные с неким уровнем реалистичности на каком-то компьютере, что означало, что всё, что я видел и испытывал, скорее всего тоже симуляция, или что-то в этом роде.

И, возможно потому, что сейчас у меня было 7 WIS, но я охреневал от этого меньше, чем ожидалось бы. Эта хрень, в общем-то, подтверждала теорию симуляции, но это было не так уж удивительно. Это объясняло, каким образом я попал с занятия по английскому прямиком на Аэроб, по крайней мере частично. Кто-то или отсканировал мой настоящий, реальный мозг и воссоздал его на компьютере, сделав правки, вызвавшие амнезию, или, возможно, меня создали с чистого листа, без реального Джунипера Смита на Земле, и, возможно, вообще без Земли.

Для чего? Это определить невозможно. Ну, не невозможно, поскольку теоретически это вопрос с ответом, но вот как этот ответ получить?.. Кто или что засунуло меня сюда? Ну, оно или они интересовались конкретно мной, поскольку этот мир создан на основании моих мыслей и воспоминаний, помимо того, что, вроде как, испытывают грёзотёртые. И в сообщении, про превышение пределов личности, было сказано, что они поддерживают границы, чтобы сохранять меня от превращения в не-Джунипера.

У меня, впрочем, было имя для творца, сразу пришедшее мне на ум: Данжн Мастер. Я играл в его (или её, или их) игру. Я уже бывал на другой стороне создания миров, персонажей, и историй достаточно раз, чтобы понимать импульс - если не как, то почему можно делать такое, без согласия или подстраховки, помимо возможной подлой, гедонистической злобности.

(Всё ещё оставалась слабая вероятность того, что игровая система, или эта новая система за ней, не реальна, просто эффект некоей уникальной магии, но эта версия стала куда менее вероятной, чем была пару минут назад, при том что изначально была не особо вероятной).

И, на самом-то деле, это мало что меняло. Я всё ещё считал Фенн и Амариллис реальными, возможно даже более реальными, чем считал их раньше, поскольку сейчас дело обстояло так, что это не я реальный, а они поддельные, а мы все поддельные, разве что возможно на разных уровнях, или концепция настоящего и фальшивого вообще не имеет смысла. Возможно, одна из них, или обе, были созданы под мои вкусы, или чтобы незримый ДМ имел возможность манипулировать мной, но это просто делает их жертвами. Я не собираюсь строить из себя Томаса Ковенанта, или что-то такое. (пр. переводчика: книга "Хроники Томаса Ковенанта Неверующего".) В настройках игры было предупреждение, что если я умру, то умру всерьёз. У меня не было причин в этом сомневаться.

И Артур. Я более чем когда-либо был убеждён, что он каким-то образом был здесь, на Аэрбе, и что если во всём этом есть окончание, если это не просто бесконечное приключалово с повышением уровней, улучшением снаряжения, и приобретением новых компаньонов, то окончание будет тогда, когда я найду Потерянного Короля.

Я встал, чувствуя необходимость отправиться куда-то и сделать что-то. Я не сомневался, что Данжн Мастер обладает корневым доступом к моему разуму, способностью стирать воспоминания и изменять мысли. В конце концов, это уже проделывала со мной магия ревизии, и если это возможно в рамках Аэрба, то уж тем более возможно для того, кто контролирует эмуляцию моего разума или фальшивой реальности. Я не просто уловил отблеск надигровой системы, мне было позволено уловить этот отблеск. Это не было реверсировано или стёрто. (Если в этом был некий намёк, я его не понял).

Но у мира есть правила, и оно не хотело их нарушать, по крайней мере пока что не продемонстрировало готовности их нарушать. Когда кто-то что-то делает, у этого есть причина. Фракции и люди конфликтуют из-за своих ценностей и убеждений, не просто "добра" и "зла". Фенн - это Фенн, она не кто-то искажаемый капризами игры. Пусть даже мы оба задавались вопросом, что означают числа Лояльности, и как это может влиять на неё, наша растущая близость не выглядела работой незримого Данжн Мастера, это казалось естественным результатом наших разговоров, убеждений, и разделённых проблем.

- Ладно - сказал я в пустоту, так тихо, чтобы никто не смог меня услышать, если не обладает способом отслеживать каждое моё слово. Скорее всего, мне даже не нужно говорить, поскольку чтение моих мыслей определённно не превыше сил Данжн Мастера, но это был вопрос церемонии. Секунду спустя я молитвенно сложил руки, чего не делал очень, очень давно.

- Ты уже знаешь, как я отношусь к Богу - произнёс я. - Ты, вероятно, просканировал или создал воспоминание о том, как я напал на Виктора Кларка, как бешеный зверь, когда он сказал, что пути господни неисповедимы.

Это было через неделю после смерти Артура.

- Ты заставляешь меня страдать, когда мог бы сделать иначе. Ты создал мир страдания вместо радости. Я так и не встречал хороших аргументов, которые опровергли бы божественный идиотизм, и не ожидаю, что на Аэрбе будет иначе. Так что - пошёл ты на.

Я сглотнул.

- Но пока у меня не появится возможность реально что-то сделать, я не буду тратить свою жизнь на плевки в небо. Я продолжу делать то, что делал. Я буду относиться ко всему как к реальности, поскольку ты приложил усилия к тому, чтобы оно было реальным, так же, как я, хочу думать, старался делать мои миры реальными.

Я помедлил, поскольку у меня не было способа повлиять, поскольку я не знал, чего хочет ДМ, так что всё, что я мог сделать, это сказать ему, чего я хочу и на что надеюсь, что он наверняка уже знал.

- Я не хочу, чтобы Фенн менялась из-за того, что повысился её показатель лояльности. Я хочу, чтобы её показатель лояльности, если уж он у неё есть, был просто отражением того, насколько она лояльна, а не невидимым рычагом, контролирующим её. Я хочу, чтобы она была реальной личностью, или по крайней мере настолько же реальной, насколько реален я. И... я не уверен, стоит ли хотеть этого для всех остальных на Аэрбе, потому что иногда существование - это боль, но... Если они не реальны, или по крайней мере настолько как я, то я хочу, чтобы они были достаточно реальны, чтобы нельзя было отличить. Я хочу этого для всего Аэрба, лады? Я хочу потыкать в щели и узнать, что ты думал обо всём. И, помимо всего, я хочу вернуть Артура. Это единственный вариант, при котором игра будет стоять свеч.

Аминь.

<http://tl.rulate.ru/book/11234/274968>