

После краткого совещания было решено отдохнуть в учительской и там уже подумать, куда выдвигаться дальше. До цели удалось дойти без происшествий — видимо, визги Такаги и шум сражения привлек всех тварей, которые находились поблизости. Благо, основной шум шел в стороне от лестниц, иначе новые порции мертвечины могли подтянуться и с других этажей. Как бы то ни было, мы шустро добрались до пункта назначения, и я, после того как помог Иго и Хирано соорудить у двери импровизированную баррикаду, присел на стол и, прикрыв глаза, начал копаться в интерфейсе, вполуха слушая, о чем говорят остальные. В первую очередь я раскрыл логи. Хм, а неплохо за ходячих отсыпают опыта, аж по тысяче за нос. Особенно учитывая, что за «социальные» квесты я получаю в лучшем случае по сотне. Больше ничего интересного, кроме сообщений о повышении уровня навыка «Дробящее оружие», там не оказалось, и я перешел к просмотру статистики. Пусть я и знаю, чего ожидать от своего тела, в деле выживания может помочь любая мелочь.

Имя: Такаши Комура

Тип: Разумный

Вид: Человек

Пол: муж.

Возраст: 16

Класс: Игрок

Уровень: 10 (14,2%)

Характеристики:

Сила 12

Выносливость 9

Ловкость 13

Восприятие 10

Интеллект 12

Хитрость 10

Мудрость 9

Воля 11

Харизма 14

Удача 10

Очков не распределено 22

НР 155/155

На самом деле для обычного человека такие параметры довольно внушительны, но вот в прошлой жизни для раскачки с третьего по десятый уровни мне потребовалось чуть больше года, а тут с первого по десятый — аж шестнадцать. Хотя раньше десяти лет качаться было почти нереально — квесты дают по 5-10 очков опыта, рост характеристик замедлен, а качать навыки без статов — мазохизм, но даже шесть лет — серьезный срок. Скорее всего, мне просто надоела эта гонка за характеристиками. Все-таки жить, постоянно чередуя физические тренировки с медитациями, медитации — с решением задач, а в промежутках между всем этим находиться в поиске квестов — сильно сомнительное удовольствие. Знать бы мне, что к этому миру уже подкрался северный пушной зверек. Ведь сейчас даже пара лишних единиц в характеристиках может спасти жизнь, не говоря уже о навыках. Кстати о них:

Тело в цифрах 1 (MAX) (пассивный)

Ваше тело существует по цифровым законам.

Класс изменен на «Игрок».

Разум в цифрах 1 (MAX) (активный/пассивный)

Дает иммунитет к внешним воздействиям на разум. При активации снимает все психологические эффекты и дает иммунитет к ним на (воля*20) сек.

Душа в цифрах 1 (MAX) (пассивный)

Позволяет после смерти переродиться в новом мире, сохранив личность, память и часть навыков. Гарантированно сохраняет навыки отцифровки. Высокий шанс сохранить навыки высоких уровней. Утерянные навыки изучаются с удвоенной скоростью.

Вход в подземелье 1 (MAX) (активный)

Переносит вас в специально созданную локацию для набора опыта и сбора трофеев. Дополнительные типы и уровни сложности локаций открываются по мере прохождения существующих.

Доступные локации:

Крысиная нора, сложность — простая.

Ученик 24 (17,2%) (пассивный)

Дополнительно +24% роста характеристик и навыков при работе с наставником.

Основная характеристика — интеллект.

Опознание 22 (36,8%) (активный)

Позволяет получать дополнительную информацию о выбранном объекте. С ростом уровня увеличивается количество получаемой информации и радиус действия.

Основная характеристика — восприятие.

Знание языка — русский (свободно) 38 (24%) (пассивный)

Язык — основа коммуникации среди большей части разумных.

Позволяет свободно общаться на выбранном языке.

Основная характеристика — интеллект.

Знание языка — японский (свободно) 34 (33,4%) (пассивный)

Язык — основа коммуникации среди большей части разумных.

Позволяет свободно общаться на выбранном языке.

Основная характеристика — интеллект.

Знание языка — английский (продвинутое) 18 (83,5%) (пассивный)

Язык — основа коммуникации среди большей части разумных.

Позволяет общаться на базовые темы на выбранном языке.

Основная характеристика — интеллект.

Сильные удары 6 (9,8%) (пассивный)

+12% общего урона от атак в ближнем бою.

+6% к шансу нанести травму в ближнем бою.

Основная характеристика — сила.

Быстрые рефлексы 5 (79,1%) (пассивный)

+10% скорость реакции в бою.

+5% к шансу уклонения.

Основная характеристика — ловкость.

Наблюдательность 3 (14,2%) (пассивный/активный)

+6% к шансу найти скрытый объект.

+6% роста навыков, основанных на ловкости.

При активации +18% к шансу найти скрытый объект на 3 сек.

Основная характеристика — восприятие.

Аналитический склад ума 7 (34,5%) (пассивный)

+7% к получаемому опыту.

+14% роста навыков, основанных на хитрости и интеллекте. Основная характеристика — интеллект.

Знание уязвимостей 1 (12%) (активный)

Показывает уязвимые для критических и смертельных ударов точки цели. Основная характеристика — хитрость.

Контроль маны 1 (0%) (активный)

Вы способны управлять потоками магии в своем организме.

Максимально подконтрольно 15% МР

Минимально подконтрольно 10% МР

Основная характеристика — воля.

Приказ 1 (14,5%) (активный)

Вы можете отдать простой приказ, который разумный выполнит без колебаний. Существа с сильной волей способны сопротивляться эффекту. При частом применении у цели вырабатывается иммунитет.

Основная характеристика — харизма.

Дитя фортуны 1 (0%) (пассивный)

+1% к редкости трофеев в подземельях.

1% шанс получить критический урон вместо смертельного или обычный вместо критического.

Основная характеристика — удача.

Переговоры 10 (46,3%) (пассивный)

Позволяет произвести благоприятное впечатление на собеседника.

Основная характеристика — харизма.

Актерское мастерство 7(21,8%) (пассивный)

Позволяет ввести собеседника в заблуждение.

Основные характеристики — хитрость, харизма.

Запугивание 3 (96,4%) (пассивный)

Позволяет вести агрессивные переговоры и давить на собеседника.

Основная характеристика - харизма.

Управление транспортом — велосипед — продвинутое 7 (56%) (пассивное)

Позволяет управлять выбранным транспортом и выполнять некоторые трюки.

Основная характеристика — ловкость.

Управление транспортом — байк — базовое 24 (62,7%) (пассивное)

Позволяет управлять выбранным транспортом на базовом уровне.

Основная характеристика — ловкость.

Ближний бой 9 (2,3%) (пассивный)

+18% к точности в ближнем бою.

+ 9% к шансу уклониться в ближнем бою.

Основная характеристика — ловкость.

Безоружный бой 2 (4,1%)(пассивный)

+4% к скорости рукопашной атаки.

+2% к точности рукопашной атаки.

Дробящее оружие 8 (14,8%) (пассивный)

+16% общего урона при использовании дробящего оружия.

+8% игнорирования брони противника при использовании дробящего оружия.

+8% к шансу нанести травму при использовании дробящего оружия.

Основная характеристика — сила.

Кендо 8 (10,2%) (пассивный)

+16% к шансу нанести травму при использовании японского меча и аналогов.

+24% к шансу защититься от атаки при использовании японского меча и аналогов.

+24% к точности при использовании японского меча и аналогов.

Основные характеристики — сила, ловкость, восприятие.

Кулинария 4 (12%) (пассивный)

Искусство приготовления пищи из различных ингредиентов.

Чем выше мастерство кулинара, тем больше бонусов даст приготовленная им еда и тем она будет вкуснее.

Основная характеристика — ловкость.

Столярное дело 2 (27,1%)(пассивный)

Базовый ремесленный навык для работы с деревом.

Чем выше уровень навыка, тем выше качество создаваемых вами деревянных предметов.

И вроде бы много всего, и даже почти все в той или иной степени полезное, но ведь могло бы быть намного больше! А уж если бы я перед апокалипсисом раскидал очки характеристик... Сейчас это делать было равноценно самоубийству. Дело в том, что все-таки вокруг меня не РПГ и вброшенные очки не просто повышали абстрактную переменную где-то в глубинах сервера, а запускали в организме форсированную перестройку. Приятного в этом процессе очень мало. Особенно веселые ощущения были после увеличения удачи — вспышки головной боли, свето- и звукочувствительность, приступы тошноты и полнейшая дезориентация в пространстве. И так часа два. А уж если закинуть сразу несколько очков, да в разные статьи... В общем, пока мы не найдем безопасное убежище, о распределении характеристик нечего и думать.

Тем временем остальные успели немного перевести дух и обсуждали, каким путем выбираться из школы. Собственно, особого выбора, кроме как идти через вестибюль, у нас не было. Главной же проблемой оказались до сих пор закрытые ворота, ключ от которых найти так и не удалось. Перелезть же через двухметровый забор, когда вокруг тебя толпа агрессивных монстров, — экзотический способ суицида.

— А может, попробуем прорваться в экскурсионном автобусе? — внес рациональное предложение Хирано. — Вон они стоят. Ключи у нас тут есть.

— А вот это может сработать. Если разогнаться, ворота он даже не заметит. Главное, чтобы он при этом не перевернулся, — одобрил идею я.

— И куда мы на нем поедem? — Морикава спросила это с такой наивной интонацией и такой надеждой в голосе, что ответить напрашивавшейся резкостью у меня не повернулся язык.

— Ну, в первую очередь нужно узнать, что с нашими родными. Еще нужно узнать, как и куда эвакуируют людей, да и вообще держаться поближе к силам самообороны и полиции. Если они, конечно, вообще проводят какие-то мероприятия.

На самом деле в то, что Силы Самообороны Японии сумеют хоть как-то организовать спасение людей, я почти не верил. Дело в том, что японские вооруженные силы со времен Второй Мировой представляли собой настолько жалкое зрелище, что даже выдвигались предложения совсем распустить этот балаган, чтобы не позориться. Все равно американские «друзья» прикроют в случае опасности. Вот только амерам сейчас, готов поспорить, глубоко до задницы наши проблемы. Более того, нарываться на них сейчас просто опасно — парней постреляют, девушек изнасилуют и скажут, что так и было. Для них мы не более чем желтолицые варвары, а хаос все спишет.

Мои размышления прервал звук включившегося телевизора. Кабельный канал, новостная программа. Вообще-то включать телевизор, зная, что твари ориентируются на звук, несколько неосторожно, но с другой стороны, этот риск вполне оправдан. Общее количество пострадавших более тысячи... мэр готовит обращение... полиция просит граждан оставаться дома... какого черта?! Почему у меня ощущение, что в уши мне заливают первоклассное дерьмо? И что самое поганое, об эвакуации в передаче даже не заикнулись! Типа сидите все по домам и ждите, когда к вам придет выводок зомби. Да уж, так откровенно на меня правительство не плевало, даже когда я жил в России, а это показатель.

— Охуеть просто, — не смог я сдержать эмоций. — Значит, тихо сидеть по домам и ждать, когда тебя сожрут? Тысяча жертв?! Да в академии было больше, а спаслись единицы.

— Они говорят это, чтобы не допустить паники, — блеснула интеллектком Такаги. — Если выложить все как есть, она неизбежна. И тогда жертв будет гораздо больше.

— Если не предупреждать людей, жертв будет не меньше, — возразил я, параллельно кастуя «разум». — Ладно, главное, теперь мы знаем, что на эвакуацию можно не рассчитывать и надеяться нужно только на себя.

— Но не может быть, чтобы везде было так плохо, — тихо простонала Рей, сжав руку Хисаши и уставившись в телевизор. На экране была панорама улиц Лондона, украшенная дымными столбами пожаров, брошенными машинами и битым стеклом. — Должно же где-то быть место, куда они не добрались!

— Ошибаешься, — Такаги, похоже, нравилось быть в центре внимания. — Все говорит о том, что мы наблюдаем эпидемию. Вирус распространяется, как пожар! Сейчас во всем мире так же, как у нас.

— Это не вирус, — зачем-то возразил я.

— Что ты хочешь сказать? — задал вопрос Хисаши.

— Вирус не может развиваться в мертвых клетках. Теоретически на это способны паразиты и прионы, но подобный эффект, а уж тем более такая скорость распространения, для них невозможны в принципе.

— Тогда что это, по-твоему? — Такаги выглядела уязвленной.

— Понятия не имею. — Ну не рассказывать же мне о вторжении демонов. — Но мне уже ясно, что мы столкнулись с чем-то совершенно неизвестным. И ожидать от них можно все что угодно.

— Значит, нет способа это остановить? — с сосредоточенным видом спросила до сих пор молчавшая Саэко.

— От жары их мускулы сгниют, и они не смогут двигаться! — с радостным видом поведала Морикава.

— Не факт, что они вообще будут гнить, — снова возразил я. — А если и будут, то это не значит, что им это помешает. По всем законам биологии и здравого смысла без мускулов двигаться невозможно. Точно так же, как и двигаться со сломанной шеей, а такое я уже сегодня видел.

Отряд подавленно замолчал. Возможно, я несколько перегнул палку, но рассказывать сказки о том, что все будет хорошо, было бы еще хуже. Я и так умолчал о способности тварей эволюционировать, с которой, похоже, уже столкнулся. Не просто же так тот «живчик» смог увернуться от удара.

— Как бы там ни было, если мы будем действовать в одиночку — умрем. — Саэко, как всегда, увидела самое главное. — Если мы хотим выжить, нам нужно действовать сообща. — На эти слова все, даже Морикава, серьезно кивнули.

— Выходим? — несмело спросила Рей.

— Да. Я и Бусудзима идем впереди, Хирано нас прикрывает, Морикава и Такаги в центре, Миямото и Иго страхуют сзади. Возражения?

Возражений не оказалось, и, разобрав баррикаду, наш отряд двинулся к выходу

<http://tl.rulate.ru/book/25945/540173>