

Итак, если игроков пока еще мало, то это дает мне определенную фору. После некоторых раздумий, не найдя ничего в сети, я решил создать информационный портал, объединяющий всю информацию о Системе, городе гоблинов и, в перспективе, способный хоть как-то консолидировать игроков. В наше время подобное не слишком трудно, особенно если есть деньги. Выкупить доменное имя, оплатить хостинг и взять один из многих вариантов-конструкторов. Регистрация пользователей, открытая часть форума, закрытая часть, возможность настраивать права доступа. Рано или поздно кто-то сделает подобное и без меня, но быть первым — значит получить доступ ко всей выложенной там информации.

Впрочем, я не обольщался — вряд ли мне удастся сохранить контроль над ресурсом, когда в дело вступят государства. Возможно, мне вообще не удастся им воспользоваться в своих целях, многое тут зависит от сроков реакции. Однако главная цель изначально другая — объединить игроков, увеличить наши шансы на выживание. В том числе и мое собственное...

Лишнее внимание мне не требовалось, так что внешняя часть ресурса представляла собой платформу для разработки гипотетической игры. Сюда я поместил описание концепции и отсканированную карту самого города гоблинов — правда, без лишних пометок. Несколько фотографий снаряжения, предметов Системы — и любой игрок поймет, что совпадения не случайны. Так, теперь правила: добавим пункт о том, что создатели игры очень трепетно к ней относятся и просят посетителей общаться так, словно это реальность. Вынесем этот пункт на главную страницу портала, все равно соглашения никто и никогда не читает...

Теперь вопрос наполнения... Было бы наивно рассчитывать, что все бросятся сюда делиться информацией. После возвращения в реальный мир связи с Сервером, а значит и доступа к базе навыков, не было. Я открыл текстовый редактор, создавая список на основе того, что успел запомнить. Название, тип, принцип действия, ранг. Целительные навыки, боевые, призывы... Разделов было много, помнил я далеко не все. Выписал три десятка пунктов, хотя, учитывая, что названия не фиксированы и могут различаться, это лишь слегка облегчит поиск. Номера я, само собой не запомнил, слишком уж много там было цифр. Собственные навыки в список не включил. Тем не менее, учитывая с какой скупостью Системой предоставляется доступ к Серверу, любые данные имеют ценность. Так что добавим возможность обмена. Игрок предлагает администрации информацию и получает в ответ что-то равноценное. Учитывая, что находиться в центре паутины буду я сам, можно узнать что-то интересное. Или, в теории, заработать денег, хотя прикручивать кошелек я не стал — в отличие от симки, анонимной карты у меня нет, отследить такие переводы нетрудно, да и не в этом смысл.

Забавно, логически допуская возможность вмешательства правительств, на самом деле я слабо верил, что меня и правда будут искать на подобном уровне. Происходящее все еще казалось скорее игрой в «неуловимого Джо», чем настоящей угрозой...

Так, действительно важная информация изначально пойдет в отдельный закрытый раздел. Скажем, о боевых формах, позволяющих снять замки с параметров. Данная категория навыков позволяла игнорировать ограничение предела, считывая параметры с игрока, но при этом давая вкладывать свободные очки характеристик в боевую форму сверх предела. Что-то вроде оборотничества, когда вторая форма намного сильнее первой. Вообще, многие варианты тут подозрительно перекликались с земными легендами. Жаль, времени покопаться в списке не хватило, так что в деталях могу ошибаться. Словом, боевые формы тоже ограничивались в развитии, но их предел был выше и зависел от конкретного выбора. Скажем «базовая боевая

форма» позволяла прокачать все параметры до двадцатки. У специализированных форм граница могла быть где-то выше этой цифры, где-то ниже, плюс шел ряд специальных бонусов. Вроде наличия когтей или хвоста. Да и, если ничего не путаю, там стоит ограничение — получить подобную «плюшку» можно будет только на десятом уровне.

Зачем подобное вообще нужно? С одной стороны это невыгодно, ведь вкладывая очки в боевую форму, ты не можешь использовать их в основном теле, с другой — позволяет избежать негативных последствий. Скажем, прокачав силу до десятки, ты станешь подобен Геркулесу, но если поднять ее до пятнадцати, будешь ли ты вообще похож на человека? Ответ на этот вопрос еще только предстояло выяснить...

Были и возможности напрямую прорваться через первый предел. Начиная от прямого использования очков Системы, до специализированных навыков. После достижения интуицией капа, кстати, замки обрели цвет, и если сила и ловкость были помечены красным, то восприятие, интеллект и выносливость уже желтым, а живучесть, интуиция и мудрость — вообще зеленым. Причем первые требовали для снятия сотню очков Системы, вторые восемьдесят, а последние всего пятьдесят. Намек вполне прозрачен — чем больше требования, тем важнее ограничение и выше опасность. Удача, кстати, была помечена черным, и попытка снять с нее ограничение стоила безумную тысячу ОС.

Можно предположить, что нельзя повышать характеристики как попало, они взаимосвязаны. Скажем, если сильно прокачать восприятие, не трогая интеллект, могут возникнуть проблемы с обработкой поступающей информации. Чрезмерно высокую силу, полагаю, стоит компенсировать ловкостью, а уже их вместе — подкрепить живучестью. Естественно, это лишь логика и интуиция, но последней я с недавних пор доверял. Да и даже если я слегка преувеличиваю риски — что с того? Осторожность не повредит...

Следующим шагом стало решение вывести формулу, по которой начислялся «опыт». В принципе, исходных данных для этого у меня достаточно. Для начала я выписал параметры всех мною убитых, их уровень и тип используемого оружия, а затем принялся выискивать закономерности. Скажем, за убийство гоблина первого уровня я получаю два ОС, а за второуровневого — уже четыре. Разница ровно вдвое, а значит нетрудно предположить, что в формуле, в качестве множителя, участвует уровень существа... Затем, несомненно, учитывается уровень поглощения оружия. Если для убийства использовался кинжал Е-ранга, то опыта больше, причем, как показывает практика, не на десять, а двадцать процентов...

Почему? Впрочем, спустя секунду я осознал ошибку. Тут нужно делить, а не отнимать, а между сорока и пятьюдесятью из ста разница как раз двадцать процентов, все правильно.

Однако что еще участвует в формуле? Чтобы получились правильные цифры, в случае с людьми нужно умножить полученное еще на двадцать, а в случае с гоблинами — только на пять. Единственное, что приходило в голову, — значение первого предела, которое, у тех же гоблинов, возможно, могло быть равно пятерке. Однако почему у людей цифры увеличивались не вдвое, а в четыре раза? Причем это расхождение наблюдалось во всех случаях.

Тогда можно предположить, что множителей в формуле не три, а минимум четыре. Просто у гоблинов этот четвертый множитель — единица, а у людей — двойка. Что это за последний, четвертый множитель? Возможно, некий условный «ранг силы» существа?

В любом случае если принять это за правду, то формула опыта выглядит примерно следующим образом: «уровень $\times$ значение первого предела $\times$ ранг силы $\times$ процент поглощения».

Я перепроверил на примере убитых существ, и каждый раз расчеты совпали. Так просто? Впрочем, не стоит обольщаться, я, по сути, подогнал формулу под результаты и многое тут основано на предположениях. Однако главное — она работала. По крайней мере, с гоблинами и людьми. Думаю, если в будущем я столкнусь с кем-то еще, то проблем с вычислениями тоже не возникнет — достаточно будет собрать немного статистического материала. Ну и знания математики за девятый класс...

Так что скрывать эту «секретную формулу» никакого смысла я не видел и добавил ее в открытый раздел. Маленький шаг для человека и огромный шаг для человечества. Может когда-нибудь мне дадут за это Нобелевскую премию? Хех... Или пожизненный срок за геноцид представителей инопланетной расы...

Монтаж видео подходил к концу, и настало время оценить результат.

Обычный кухонный стол, на котором, на клеенке, лежит обнаженный труп гоблина, чье тело я в свое время поместил в модифицированную сумку. Рядом стоит мужчина в мешковатой одежде и зеленой маске. Несколько IP-камер записывали происходящее с разных ракурсов.

— Итак, приступим, — начал мужчина. — Мы видим... гоблина. Гуманоид, метр шестьдесят четыре, при жизни имел восьмой уровень. Умер... Сравнительно недавно. Разрез в области шеи достаточно глубокий, задета артерия, однако погиб в результате проникающей раны спины. Ну, я сам его убил, так что тут можно быть уверенным.

Перевернув тело, «доктор» продемонстрировал рану и выковырял оттуда кусочек кольчуги. Системной она не была, но сумка позволила перетащить ее частичку вместе с трупом. Кстати, сам труп, похоже, был «системным», но пускать гоблина на «ингредиенты» казалось аморальным.

— Возраст определить трудно, но гоблин достаточно молод. Телосложение худощавое, мускулистое. Кожа темного оттенка, но светлее черной, фактурой слегка отличается от человеческой. Повышенная волосатость. Форма ушей также изменена, зубов... — Засунув руку в рот, «патологоанатом» поднял губу. — Двадцать восемь, клыки довольно острые, но перчатку не берут.

Глядя на уверенно действующую фигуру, было трудно поверить, что это действительно я.

— Ладно, закончим с лирикой и начнем вскрытие. — Взяв скальпель, мужчина уверенно принялся за дело, о котором знал практически исключительно благодаря навыку. — Разрез... Кровь у существа не течет, но вообще-то она привычного алого оттенка, поверьте на слово.

В целом, строение гоблинов было похоже на человеческое, однако органы слегка иной формы, сердце смещено к центру, а ребер меньше — десять пар, но они шире. Кости довольно легкие...

Вскрытие продолжалось пять часов, но после монтажа осталось лишь чуть больше часа. Не всей информацией стоит делиться. Так, в сердце гоблина обнаружился кристалл маны, содержащий девятьсот сорок три единицы энергии, и эта находка на видео не попала. По сути, я достал расходник, позволяющий быстро восполнить магическую энергию. Разобраться, как он работает, оказалось несложно. С одним только этим камешком я мог, при необходимости, использовать навык невидимости почти шестнадцать дополнительных минут. Козырь, который может спасти жизнь.

Щелкнув мышкой, я загрузил видео на сайт, в закрытый раздел. За пару прошедших дней никто так и не зарегистрировался, что, впрочем, и неудивительно, учитывая отсутствие рекламы и вообще внешних ссылок. Ресурс практически невозможно найти.

Что ж, после следующего раунда это изменится.

Я стоял на крыше двенадцатизэтажного дома, возвышающегося среди соседних девятиэтажек. На такой высоте было довольно холодно, а ветер куда сильнее, чем у земли.

Теперь, когда здоровье более-менее пришло в норму, я занялся тем, на что у меня раньше крайне редко находилось время: зарядка, регулярные упражнения, тренировки и утренние пробежки... Логично предположить, что если Система сродни игровой, то возможна прокачка параметров естественным путем.

Кроме того, навыки владения копьем тоже следовало закрепить — с каждым занятием я чувствовал себя все увереннее. Всего лишь со вторым уровнем навыка я уже вполне мог сравниться с опытным ветераном войн средневековья и профессионально выступать на всяких сборищах современных реконструкторов. Увы, поражать зрителей мастерством никак не вписывалось в мои планы, даже место для тренировок я подыскал уединенное. Причем в черте города, ездить куда-то каждый день неудобно, а пропускать тренировки нежелательно. Так что, подумав, я решил воспользоваться крышей одного из соседних зданий, аккуратно перепилив замок и заменив его своим. Здесь можно было практически не опасаться, что меня заметят. Ну а если кто-то вдруг заявится в разгар тренировки, то ничего страшного — всегда можно его убить и спрятать труп в сумку.

— Смешная шутка. Ха-ха... Ха-а-а...

Я сделал длинный выпад, пронзив воздух, и замер, удерживая копьё одной рукой. И затем перешел в следующую стойку. Тренировка успокаивала, наполняя уверенностью, что в следующей миссии я опять смогу выжить. Пусть зрительно числовые параметры не менялись, с каждым днем у меня получалось немного лучше, а тренировки давались чуть-чуть легче. Я был почти уверен, что результат есть, просто погрешность отображения слишком велика. В обычных условиях одна единица той же силы — результат многих месяцев, если не лет, упорных тренировок, и не похоже, что Система как-то их ускоряла. Вероятно, рост отразится только тогда, когда параметр достигнет следующей границы.

Новость не слишком радостная, но эта ложка дегтя была в целой бочке меда. Ведь куда больше отсутствия прогресса я опасался регресса, особенно физических параметров. Все знают, как просто теряется форма, достаточно пропустить пару-тройку тренировок. Система же и вовсе подталкивала организм к пределу, удерживаться у которого для обычного человека практически невозможно. Тем не менее, хотя я провалялся в постели почти две недели, мои параметры не просели, да и сам я ухудшений не чувствовал. Это наводило на мысль, что регресса или нет, или он настолько медленный, что я просто не способен его заметить. Если я прав, то это было... настоящим чистерством. Это ли не мечта миллионов спортсменов? Знать, что твой прогресс, как бы мизерен он ни был, навсегда останется с тобой? Это ли не причина

раз за разом доводить себя до изнеможения?

К слову, больницу я все же посетил, сдал все возможные анализы, и оказался практически абсолютно здоров. Так что, похоже, мировой эпидемии гоблинского гриппа или зомби-апокалипсиса можно не опасаться. Пока, во всяком случае...

Я на мгновение замер, переводя дыхание, а затем вновь поднял копье, угрожая невидимому противнику.

— Умри, проклятый гоблин!

Воображаемый гоблин покорно умер в муках, и я продолжил свой танец, вновь погрузившись в мысли. Все это время я не прекращал искать следы других игроков, и не сказать, что совсем уж безуспешно. Кое-что промелькнуло пару раз в местных новостях по всему миру, в виде сообщений о странных исчезновениях. Муж, пропавший из постели жены посреди ночи. Закрытая изнутри квартира, где ключи остались в замке, а хозяин исчез бесследно... Люди пропадают постоянно, нет гарантии, что все те, кому не повезло сгинуть в тот день, пропали по вине Системы. Однако можно с большой долей уверенности предположить, что погибшие обратно не возвращаются. Сотни изувеченных и обезглавленных трупов точно подняли бы куда больше шума, чем странные, но вполне привычные исчезновения.

Чуть позже добавилось несколько магов на ютубе, чьи способности выглядели слишком убедительно для фокусов. К сожалению, выйти с ними на связь не удалось — на письма с намеками они не ответили, а вскоре и вовсе исчезли. Первая ласточка, чем сильнее будут способности, тем больше будет соблазн использовать их для личного обогащения.

Я также раздумывал о том, как превратить свои навыки в деньги, но пока мысли лезли преимущественно криминального характера. Что вообще полезного можно сделать, используя невидимость? Ограбления, кражи, шпионаж, незаконные проникновения и прочее в том же духе. Что-то, чем в моем положении рискнул бы заняться только полный идиот. Использовать возможности Системы для мелкого криминала — все равно что забивать гвозди микроскопом.

Продавать трофеи, принесенные из мира гоблинов, я тоже пока не собирался, припрятав их до поры до времени. Разве что вырванные с корнем растения посадил в горшки. Некоторые даже прижились, хотя какой мне от этого прок, я пока не представлял. Надеюсь, они не ядовитые...

В любом случае деньги, хоть и утекали как вода сквозь пальцы, пока были, и если я умру, новые мне уже не понадобятся. Так что вопрос пополнения финансов можно отложить до возвращения. Если мои силы увеличатся, можно будет обдумать варианты еще раз. В конце концов, пяти минут невидимости слишком мало, чтобы войти и уйти, не оставив следов, а рисковать ради мелочи не имеет смысла. Да и не лежала у меня душа к нарушению закона там, где без этого можно обойтись. Может, просто попробовать поискать что-то ценное в мире гоблинов? Или кредит взять? Отдавать его все равно, скорее всего, не придется...

К концу третьей недели появилась еще одна горячая новость: «Чикагский Мечник убит! Полиция застрелила маньяка при задержании!» И фотография двухметрового чернокожего, с десятком пулевых ранений, рядом с которым валяется меч.

«В квартире обнаружено оружие убийства, одежда со следами крови и футляр для клюшек, в котором он и переносил меч... бла-бла-бла... сомнений нет. На счету маньяка двадцать шесть подтвержденных жертв только за последний месяц, однако теперь граждане могут спать спокойно. Напоминаю, его первой жертвой стал Джек Ред, один из ведущих экономистов крупного...»

Три дня назад полиция уже арестовывала подозреваемого, но тогда оружия у него не нашли. Тем не менее «сомнений не было», а СМИ предрекали маньяку смертную казнь. Затем полиция внезапно признала ошибку и отпустила задержанного, а сегодня вышла на «истинного убийцу». Система не позволяла определить уровень подозреваемых по записи, но я бы поставил на то, что игроком был первый задержанный и он пошел на сделку с правительством. И вряд ли он убивал просто так, из любви к искусству. Прокачивался? Вероятно...

В любом случае стоит исходить из того, что за океаном уже знают о существовании Системы. И, уверен, это лишь первая ласточка. Теперь, когда у них есть игрок, проверка подозреваемых будет гораздо проще. Система просто не позволит нам скрывать свой статус друг от друга при встрече. Пока нас единицы по всему миру, поймать можно только таких вот неадекватов или тех, кто сдастся самостоятельно. Однако если число игроков будет расти, рано или поздно найдут всех. Когда-нибудь, в далеком будущем. Что ж, вечно скрываться я никогда и не собирался.

— Настало время умирать, человек, — мерзко улыбнулся гoblin, поднимая копье. Я попытался призвать оружие, но системная магия не работала. — Ты ведь не веришь, что в такой маленькой карте можно спрятать копье?

— Это сон, — догадался я.

— Ты так думаешь? — Если изначально гoblinы во снах меня просто убивали, то сейчас уже предпочитали сначала поиздеваться. — Тогда никаких проблем, если я тебя убью?

Проблема была в том, что я не был уверен, что действительно сплю. Не помнил. Быть может, я уже вернулся в город гoblinов и сейчас все по-настоящему? Тогда почему не работает карта?

Системное сообщение! Ваша удача слишком низка для активации.

Дзи-и-и-ин-нь... Дзи-и-и-и-ин-нь... Дзи-и-ин-нь...

Я сел на кровати. Сон, всего лишь сон. Какое вообще отношение удача может иметь к подобным вещам? Чушь собачья...

Будильник выдернул меня из кошмаров, но легче не стало. Там я мог надеяться, что гoblinы лишь сон, а на что надеяться сейчас? Я прикрыл глаза, проверяя внутренний таймер.

Осталось: 2 часа 59 минут 01 секунда

Если я не ошибаюсь, то когда таймер дойдет до нуля, меня перекинет на новую миссию. Времени остается немного. Как раз поесть, помыться, собраться и ждать...

К первому будильнику присоединились еще два — хотя я всегда вставал по первому, страх

оказаться в развалинах без оружия и снаряжения был слишком силен. Именно поэтому я не принимал снотворного и проспал не двенадцать часов, как предполагал, а всего девять. Ничего, этого более чем достаточно, чтобы провести на ногах следующие сутки. Если понадобится — даже без набора стимуляторов, налитого в одну из фляг.

Сумка мародера не позволяла протащить с собой ничего из нашего мира. За исключением лука и новых стрел, преобразованных в системные при помощи оружейной карты. На это ушла значительная часть моих денег, но теперь у меня был отличный блочный лук — на порядок лучше того, что достался мне от гоблина. Одна из немногих технологичных вещей, которые, благодаря карте, я могу протащить с собой. Колчан также не простаивал и теперь был забит системными стрелами... Под оба лука — гоблинский я тоже брал с собой.

Стоит, кстати, подумать над организацией тайника в развалинах. Притащив гоблинские трофеи в свой мир, я уже не мог взять их обратно. Большинство предметов не опознавались Системой, а значит, при переносе будут уничтожены. Жаль, хорошая кольчуга бы мне пригодилась...

Я положил на стол большой запечатанный конверт с подготовленными бумагами и одну из двух резервных сумок. Не имело смысла таскать с собой все, а случись мне погибнуть, она послужит доказательством моих слов. Уверен, отец найдет применение артефактам и информации. Возможно, стоило хотя бы ему обо всем рассказать заранее? Я покосился на смартфон, но было уже слишком поздно. И для звонка, и для сожалений.

Дела закончились неожиданно быстро, осталось только сидеть и ждать. Хотя я предпочитал лежать, смотря в потолок, вспоминая свою жизнь. Сердце бешено колотилось. Наконец, мир померк...

Удивительно, но я умудрился уснуть. К счастью, будильники привели меня в чувство перед самым переносом. Я вновь лежал в центре белой комнаты и таймер показывал, что у меня есть час.

— Щедро...

Встав, я скинул с плеча последнюю бездонную сумку и положил на пол. В ней лежал запасной

комплект снаряжения и оружия, на случай, если наступит момент, когда я вернусь сюда с голыми руками. Неважно, что будет тому причиной: потеря в мире гоблинов или какой-то форс-мажор в реальном мире. Точнее, родном, оба мира реальны — в этом я уже убедился сполна.

Для начала я решил проверить семь врат, на изучение которых у меня не хватило времени в прошлый раз. Врата выглядели как каменные плиты, на которых смутно проступали какие-то мифологические рисунки — даже если в центре и была щель, то я не смог ее разглядеть.

Система, повинаясь желанию, подсветила объекты. Как я и подозревал, врата были связаны с богами, вот только список получился довольно странным.

Врата Геры. Что я помнил о Гере? Жена Зевса, богиня плодородия, по сути, верховное божество-женщина греческого пантеона. Очень злопамятна.

Врата Гуань Юя. С Гуань Юем было проще, про него я не знал вообще ничего, кроме, разве что страны происхождения — Китай.

Врата Великого Сета. Сет — бог египетского пантеона, причем бог злой. Кажется, он отвечал за пустынные бури, змей и гибель своего брата Осириса. Вот где мне пригодился курс истории древнего мира за пятый класс.

Врата Шивы. Шива из Индии, много рук, много мечей и смутное представление о его роли в пантеоне. Бог разрушения?

Врата Кетцалькоатля. Кетцалькоатля я, как ни странно, знал — как бога ацтеков, который очень любил кровавые жертвоприношения, бабочек и пирамиды.

Врата Инти. Инти... Ассоциировался с инками, но тут особой уверенности не было. Бог солнца?

Врата Одина. Ну и, конечно, Один — одноглазый глава скандинавского пантеона. Про него я знал довольно много... Но хоть убей не припоминал, какого именно глаза у него нет. Правого или левого?

Все боги — языческие, никто из них не имел отношения к христианству. Почему именно они? Еще один вопрос, который останется без ответа. При этом славянских богов тут не было, и среди прочих ближе всех мне был, пожалуй, Один. Географически, особой симпатии к скандинавскому покровителю отморожков я тоже не испытывал. Интересно, врата можно активировать?

Врата закрыты... Желаете силой открыть врата в обитель Одина? (100 ОС)

На подобное у меня не хватало ни ОС, ни, надеюсь, глупости. Вряд ли Один обрадуется тому, кто пинком вломится в его дом. Да и надо ли мне это?

Уже зная результат, я проверил остальные врата, убедившись, что все они закрыты и требуют для «взлома» аналогичное количество очков. Но в прошлый раз они точно были активированы, а я вполне мог через них пройти. Возможно, боги не желают тратить время на тех, кто, вполне вероятно, не вернется? Или это результат моего статуса безбожника и знак их ко мне отношения?

— Ну и ладно, — пробормотал я. — Не очень-то и хотелось.

Не факт, что мне вообще стоит туда соваться. В легендах языческих богов объединяло одно — ничего хорошего смертным от них ждать не стоило. Даже те, кому они условно покровительствовали, редко жили долго и счастливо. Что уж говорить о тех, кто вызвал их гнев?

Другой вопрос, что из себя вообще представляют эти семеро? В то, что это настоящие древние боги, я как-то не верил. Боги — вымысел, часть фольклора и истории. Так что эти сущности могут быть самозванцами, например, маскирующимися под что-то нам знакомое. Или неким воплощением, созданным Системой на основе представлений людей. Или даже просто игроками, получившими набор неких способностей, возможно, как-то связанных с принятым именем.

Даже не знаю, какая мысль мне не нравится больше... Чужаки, пришедшие с какими-то своими непонятными целями? Люди, внезапно получившие власть, но не знающие, как с ней обращаться? Или же семь воплощений больной фантазии предков?

Я посмотрел на Врата Кетцалькоатля и представил, что он — настоящий, вышедший из легенд. Хотел бы я войти в его врата и поговорить? М-да... Особого желания в своем сердце я не обнаружил. Хорошего бога Пернатый Змеем не назовут. И остальные, пожалуй, если и лучше, то только в сравнении с другими. Кого из них вообще можно назвать «добрым богом»? Нет, к черту доброту — хотя бы справедливым? Пожалуй, как вернусь, нужно будет перечитать древние мифы.

Глянув на таймер и обнаружив, что впустую потратил уже пятнадцать минут, я направился к Порталу Призыва. Взгляд скользнул по полу и внезапно наткнулся на что-то, чего в прошлый раз тут не было. Точнее, сработала подсказка Системы, подсветив участок пола недалеко от портала. Нагнувшись, я подобрал небольшой мутновато-прозрачный камень размером с куриное яйцо. Третьей категории. И откуда он тут взялся?

— Сам за трон закатился, — ответил я себе. Кстати, слышал, говорить вслух — один из признаков проблем с психикой.

В любом случае камень значился среди наград за первую миссию, так что догадаться, откуда он тут появился, было нетрудно. Я сам его проглядел в прошлый раз, поскольку, вывалившись из портала, был слишком занят, валяясь без сознания. Ну-ка...

Камень Души (83%) ...

Ранг:1.

Свойства:

- Конденсирует Зарождающуюся Душу.
- Возможность посвятить камень одному из божеств.
- Вероятность притянуть душу погибшего игрока: требует привязки.
- Вероятность воскрешения игрока: требует привязки.
- Возможность улучшить (0/100 ОС).

Владелец: нет.

Я мысленно ткнул троеточие рядом с названием и увидел список из еще нескольких потенциальных названий: малый осколок алтаря (74%), надгробие (53%), филактерия (65%). Процент соответствия у этих терминов был ниже, причем у некоторых — весьма значительно. Тогда почему эти варианты вообще отображались? Возможно, каждый из них содержал свой кусочек мозаики, которого не было в другом? И истина — где-то рядом и между? Я почувствовал, что от всех этих загадок, предположений и теорий у меня уже начинает болеть голова и зарождается перманентная паранойя. Насколько картина мира, что я тут строю, вообще соответствует действительности?

Система промолчала, не пожелав, по своей привычке, указать «уровень соответствия». В процентах, ага. Вместо этого, стоило мне мысленно пройти по списку свойств, всплыло иное сообщение:

Желаете привязать свою душу к камню?

Да/Нет

Я задумался, причем сразу над несколькими вещами. Например, действительно ли у меня есть душа или это просто очередная погрешность перевода? Рядом со словом «душа» тут же появились цифры — 84%. Итак, условная душа, условно говоря, условно существует. Пока оставим это...

Тогда хочу ли я привязать свою душу к какому-то камню? Я прислушался к себе. Идея мне не нравилась, но не сказать, что я категорически против. Это было скорее банальной осторожностью, чем предупреждением интуиции. Что касается голоса разума, то я никогда не был особо религиозен. Если на этот камень завязана возможность воскрешения, то ответ тут может быть только один. Да.

На этот раз ощущения были очень неприятными, словно из меня пытались вытащить и отрезать кусочек чего-то, что мне бы и самому пригодилось. Очнувшись, я посмотрел на таймер — привязка потребовала целых пять минут. Итак, насколько же выросли мои шансы?

— Вероятность притянуть обратно душу погибшего игрока: 1%.

— Вероятность воскрешения игрока: 0,0001%.

Я хрипло рассмеялся. Прелесть, просто прелесть. Такое чувство, что я бросился в мышеловку, чтобы сожрать приманку, и обнаружил внутри муляж. Разочарование было так велико, что я с трудом удержался от желания сжать камень как можно крепче, превратив его в кучу обломков. Вероятно мне бы это удалось, потому что такого резкого страха я не чувствовал уже давно. Как минимум с прошлой встречи с гоблинами.

Внимание (интуиция)! Уничтожение... уточнение терминологии... филактерии(85%)... со значительной (82%) вероятностью приведет к повреждениям разума игрока. Есть средняя (52%) вероятность смерти. С малой вероятностью (5%) душа будет полностью уничтожена.

Рекомендуется поместить филактерию (85%) в безопасное место.

Я заметил, что процент соответствия термина «филактерия» резко вырос, выйдя на первое место. Какого фига? Я попытался найти возможность отвязать душу от камня, но Система на эти попытки никак не отреагировала. Ну, если это какая-то ловушка, то трудно было бы ожидать иного.

— Вот ты какая, смерть Кощеева, — пробормотал я, посмотрев на «перепелиное яйцо» в своей ладони. Только вот Кощей действительно был бессмертным, а мне неуязвимости не досталось. Так что, пожалуй, выносить камень за пределы этой комнаты явно не стоит. Вот только можно ли считать комнату достаточно безопасной? Я даже не знал, где нахожусь и может ли получить доступ к этому месту кто-то еще, но тем не менее был склонен предполагать, что этот кусочек пространства только мой...

Внезапно отреагировала Система:

Внимание! Доступом к Личной Комнате обладает лишь владелец.

Как... подозрительно и, можно даже сказать, топорно. Прямо-таки сигнал попытаться найти какой-нибудь подвох. Итак, эта комната безопасна. Оставить камень здесь? Даже если камень будет в безопасности, есть однопроцентный шанс того, что в случае моей гибели мою душу притянет обратно. В место, куда никто не имеет доступа. Разве это не будет означать, что она навеки будет заперта, без шанса на воскрешение или перерождение? Или даже просто окончательную смерть. Возможно, именно в этом и заключается подвох? Скажем, я умру, тогда Система получит мою душу? Интересно, можно ли считать её неким искусственным дьяволом? И можно ли считать меня самого — свихнувшимся параноиком?

При всех рисках тащить камень с собой куда опаснее. Я вновь обратился к описанию филактерии, пытаюсь найти какие-либо скрытые функции. Как минимум его уровень можно было повышать. И еще...

Желаете посвятить осколок алтаря (74%) одному из божеств?

Да/Нет

Вау, а теперь это уже «осколок алтаря»? Не «филактерия»? Как удобно. Я ничуть не хотел, но логично предположить, что раз богов тут много, то выбор не окончательный и решение можно будет отменить. Поэтому осторожно нажал «да».

Передо мной вновь всплыл список из семи богов, а вместе с ним и перечень бонусов, которыми они награждали своих последователей... Довольно куцых бонусов, что-то вроде увеличения иммунитета на пять процентов в радиусе метра от камня. Возможно, от этого был бы прок, если бы его можно было носить на цепочке, в виде кулона, но кто рискнет на подобное безумие? Даже в нашем родном мире?

Впрочем, все семь вариантов были для меня заблокированы из-за «слишком низкой репутации». Интересно, как вообще работает эта «репутация», если местные боги не программные скрипты и обладают разумом? Самолично мне отказывают? В любом случае пока что я остался без божественного покровительства. Ну, что ни делается — все к лучшему...

Я посмотрел на таймер, отсчитывающий время в углу. Оставалось еще десять минут, так что можно было посидеть, наслаждаясь последними минутами безопасности. Интересно, что будет, когда время закончится? Возможно, я просто получу возможность вернуться обратно? Или умру? Я сосредоточился на уменьшающихся цифрах, пытаюсь получить подсказку. Минута... Вторая... Наконец, Система все же отреагировала.

Внимание! Уровень доступа недостаточен для получения дополнительных сведений.

Сообщение, которое при всей своей нейтральности отнюдь не вдохновляло на эксперименты. Зная Систему, не сомневаюсь — результат меня не порадует. Кстати, несмотря на риски и подозрения, я все же решил оставить камень здесь. Положив «филактерию» у стены и напомнив себе притащить из мира гоблинов какую-нибудь шкатулку, я вернулся к portalу. Итак, что тут у нас...

На этот раз Система не оставила выбора, ни в плане места назначения, ни в плане выбора сложности. И в том и другом случае был только один доступный вариант...

Тип: мародерство.

Информация:

Это небесный город Сар, некогда принадлежащий народу гоблинов (83%). Их боги (57%) проиграли и были повержены. Хотя враги отступили, над городом висит проклятие. Центральные районы города контролируются нежитью (93%), а окраины подвергаются разграблению уцелевших гоблинов. Некогда союзники, теперь живые и мертвые сошлись в борьбе за доступ к алтарю.

Глобальная цель:

Уровень сложности: А.

— Захватить алтари павших божеств и посвятить их новому владельцу.

Награда:

— Вариативно, в зависимости от выбора.

Союзники:

— Игроки.

Предполагаемые противники:

— Существа Системы.

— Нежить.

— Гоблиноиды.

Локальная цель:

Уровень сложности: Е.

— Продержаться минимум 3 дня.

— Получить минимум 1 ОС.

Награда:

— Временный доступ к Серверу(50%).

Дополнительная цель:

— Продержаться 9 дней.

Штраф за провал:

— Снижение статуса Игрок (Е) до статуса Героя (84%).

— Отказ в возврате.

<http://tl.rulate.ru/book/21757/1122722>