Вскоре я пожалел, что улучшил силу, а не выносливость. Или не интеллект — может, тогда мне хватило бы ума не впутываться?

Гоблины, похоже, твердо намеревались отомстить за своего лидера. Я оглянулся. Шестеро, причем «элита» — двое третьего уровня и четверо второуровневых. Изначально было больше, но мелочь постепенно отставала. Хотя, учитывая доносящиеся до меня крики, вряд ли они совсем потеряют след. Мало того, с каждой минутой возрастал риск, что к погоне присоединится еще кто-нибудь из местных. Или впереди окажется тупик — в конце концов, выбирать дорогу приходилось наугад. Не говоря уже об элементарной возможности подвернуть ногу. Ненависть к преследователям росла так же быстро, как и усталость. Мне, в отличие от гоблинов, на помощь рассчитывать не приходилось.

— Ненавижу гоблинов... — прошептал я. Практически девиз...

Я вбежал в попавшийся на пути дом, развернулся и, натянув лук, выпустил стрелу в показавшегося в проходе преследователя. Самого шустрого. Гоблин запоздало попытался дернуться в сторону, но проход был слишком узким, и он добился лишь того, что стрела попала не в сердце, а в грудь. Впрочем, не так я и хорош с луком, чтобы попадать всегда в яблочко. Мстительная радость перевесила даже сожаления от потери системной стрелы и заслуженного опыта. Нужно было брать обычную, но их я уже практически все потратил... Жаль, но повторить успех уже не хватало времени, раненого оттолкнули в сторону, а мне осталось только броситься к ближайшему окну. Сражаться с пятью противниками разом я еще был не готов.

Взгляд метнулся вправо и вверх, где таймер отсчитывал секунды. До конца отпущенного срока оставалось меньше часа... Вот только переживу ли я его? Из тысячи игроков к этому моменту осталось всего сто восемьдесят четыре...

Я... щас... сдохну. Примерно в таком состоянии солдаты остаются прикрывать отход товарищей, готовые отдать жизнь в безнадежном бою ради возможности полежать пару минут... Полоска выносливости, которую я еще ночью вынес в левый угол, вопреки самоочувствию, издевательски была заполнена почти наполовину. Хотелось бросить сумку, но я понимал, что если выживу, то здорово об этом пожалею. Вещи внутри нее, может, и весили в десять раз меньше, но их набралось достаточно много...

Сейчас за мной бежали лишь четверо гоблинов. Один третьего уровня и трое второго. Пятого я убил, а шестой куда-то потерялся, что не могло не радовать. Хотя преследователи выглядели уставшими и слегка приотстали, наивно будет надеяться, что они свалятся без сил раньше.

— Твари!

Я остановился и с трудом натянул лук, но выстрелить не успел — гоблины прыгнули в стороны, мгновенно найдя укрытия. Руки дрожали, сил долго держать тетиву не было. Медленно, спиной вперед, я начал отступать, используя выгаданные секунды для отдыха. Мне не нужно побеждать, нужно лишь продержаться оставшееся время. Что случится дальше, я мог лишь догадываться, но без этой надежды я уже давно бы сдался. Или, точнее, плюнул бы и принял бой... Но даже если я смогу прикончить эту четверку, то лишь потеряю время, дав шанс нагнать себя остальным. Ну а любая рана не оставит мне шансов продолжить наш «марафон»...

Черт... Черт... Черт... Какое мне было дело до лидера гоблинов? Какое мне было дело до той глупой девки? Сейчас я вполне мог лежать на какой-нибудь крыше, смотреть на облачка и ждать, когда таймер закончит отсчитывать минуты...

Один из гоблинов вытащил из сумки рог и подал длинный сигнал. В течение двух десятков секунд сразу с нескольких сторон раздались ответные сигналы. Я почувствовал, как холод сковывает тело — не какая-нибудь магия, а банальный ужас загнанного в ловушку зверя. Похоже, я слишком заигрался, и сдохнуть мне предстоит совсем не фигурально. Бежать некуда — с одной стороны возвышалась уже виденная раньше стена, которую не взять без альпинистского снаряжения, а с других сторон поджидали враги — и не потому, что гоблины были быстрее или обошли меня, просто к их охоте явно присоединились и другие отряды. Не повезло...

Я огляделся, в отчаянии пытаюсь найти хоть какую-то возможность, и наконец взгляд остановился на высокой башне неподалеку. И я побежал опять.

Твари не торопились — все же мои стрелы научили их осторожности. Шансы победить окончательно исчезли, когда к ним подтянулось еще с десятков воинов. Теперь мне оставалось только бежать, бежать и бежать. Пока еще есть куда...

— Ненавижу гоблинов... — это была уже практически мантра, из которой я черпал силы.

До башни оказалось не так уж и близко, и я добрался туда практически на последнем дыхании. Развернувшись, я выпустил стрелу назад. Ворвавшийся следом гоблин успел прикрыться рукой — рана не смертельная, но продолжить нападение он не рискнул, выскочив обратно...

Ну же... На первом этаже оказалось несколько комнат, но лестницу было трудно не заметить. Одна из мерзких харь заглянула в окно, показав, что я уже в кольце. Будь у меня чуть больше сил, я мог бы попытаться прорваться, но теперь это безнадежно. Теперь путь лишь один — вверх. Ненавижу гоблинов. Ненавижу лестницы. Ненавижу...

Хватая ртом воздух, я начал свое восхождение. Гоблины с визгом ворвались в башню, и стрела, пущенная практически наугад, их уже не остановила. Я промазал. Ненавижу гоблинов. Я уже упоминал об этом? Ненависть придавала сил, и я вновь ускорился, не позволяя врагам догнать себя.

Первый, самый шустрый гоблин, вырвался вперед, но ступень провалилась, он запнулся и с криком рухнул в пролет. Перил тут давно не было, но вряд ли он разбился насмерть — высота не та, однако и опасности уже не представлял. Жаль, нельзя его добить... Ненавижу гоблинов. Мысли путались. Полоска выносливости была заполнена меньше чем на пятую часть. Забавно, но чтобы смеяться, нужны силы и воздух. Так что воздержусь.

Я вновь натянул лук и пустил стрелу, сбив в пролет еще одного гоблина. Уже лучше... Даже если рана не смертельная, мы забрались достаточно высоко, так что, надеюсь, он свернул себе шею. Двигаться спиной вперед? Я просто оступлюсь, грохнусь вниз, и все кончится. Стрелять снова я не торопился, не желая провоцировать гоблинов — меня вполне устраивало наше шаткое равновесие. Секунды блаженного отдыха, а затем враги вновь с криками полезли вверх. Деваться им на этой лестнице было уже некуда, и отступить они не желали. Меня спасало лишь то, что твари тоже устали и, похоже, боялись...

Убрав лук, я побежал дальше. Сердце колело, заставляя подозревать, что гоблины могут проиграть главный приз этой гонки инфаркту. Ненавижу гоблинов!!! С этой мыслью я, наконец, вырвался на крышу. Дальше бежать было некуда. Мне нужен был шанс, что-то, что даст мне протянуть еще немного... Чуть-чуть.

Внимание! Улучшить навык «Владение копьем» до 2-го уровня? (20 ОС)

Да!!!! (18/40) В голове вновь замелькали картинки, тратя те секунды, что я выгадал своим последним рывком. Быстрее, быстрее... Гоблины не рискнули сунуться в проем сразу — слишком часто первого смельчака встречала стрела. Быстрее...

— Р-р-р-р-ра-а-а-а...

Кого-то буквально вытолкнули вперед, а за ним устремились и остальные. Когда орда вырвалась на крышу, я криво улыбнулся. Бежать больше было некуда. Картинки, мелькающие в голове, накладывались на реальность. Я взмахнул копьем, перечеркнув горло первого из врагов.

Внимание! Вы получили 2 ОС! (20/40)

Я сбросил с копья насадившегося горлом гоблина. Первая «прибыль» с тех пор, как я в это ввязался. И, похоже, последняя. Я увернулся от брошенной дубинки, приняв ее вскользь на левое плечо — травма не должна мешать держать оружие. Врагов становилось все больше. Я колот копьем, но их было слишком, слишком много. Я медленно отступал к краю крыши, тратя все силы на то, чтобы не споткнуться и не подпустить одного из этих ублюдков слишком близко. Если я упаду, меня забьют. Если подпущу ближе, то копье станет бесполезным...

— Ра-а-а-а-а! — теперь кричал я, выгадав на этом еще секунду и заставив гоблинов едва заметно податься назад. Второй раз уже не сработает.

Сколько осталось времени? Смотреть некогда. Мне казалось, таймер давно должен показать ноль, но бой все продолжался. Я уже не верил в то, что выживу, и держался только на упорстве. Вражеское копье чиркнуло по брови, но, несмотря на боль, кровь так и не полилась. Ах да, маска...

Откуда-то из-за спины, с земли, прилетела стрела, чудом не задев меня, но вызвав приступ страха и злости. Я не могу отмахиваться от толпы гоблинов перед собой и одновременно уворачиваться от стрел, пускаемых мне в спину. Сразу двое врагов бросились вперед, пытаюсь насадить меня на копья. Я отбил одно, но второе с силой ударило в сердце, заставив замереть от нестерпимой боли... Секунду спустя я осознал, что боль не такая и сильная — удар пришелся в одну из карт. Однако заминка была роковой — чтобы увернуться от следующего удара, мне пришлось сделать шаг назад. Всего лишь шаг, но под ногами больше не было опоры...

Это конец? Я расслабился в ожидании удара о землю, но даже в такой ситуации не отпустил копье. Хотел бы сказать, что ненавижу гоблинов, но даже на это сил уже не осталось. Я просто слишком устал... Удар?

Поздравляем! Миссия завершена

Желаете покинуть локацию?

Да/Нет

Всплеск адреналина, отчаянный рывок, тьма и отсутствие тела... В каком-то смысле это было похоже на смерть. О том, что я все же успел нажать «да», говорило лишь окно игрового интерфейса перед глазами.

Статистика миссии

Глобальное задание (A): не выполнено.

Личное задание (E): выполнено.

Игроков: 1000.

Погибло: 827.

Выполнили: 97.

Провалились: 76.

Иными словами выполнили задание один из десяти. Жутковатое соотношение. Еще 76 человек выжили, но провалились и остались в мире гоблинов. Даже если они и выживут, их судьба незавидна.

Внимание! Координаты осколка записаны в базу данных.

Внимание! Начислен бонус первой миссии (x2) — 70 ОС! (90/40)

Внимание! Вы получили 3й уровень! (50/60)

Доступно 2 очка параметров!

Доступ к Серверу... Ранг игрока повышен до уровня E!

Внимание! Вы получаете камень души!

Внимание! Вы имеете право выбрать способность E-ранга. Время ограничено.

Осталось: 29 минут 59 секунд

Полчаса... Надо же, теперь Система сразу предупреждает об отведенном времени? Интересно, с чем это связано: новым рангом или десяткой в интуиции?

Я заставил себя сосредоточиться — кто знает, когда мне вновь представится такой шанс. На этот раз список способностей был куда обширнее, а времени отводилось слишком мало. Десятки тысяч позиций, глядя на которые, глаза просто разбегались. Многие из них, хоть и отображались, были недоступны, требуя наличия навыков более низкого ранга или определенного уровня параметров. Еще десять секунд назад я слегка сожалел, что мне не хватило опыта до четвертого уровня, но сейчас мог этому лишь порадоваться — уровень повышался автоматически, а так у меня появилась возможность получить сразу несколько навыков. Помнится, на один я когда-то уже облизывался...

Изучить «Зачатки магического дара»? (10 ОС)

Да/Нет

Внимание! Разблокирован параметр мудрость (+1). Теперь вам доступна магическая энергия!

Мудрость добавила еще одну шкалу, которой Система с ходу присвоила наименование мана (67%) и тут же предложила настроить ее отображение. По умолчанию одна единица мудрости разбивалась на 100 единиц маны, в перспективе, вероятно, позволяя лучше дозировать время использования или силу навыков, но можно было слегка изменить соотношение. Впрочем, эффект был бы чисто визуальный, так что ничего менять я не стал, лишь покосившись на верхний угол, где к красной полоске жизни и желтоватой выносливости добавилась и третья — классически синяя.

Теперь требовалось определиться с высокоуровневым навыком, который обещала Система. Для этого прежде всего нужно понять, насколько тяжелы мои раны — пока я нахожусь «в пустоте» и не чувствую тела. Не уверен, когда произошел перенос — за секунду до удара или через секунду после. К счастью, бессонная ночь, проведенная за изучением интерфейса, не прошла даром, так что я знал, где искать ответ. Открыв меню, я отыскал среди кучи вкладок нужную, отвечающую за отображение состояния организма. С прошлого посещения картинка тут тоже слегка изменилась, став более наглядной и подробной...

Передо мной развернулся макет, изображающий человека в полный рост. Множество стрелок указывали повреждения, выделяя их тем или иным цветом. Легкие подсвечивались зеленым, средние — желтым, а тяжелые — красным. В теории, поскольку красных у меня не было, только пара светло-желтых и целая куча зеленых. Огромное количество синяков, ссадин и даже несколько неглубоких резаных ран. И насколько это «смертельно»?

Прогноз (интуиция). При текущем уровне параметра «здоровье» вероятность выздоровления 77% в течение 2х недель... Вероятность смерти в этот период — менее 1%.

И это, как понимаю, если вообще ничего не делать. Если же обработать раны, вероятность выздоровления значительно вырастет. В общем, до земли я явно не долетел, что значительно расширяло свободу выбора...

Выбрать бонусный навык E-ранга автоматически?

Да/Нет

Глупый вопрос — конечно «нет», сам справлюсь. Брать лечилку первым E-ранговым навыком я не хотел, но все же не удержался от соблазна оценить варианты. Выбор тут был весьма широкий: от общих навыков, вроде малого исцеления и регенерации, до специализированного отключения боли или остановки крови. Некоторые варианты я даже рассмотрел чуть более подробно...

Регенерация, потенциально способная вырастить новую руку, но для изучения требуется десять единиц живучести. Да и на первом уровне восстановление займет многие месяцы.

Жизнестойкость повышала соответствующий параметр на единицу за уровень на двенадцать часов, а значит, и все, что с ней связано. В первую очередь иммунитет. Правда, откат был в месяц...

Малое исцеление было завязано на мудрость, которой у меня немного, и залечивало конкретные раны, но, опять же, на начальных уровнях и без солидного запаса маны ее эффективность невелика.

Мистическая рука — требует параметр чакра (51%) или мудрость (86%). Окутывает руку энергией, позволяя проникать сквозь плоть и проводить операции, выборочно воздействуя на организм. Имеет боевой потенциал.

Чакра... Я бы посмеялся, но низкий процент соответствия говорил, что это лишь наиболее понятный мне аналог. Просто ещё один параметр, который у меня не открыт. В списке были десятки, возможно, даже тысячи вариантов, многие из которых, если перенесутся в реальный мир, вроде долголетия или улучшенного иммунитета, не имели бы цены. Но, увы, в моей ситуации они практически бесполезны — перспектива умереть от старости казалась бесконечно далекой. Да и в бою их применить затруднительно — требовалось время и мана, а если я проиграю, то, скорее всего, меня просто добьют гоблины. Нет, мне нужно что-то иное...

Заклинание, вроде огненного шара или ледяной стрелы? Этот вариант выглядел довольно интересно, но все же недостаточно. Подобного рода вещи неплохо подойдут против одиночных врагов, но мой лук тут даже практичнее — по крайней мере, он не требует маны. К тому же, судя по описаниям, базовые заклинания уступали огнестрелу, а, значит, в реальном мире от них будет относительно мало пользы. Разве что проникнуть туда, куда оружие просто не пронесешь, но я ведь не собираюсь становиться профессиональным убийцей?

Кстати, глядя на описания заклинаний, я еще раз похвалил себя за то, что не взял на старте магию. Если эти способности предлагаются в качестве E-ранговых навыков, то можно быть

уверенным, что «авансом» их бы никто не дал.

Категория призыва? Здесь была лишь всякая вспомогательная мелочь. Которая, ко всему прочему, смертна и далеко не факт, что переродится — Система в этом аспекте пояснений не давала. Хотя магический разведчик мне бы пригодился, но выбирать следовало тщательно. Навык E-ранга стоил сто ОС, и, поскольку уровень повышается автоматически, подобное количество очков я смогу накопить нескоро. После шестого уровня, если тенденции сохранятся. Слишком отдаленная перспектива с учетом того, как непросто тут добывать очки...

Мне требовалось то, что повысит выживаемость и будет сочетаться с ранее полученными боевыми навыками. Каменная кожа? Стать неуязвимым для простого оружия — очень соблазнительная мысль, но поддерживать эту защиту я смогу весьма непродолжительное время. Двадцать секунд за единицу мудрости? Если у гоблинов хватит мозгов держать дистанцию это время, а они все же не идиоты, это лишь оттянет неизбежное. Навыки маскировки? Хм... Отзываясь на мысль, отобразилось несколько сотен вариантов, из которых я выбрал два.

Маскировка (F, 1/5) — дает знания о том, как оставаться незамеченным. Стоимость — 10 ОС.

Навык F ранга был всего лишь набором знаний и опыта, но весьма бы мне пригодился, особенно в сочетании со следующим магическим навыком.

Невидимость (E, 1/5) — создает управляемое маскировочное поле, покрывающее игрока и его снаряжение и на срок в 100 секунд за единицу мудрости. Стоимость: 100 ОС (бесплатно).

Если повысить мудрость на две единицы, у меня будет пять минут — более чем достаточно для бегства. К тому же невидимость не обязательно использовать непрерывно, можно задействовать её лишь в критические моменты.

Я подтвердил изучение навыков и тут же поморщился от хлынувшего в мозг потока информации. Хотя тела я не чувствовал — не самое приятное ощущение. Вскоре поток иссяк, но у меня еще оставалось 30 очков, которые желательно было потратить.

Медицина Земли (F, 1/?) — медицинские знания одного из отдаленных уголков Системы.

Внимание! На данный момент база неполная, улучшение ограничено, для дальнейшего развития требуется пополнение базы и связь с Сервером!

Проигнорировав предупреждение, я подтвердил изучение этого навыка. Пусть магическую лечилку я не взял, но подобного рода навыки лишними точно не будут. Сознание расплывалось, но я не мог позволить себя слабость, уже почти привычно очертив область, в которой желал разбираться: строение человека, оказание первой помощи, препарирование, полевая хирургия... Многое из этого я знал и раньше, но сейчас Система заполняла внушительные пробелы и структурировала информацию.

Время подходило к концу, но оставалось еще 20 ОС, и, похоже, потратить все я уже не успеваю. Десять очков нужно отложить на изучение языка гоблинов... Впрочем, зачем тратить карту, если можно получить нужный навык напрямую? Зная номер, найти его оказалось несложно. Изучить.

Внимание! Последовательное изучение большого количества навыков при столь низком значении интеллекта может негативно сказаться на вашем самочувствии.

Издавательски проявила нетипичную для себя заботу о моем здоровье Система. Принять... Снова поток знаний, включающий не только язык, письменность, но и какие-то смутные картины из жизни аборигенов...

Таймер отсчитал последние секунды, мир мигнул, и я проснулся. У меня опять было тело, которое напомнило — как же это может быть больно... быть живым.

Черт, черт, черт... Открыл глаза я не дома, а в том самом зале, где все и началось. Каменный потолок, каменный пол, уже заляпанный кровью. Портал, куда я шагнул сутки назад и от которого рефлексивно попытался отползти, пока не осознал, что бояться нечего.

Портал Призыва. Временно неактивен

Сколько я тут так провалялся? Судя по тому, сколько натекло крови, немало. Больше, чем время, отведенное мне на выбор навыков. Голова раскалывалась от полученных знаний: продвинутые навыки владения копьем, маскировка, медицина, язык гоблинов... Невидимость... Все это перемешалось и то и дело всплывало, отзываясь тупой болью в висках. Предупреждали же, что не стоит учить кучу навыков один за другим, нужно дать информации усвоиться...

Я пробормотал самое грязное ругательство, которое смог составить на языке гоблинов. Практически классический навык «провокация» — оскорбление, которое можно смыть только кровью.

Адреналин, позволивший сражаться, несмотря на раны, ушел, оставив усталость и боль во всем теле. Пожалуй, так плохо мне бывало всего пару раз в жизни. И все заглушали нарастающий страх и отчаяние. Это и есть обещанное Системой «возвращение»? Я обратил внимание на очередной таймер:

Осталось времени: 4 минуты 12 секунд

И что потом? Я вернусь домой? Отправлюсь обратно к гоблинам? Или меня закинет еще куда-то? Все это время я подсознательно боялся, что после первого испытания последует не возвращение — а второе, третье, десятое... Долго в таком режиме я не протяну.

Тем не менее я был жив, а значит сдаваться рано. Я с трудом заставил себя встать. Вернулся я в том же виде, в каком покинул развалины: в изодранной одежде, с копьем в руке, весь в ранах, грязи и крови — своей и чужой. Хотя нет, это крови было вдоволь, а грязи не наблюдалось

вообще, словно она вся осталась где-то в покинутом мире. Может причина в том, что та грязь не принадлежала к Системе? Удобно, можно не беспокоиться о заражении...

Надеюсь, вирусы и прочее Система тоже уничтожает, не хотелось бы подцепить какую-нибудь инопланетную гадость... Или принести ее на Землю.

Накатил новый приступ тошноты, и я отбросил бесполезные сейчас мысли. Времени осталось совсем мало. С прошлого раза комната изменилась, и, помимо уже знакомого портала, появилось восемь новых выходов. Семь порталных врат были сгруппированы на дальней стене слева, а на второй, напротив Портала призыва, находился еще один.

Осталось времени: 3 минуты 05 секунд.

Если смотреть с точки зрения математики, то выгоднее было проверить сначала те семь. Однако логика подсказывает, что путь домой скрывается за тем, что стоит отдельно. К нему я, хромая, и направился. Добравшись до цели, я положил руку на рисунок справа от арки и увидел желанный запрос.

Желаете вернуться в родовую локацию Земля?

Да/Нет

Да! Да!! Да!!! Хотя я так и не проверил, куда ведут оставшиеся врата, времени оставалось мало, да и, честно говоря, в текущем состоянии мне было плевать. Я практически рухнул внутрь активировавшегося портала.

Внимание! Скрытое задание провалено!

Вы отказались стать приверженцем одного из семи богов родовой локации. Получен статус «Ищущий покровителя». Под влиянием титула «Восьмой» он изменяется на «Безбожник».

Статус: Безбожник.

Особенности:

— Ухудшает отношение богов к игроку. Значение зависит от конкретного бога и может колебаться в широких пределах.

На мелькнувшее сообщение я не обратил практически никакого внимания. Время подумать об этом еще представится...

<http://tl.rulate.ru/book/21757/1122719>