

Следующая встреча произошла минут через двадцать, причем топот и тяжелое дыхание я услышал заранее и успел спрятаться за ближайшим забором.

Человек. Уровень 1

Вот и вся информация, которой меня порадовала Система. Хотя нет... В отличие от алых гоблинов, статус незнакомца подсвечивался бледно-зеленым. На вид мужику было лет тридцать, стандартная одежда игрока, уже порядком измазанная грязью и кровью, зажатый в руке топор и легкое безумие во взгляде. Несколько раз он оглядывался, словно опасаясь погони, и крутил головой — похоже, в поисках укрытия. Что-то покосившийся забор перестал казаться мне надежным убежищем...

Заметив меня, беглец что-то прохрипел, но я уже скрылся в ближайшем доме. Мужик ускорился, похоже, планируя присоединиться, но не успел — из-за поворота показался всадник. На лошади, а не каком-нибудь местном чудовище. Щелкнула тетива, и игрок вскрикнул и покатился по земле, выпустив оружие и схватившись за пробитую ногу, как раз напротив моего укрытия. Его взгляд, наполненный вполне реальной болью, встретился с моим. Я приложил палец к губам, слегка кивнул и отступил в сторону. Мужик, похоже, что-то понял. Во всяком случае, он не стал просить о помощи, выдавая мою позицию, а, стиснув зубы, подобрал оружие и попятился к противоположной стороне улицы.

Гоблин. Уровень 8

Враг приблизился, и Система порадовала, определив уровень лучника. Статус светился красным, куда ярче, чем у тех первых гоблинов. Что касается силы... Разницы между первым и вторым уровнем я не заметил, а по силе они были примерно сравнимы с человеческим подростком. Этот, однако, заметно отличался: выше, мускулистее — он даже двигался иначе и казался куда более опасным. Не уверен, что справлюсь с ним в «честном бою»...

Единственный плюс — всадник один, что даже слегка странно. Явно не из бедных — хорошая одежда, кольчуга, украшенный серебром шлем, богатый набор оружия у седла... Свита отстала?

Гоблин холодно наблюдал за попытками жертвы прижаться к стене дома, выставив вперед топор. Храбро, но наивно. Тетива щелкнула вновь, и стрела «выросла» уже в плече жертвы.

Движение заняло всего пару секунд, гоблин был мастером. И, похоже, лучник чего-то хочет от беглеца, раз не убил сразу.

Вернув лук в чехол у седла, гоблин спешил, обнажая кинжал. Затем шагнул к зажимающей рану и явно не способной к сопротивлению жертве.

— Сколько пришло игроков? Сколько еще живы? Какова ваша задача на этот раз?

Этот гоблин говорил на системном языке вполне свободно. Впрочем, никаких перспектив для переговоров это не открывало — уж слишком он был опасен. Тем не менее, оставив лук, гоблин совершил ошибку, которая, я надеялся, станет для него фатальной. С коротким кинжалом против копья ему даже семь уровней разницы не помогут...

— Не убивай меня, я все скажу. Тысяча, всего тысяча, — игрок, кривясь от боли, без малейших колебаний открыл «военную тайну». — Мы должны продержаться сутки и получить второй уровень.

— Значит, новички? Отец будет доволен, — холодно улыбнулся гоблин. — Но ты назвал малую цель. Я не верю, что ваши боги прислали вас сюда только ради такой мелочи. Что вы еще должны сделать?

— Мы... мы должны захватить алтари в центре города.

— Падальщики... — пробормотал гоблин, поднимая кинжал. — Хорошо, ты был честен со мной. Теперь убери топор, и я подарю тебе легкую смерть...

— Подожди... мне еще есть, что тебе рассказать.

Я осторожно вышел из дома, стараясь производить как можно меньше шума, но «всадник» все равно успел среагировать и, не поворачиваясь, отскочил сразу метра на три. С места, одним прыжком! Мое копьё пронзило лишь воздух.

— Осторожнее, он очень быстр! — поделился очевидным фактом мужик. — Я уж думал, ты оставишь меня умирать. Спасибо, спасибо!

— Как бы я мог? — улыбнулся я, не отрывая взгляда от гоблина, и сместился, перекрывая тому путь к лошади. Не вмешиваться... Как будто такая возможность существовала. Хотя признания игрока можно было счесть попыткой отвлечь врага, даю девять из десяти, попытайся я затаиться — он бы меня сдал. Вот если бы гоблин сразу его прикончил...

«Всадник» замер, злобно улыбаясь и, словно змея, наблюдая за слегка покачивающимся кончиком моего копья. На этот раз он не сказал ничего. Я также молчал, не отводя взгляда. Нервы были на пределе, я чувствовал: достаточно на секунду отвлечься, ослабить внимание, и

враг воспользуется этим шансом. Нестерпимо, до боли, захотелось моргнуть. С каждой секундой напряжение нарастало, приближаясь к границе, когда разум уступит инстинктам, заставляя самому шагнуть навстречу опасности. Теперь копье уже не казалось таким уж неоспоримым преимуществом. С той скоростью, что гоблин продемонстрировал, вся надежда на встречный удар. Если он увернется, то разорвать дистанцию и повторить попытку мне уже просто не даст...

Я запоздало подумал, что у него с собой могли быть оружейные карты. Гоблин покосился на седло, у которого висела внушительного вида булава. Черт... Я осознал, что все же позволил себе отвлечься, на мгновение выпустив из вида врага. Не думая, на одних инстинктах, я ткнул копьем куда-то вниз и влево. Копье с лязгом ударило в доспех, скользнуло по металлу и, уже почти без сопротивления, вошло в плоть. Неглубоко, гоблин среагировал молниеносно и отскочил, зажимая рану рукой.

Однако это был конец, копье пробило плечо и, судя по количеству крови, повредило какую-то артерию. Счет явно шел на секунды. Я не стал рисковать и разорвал дистанцию, понимая, что смертельно раненный враг опасен вдвойне.

Глаза гоблина сверкнули злобой и отчаянием, и он бросился в атаку. Только не на меня, а к раненому. Я прыгнул следом, со всей силы вонзив копье в спину замершего над игроком врага. Кольчуга взвизгнула, но смогла сдержать удар, и гоблин ткнул кинжалом еще раз. Я надавил сильнее, проталкивая наконечник глубже и проворачивая.

Внимание! Вы получили 16 ОС! (22/20)

Внимание! Вы получили 2-й уровень! (2/40)

Дополнительно: Вам доступно 2 очка параметров.

Задание обновлено!

Без всякого уважения отбросив уже гарантированно мертвого врага в сторону, я склонился над

союзником, пытаюсь оценить раны. Увы, под одеждой ничего было не видно, лишь медленно расплывающееся на груди пятно крови говорило, что тут все плохо.

— Эй, ты жив? — риторический вопрос.

В ответ донеслось хрипение. Куртка никак не защитила от кинжала, а гоблин ударил дважды. Причем второй раз кинжал не вытащил, и тот так и торчал откуда-то сбоку. Не говоря уже о стрелах...

— Ты знаешь, что происходит? Где мы?

— Не знаю... Не хочу умирать.

Слова, которые может повторить почти каждый из тех, чье время уже истекло. Можно утешать себя тем, что это игра и он возродится на точке воскрешения... Надежда, чем-то похожая на веру в ад и рай. Игрок всхлипнул, тщетно пытаюсь схватить меня заляпанной кровью рукой. Возможно, если доставить его немедленно в больницу, на операционный стол, его еще можно будет спасти, но... В этом месте явно нет скорой помощи или полевого госпиталя. И, похоже, игрок это понимал.

— Больно... Вытащи...

Если не трогать кинжал, он протянет чуть дольше, но, посмотрев на текущий изо рта ручеек крови, я кивнул. Мужик явно был обречен...

— Сейчас...

Стоило дотронуться до кинжала, как по нему прокатилась волна энергии.

Внимание! Вы получили 10 ОС! (12/40)

Порадоваться неожиданной прибыли я не успел...

Внимание! За убийство союзника вы получаете Кровавую метку!

Кровавая метка

Лишь сильный может нарушать правила! В течение суток любой Игрок вправе убить вас, не понеся никакого наказания. Возможность воскрешения через алтарь заблокирована.

Багнутая Система! Похоже, ей все равно, что я лишь пытался помочь. Сообщение было подобно холодному душу. Алтарь, возможное воскрешение... сама по себе эта информация важна, но меркла на фоне главного. Десять ОС! Чтобы получить столько опыта, мне пришлось бы убить пятерых гоблинов того же уровня! Эта информация была опасна, буквально соблазняя «легкостью» прокачки.

Над телом убитого игрока сформировалась очередная полупрозрачная карта. Правда, на этот раз куда более яркая. За игроков тоже дают лут?

Маска безликого убийцы(49%...)*

Материал: неизвестная кожа.

Класс: Е.

Тип: артефакт Системы, масштабируемый.

Описание:

Правила одни для всех, но слабые все равно умрут. Так почему бы им не послужить ступенькой для твоего возвышения?

Свойства:

— Скрывает лицо и всю системную информацию об игроке.

— Меняет имя в соответствии с маской.

— Временно разрывает связь с алтарями, лишая права на воскрешение.

*Доступно первым 10 игрокам нового мира, убившим союзника.

Маска, способная скрыть личность убийцы... Что это, как не явное предложение заняться истреблением союзников? Учитывая обещанное удвоение очков по итогам миссии — более чем соблазнительно. Чувствую, что вряд ли в дальнейшем Система еще так расщедрится. Конечно, это не значит, что я брошусь убивать всех подряд, не разобравшись в происходящем. Просто это... Одна из возможностей, которую нужно учитывать. Даже если по завершении миссии я вернусь домой, в то, что на этом все закончится, мне уже не верилось.

Я извлек маску из карты-хранилища. По виду она напоминала снятую с кого-то кожу. Правда, зеленую и чешуйчатую, так что беспокоиться, что донором был человек или гоблин, не приходилось. Легкое отвращение не помешало приложить артефакт к лицу, и маска, мгновенно растянувшись, обволокла его. Зеркала, чтобы увидеть результат, не было, но я нашел лужу и любовался на кривое отражение. Жуть. Из лужи на меня взглянуло чудовище, над головой которого насыщенно-красным буквами сияли слова «Безликий Убийца». Хотя с таким описанием, кстати, больше подошло бы имя «Каин»...

Внимание! Уровень синхронизации повышен!

Название дрогнуло и трансформировалось в новый вариант. «Каин». Это... это только добавляло в ситуацию безумия. Я могу влиять на подобные вещи? К черту...

Я вернулся к трупам. С восьмиуровневого гоблина так же выпала карта.

Стрельба из лука

Ранг: F.

Тип: навык.

Уровень: 1/5.

Описание:

— Навык стрельбы из лука, взятый у одного из гоблинских племен.

Насыщение:

0/10 ОС

Я проверил статистику. Что ж, половина задания выполнена — уровень повысился автоматически, разом сожрав двадцать ОС. И у меня еще оставалось двенадцать — чуть больше, чем нужно для «насыщения», и примерно треть от необходимого для перехода на третий уровень.

Желаете изучить навык «Стрельба из лука»? (10 ОС)

Да/Нет

После короткого раздумья, я подтвердил выбор (2/40). На этот раз процесс значительно отличался. Навык копья, полученный напрямую от Системы, был подобен бесконечному лабиринту, где можно выбрать тысячи путей. Здесь же оказалось крайне мало общей информации и практически никакого выбора. Можно сказать, походило на выжимку из воспоминаний и навыков покойного гоблина. Впрочем, луки схожи в большей степени, чем копья, и, умея стрелять из одного типа, ты сможешь пользоваться и другими. При наличии подходящих физических данных, естественно.

Теперь настало время обзавестись оружием, которое гоблин оставил притороченным к седлу. Лошадь при попытке приблизиться отпрянула, с сомнением поглядывая то на меня, то на мертвого хозяина. И, видимо, придя к каким-то своим выводам, решила сбежать. Увы, я не мог этого допустить и, шагнув, метнул в строптивицу копьё. Пролетев метров пять, оно вонзилось

ей в бок. Лошадь пробежала еще десяток метров, прежде чем рухнула, к счастью на другой бок, не повредив мое оружие. Вытаскивать копье сразу я не рискнул, памятуя о копытах. Обойдя бедолагу, я осторожно обнял ее за морду и быстро перерезал горло гоблинским кинжалом. Тоже системным, как выяснилось. Кинжал явно что-то впитал, но Очков Системы мне это не принесло, энергия прошла сквозь меня, не оставив и капли.

Интересно... Похоже, Система не поощряет убийство беззащитных существ? Внимательно изучив кинжал, я понял, почему гоблин так хотел добить жертву именно им, что даже не поленился для этого спешиться...

Кинжал Системы

Ранг: Е.

Материал: сталь.

Вес: 0,4 кг.

Тип: оружие Системы, обычное.

Описание:

— Оружие Системы. Позволяет владельцу поглощать 50% духовной и жизненной силы жертвы.

Данное оружие было выше рангом, чем мое копье, и, соответственно, позволяло получить больше опыта. Гоблина погубила элементарная жадность, в сочетании с самоуверенностью и неосторожностью.

Это же самая жадность грозила погубить и меня — вряд ли гоблин бродил здесь один. Нужно было срочно уходить, но я не мог сделать этого, не собрав более чем богатую добычу. У покойного игрока, чье имя я так и не узнал, помимо топора, был полный комплект системных вещей, включая сумку. У гоблина же таких сумок оказалось сразу четыре, что позволило завершить эволюцию артефакта.

Сумка мародера

Класс: Е.

Тип: артефакт Системы.

Описание:

- Скрадывает объем. В 20 раз уменьшает вес хранимых предметов.
- Позволяет переносить между локациями предметы Системы.
- Позволяет переносить предметы, не относящиеся к Системе, в родовую локацию (83%).
- Замедляет порчу хранимых внутри предметов.
- Позволяет переносить сумки рангом ниже без поглощения.
- Масштабируемый (1/7). Есть возможность повысить ранг, путем объединения идентичных предметов.

Хотя после объединения артефакт по суммарному объему уступал поглощенным сумкам, но возможность переноса предметов в «родовую локацию» это с лихвой окупало. Как я понимаю, речь шла о Земле... Похоже, из этого мира можно прихватить какие-то трофеи. Возможно, если улучшить сумку еще раз, то можно будет пронести что-то полезное и сюда. Миру гоблинов явно не хватает знакомства с пулеметом...

Радость несколько омрачило содержимое одной из сумок, которое дало четкий ответ на вопрос, откуда у гоблина вообще взялось такое количество артефактов. Из нее вывалились три человеческих головы: мужчины средних лет, старика и женщины. Три карты, вероятно еще недавно принадлежащие покойным, были различными типами клинкового оружия: казацкая пашка, шпага и кинжал. Я покосился на счетчик.

Осталось игроков: 392/1000

И ведь не прошло еще и четверти отпущенного срока. Только убитый мной гоблин послужил причиной смерти сразу четверых! Неутешительная статистика...

Впрочем, не время для сожалений. Я перешел к самому важному трофею — луку, с которым связывал немалые надежды. Хотя сам по себе он был «предметом Системы», вроде одежды, и не являлся даже артефактом класса F, но мог быть помещен в последнюю нашедшуюся у гоблина карту.

Карта «Комплект лучника»

Ранг: E.

Тип: комплект.

Описание:

Позволяет поместить в себя типовые предметы из набора, помещая на них метку Системы.

Время до преобразования в предмет Системы — 20 дней.

Содержит:

— Гоблинский лук.

— Снаряжение лучника.

— Возобновляемый колчан. Артефакт Системы, ранг E.

Подозреваю, когда-то эта карта содержала полный артефактный набор, но на данный момент от бывшего богатства остался только колчан. По крайней мере, отдельной карты к нему не было, а все остальное после краткого осмотра я признал местными поделками, преобразованными в системный предмет силой карты. Кольцо лучника, перчатка, запасная тетива...

Возобновляемый Колчан

Материал: дерево, кожа.

Класс: E.

Тип: артефакт Системы.

Описание:

— Позволяет трансформировать помещенные в него стрелы в оружие Системы. 1 стрела/день.

— Вместимость: 12/20 стрел.

Лук хоть и был на гоблина, но натянуть его удалось с трудом. Я пару раз изобразил выстрел, натянув и медленно вернув тетиву в прежнее положение. Системных стрел было маловато, но в сумках нашлось два тула с обычными — по тридцать штук в каждом. Бронебойные, охотничьи срезни и, наконец, тупые, со свинцовым шариком на конце. Каждая чуть другая, с пометками, позволяющими хозяину вытащить стрелу строго конкретного типа.

Я выпустил с десяток стрел, проверяя новообретенные навыки. Меткость оставляла желать лучшего, стрелы были явно не заводской выделки и летели каждый раз чуть иначе, но с тридцати метров я уверенно поражал столб... И это стреляя из лука в первый раз в жизни! Жаль только, вытащить из столба удалось всего половину стрел, остальные остались без наконечника или вовсе сломались.

Затем, покидав в сумку все, что представляло хоть какой-то интерес, включая труп гоблина — благо новые характеристики сумки позволяли, — я побежал прочь. Предстояло самое интересное — увеличение параметров при помощи полученных с уровнем очков. Штука, категорически невозможная в реальном мире...

Василий

Общий ID: неизвестен.

Локальный ID: Z-8.

Истинное имя: Иван Владимирович Сусанин (скрыто).

Возраст: 24 года.

Раса: человек(97%).

Пол: мужской.

Уровень: 2 (2/40 Очков Системы).

Доступно: 2 ОС.

Параметры:

Сила: 6/10.

Ловкость: 7/10.

Интеллект: 7/10.

Живучесть: 6/10.

Выносливость: 6/10.

Восприятие: 7/10.

Удача: 2/10.

Расовый параметр:

Интуиция: 9/10.

Навыки Системы:

Игрок (F)

— Интуитивно понятный интерфейс (F, 1/1).

— Справка (F, 1/1).

— Язык Системы (F, 1/1).

— Стрельба из лука (F, 1/5).

— Владение копьем (F, 1/5).

Достижения и титулы:

Восьмой (личное, уникальное) — иногда невезение так велико, что великая удача проходит совсем рядом. Особенности неизвестны.

Карты и предметы:

F-ранг: копье, меч, топор, шашка, сабля, шпага, пустая карта навыка, бездонная сумка (2/7).

Е-ранг: кинжал, комплект лучника, сумка мародера (1/7), маска Каина.

Я закрыл меню. Итак, чего мне не хватает? Очевидный вариант — добавить интеллекта, но... Я всегда любил круглые числа, поэтому сначала вложил единичку в интуицию. Внутри черепа словно возникла щекотка, продолжавшаяся на протяжении пары минут. Мурашки пробежали по всему телу... Ну и цифра в статистике изменилась.

Внимание! Ваше понимание интерфейса Системы улучшилось.

Поздравляем! Ваш параметр интуиция достиг предела для вашей расы. Вы получили навык «Идентификация»(99%).

Идентификация

Ранг: Е.

Уровень: 1/5.

Внутренний номер: A5437593475.

Описание:

— Позволяет определять особенности объектов Системы. Количество получаемой информации вариативно и зависит от конкретных условий.

— Для активации требует зрительного или физического контакта.

— Магический навык, для активации требуется разблокированный параметр мудрость.

Положив перед собой копье, я тут же попытался проверить новый навык, хотя читать умел и прекрасно понимал, что вряд ли получится...

Внимание! Использование навыка невозможно. Недостаточно магической энергии

Глубоко внутри что-то шевельнулось, оставив непонятное чувство пустоты. Ощущение нехватки чего-то странного... Как и ожидалось, собственно. На данный момент навык был для меня бесполезен. Хотя у меня оставалось еще очко, нужного параметра в списке не было, а значит и поднять мудрость я пока не мог. Обидно. Интересно, насколько информация, предоставляемая идентификацией, отличается от той, что предоставляет сама справка?

Тем не менее само по себе повышение интуиции дало и иные эффекты. Скажем, у всех навыков появился «внутренний номер». Казалось бы, зачем он нужен? Но если предположить, что Система подстраивается под пользователя и названия навыков отличаются от человека к человеку, то он, по сути, единственный способ найти нужный. И, получается, видеть его могут только те, чья интуиция достигла максимального для человечества значения... М-да. И это было лишь вершиной айсберга. Хотя полного списка Система не предоставила, мелкие, но полезные изменения интерфейса то и дело бросались в глаза.

Я попытался вложить в интуицию еще одно очко и убедился, что это невозможно. Возле параметра возник крохотный замочек. Если придерживаться формальной логики, раз есть замок, значит должен быть и способ его открыть. Иначе, при текущем количестве и значении параметров, понадобится «всего» двенадцать уровней, чтобы прокачать все до максимума.

Внимание (интуиция)! Для прорыва первого предела необходимо 50 ОС!

Еще один бонус от повышения интуиции? Неплохо, очень неплохо.

Второе очко, после недолгих раздумий, я вложил в силу и заранее поморщился. Ну что сказать? Ожидания оправдались, на этот раз было по-настоящему больно. Я вцепился в землю, сдерживая крик и считая секунды. Мышцы росли на глазах, словно я за минуты прошел многие месяцы, если не годы, регулярных тренировок. Через двести пятьдесят шесть бесконечно длинных секунд все закончилось. Увеличились не только мышцы, похоже, я даже стал слегка выше. К счастью, одежда была свободного покроя и фиксировалась многочисленными ремешками — похоже, создатели предусмотрели подобные изменения, и

мне быстро удалось вновь подогнать все по фигуре. Практично...

Почему я выбрал именно силу? Ну, если отбросить то, что ее повышение было куда более наглядно, чем повышение интуиции, и позволяло получить новую информацию, я рассуждал просто. Я уже изначально был сильнее любого из гоблинов, даже притом, что находился не в лучшей физической форме, а аборигены явно не страдали от последствий сидячей работы. Иными словами, их расовый предел, вероятно, был значительно ниже десятки, и даже одно очко, вложенное в силу, должно было дать значительное преимущество в бою.

Да, я собирался сражаться и дальше. Казалось бы, получив требуемый уровень и оценив всю опасность происходящего, логичней было затаиться. Нет смысла рисковать, пытаясь откусить больше, чем можешь прожевать, правда? Но я так не думал. Те, кто следует этой логике, может, и проживут чуть подольше, но вряд ли добьются успеха. Я же хотел стать достаточно сильным, чтобы не бояться за свою жизнь.

Сейчас я мог лишь догадываться, что происходит, но интуиция говорила одно — преимущество легче всего получить в начале игры. И я собирался рискнуть.

<http://tl.rulate.ru/book/21757/1122716>