

Что хочешь помнить, то всегда помнишь.

Рэй Брэдбери. «Вино из одуванчиков»

Вариант «Да» принят. Идет выполнение протокола Создания Персонажа. Ожидайте...

[1:59]

Выберите имя.

Это что еще за ересь...

На краю сознания что-то зашевелилось. Будто странные письмена, возникшие перед моими глазами, были чем-то значимым. Думаю, так оно и есть. Однако, какую именно роль они могли играть в той, прошлой жизни, вспомнить я никак не мог.

[1:50]

И да. Кем бы ни был тот загадочный посланник, создавший эти письмена, терпением он явно не обладал. Каждую секунду от общего таймера отнималась одна единица времени.

[1:45]

Вот интересно. Что будет, если не успеть назвать свое имя за отведенные две минуты? Письмена исчезнут? У меня не останется выбора «изменить свою жизнь к лучшему»? Я останусь в этом храме навечно?

От подобной крамольной мысли по телу пробежали мурашки. Остаться здесь навечно что-то не хотелось.

[1:40]

С другой стороны... нет, не подумайте, что я придурок какой-то, который действительно раздумывает над тем, чтобы остаться здесь до конца своих дней. Просто у меня есть определенные трудности с ответом на поставленный мне текстом вопрос. Я, хм... не знаю собственного имени.

[1:33]

Встав с колен, — больно уж неудачно я свалился от упавшей мне на голову новости, — я пересел на свою пятую точку и стал гипнотизировать тикающий таймер напротив своего лица. Пальцы сразу зарылись в густые серебристые волосы. А расфокусированные глаза перестали подавать признаки какой-либо жизни. Очень уж сильно я задумался над терзающим меня вопросом.

Хм... имя должно быть крутым! Гордым! Острой бритвой оно повиснет на языках моих врагов. И чтобы мои собственные союзники, произносившие его, торжественно трепетали. Да! Безусловно! Ха-ха-ха! Мне нужно крутое имя! Как подобает любому хищнику!

Черт, и откуда во мне взялось столько агрессии?..

Впрочем, ладно. Может, Корки? Нет, не то. Слишком уж собачье имя. Такое скорее подойдет плюшевому представителю расы Екаев, а не гордому одинокому свирепому хищнику. О как загнул. Нет, короче, в этом именно имени истинно волчьей гордости. Ауф.

Рекс? Бр-р-р. Прямо представляю себе, как какая-нибудь человеческая самка — а я найду себе человеческую саму! — зовет меня и говорит: «Рексик, ко мне! Рексик! Ну-ка встань на задние лапки! Хороший мальчик! Молодец, Рексик!».

Не-не-не. Никаких Рексиков, епта.

Блин, хвост! Вот какого хера ты решил завилать из стороны в сторону? Неужели прошлому мне действительно могло понравиться подобное обращение с собой? Судя по неостанавливающемуся серебристому хвосту — да, нравилось.

Черт, в задницу Рексика. Просто в задницу! Лучше вернемся к делам насущным: к подбору подходящего варианта для моего имени!

Что там еще есть. Хм... Мерак. Странное имя. А еще от него пахнет чем-то важным, чем-то невероятно близким, как никогда подходящим к моей сути. Чем-то пустым и одиноко-тоскливым. Я даже тихо заскулил от переполнивших меня странных эмоций.

Не то! Не хочу, чтобы всякий раз, когда кто-то называл меня по имени, на душе становилось

тоскливо.

Время меж тем тикало. На таймере оставалось всего немного — тридцать секунд. И почему, блин, придумать себе нормальное имя так сложно? Ладно, если ничего в голову не придет, пусть будет Мерак. Хотя...

Техас! Не знаю, почему именно это имя пришло в мою голову, но оно мне подходило. То, что доктор прописал. Коротко, круто и нетривиально. Решено! Пусть будет Техас.

А...

Расфокусировав взгляд, я обомлел.

[00:02]

Две секунды? Как мне, мать вашу, за две секунды ввести в графу целое имя?!

Ладно. Без паники. Ща все будет!

С именем все, к счастью, обошлось. Для того, кто ниспослал мне на голову эту божественную хрень, было достаточно моего голосового сигнала. Так что напротив моего имени теперь стояла кличка «Техас». Круто, правда?

Дальше письма изменились и начали задавать мне различные вопросы. Вроде, желаю ли я сражаться на поле боя или предпочитаю отсиживаться где-то в стороне. Например, в какой-нибудь библиотеке среди пыльных книг. Или что я предпочитаю в качестве оружия: меч, посох, лук или магию.

На самом деле мне было все равно, что из этого выбрать или где находиться: на поле боя или в пыльной библиотеке. Главное, чтобы в большом красочном мире, где есть другие живые разумные существа помимо меня. Желательно — самки, хе-хе-хе. Так что на этот вопрос я ответил однозначно:

«Пофиг».

Графы напротив всех остальных вопросов также заполнило это легкомысленное и нетривиальное слово — пофиг. Все же я сам не знал, чего ожидать после заполнения такой своеобразной анкеты. Времени на ответы давали не так уж много. А вариантов ответа было до жопы.

Если я начну думать, что лучше: меч или лук, — боюсь, ответа я так никогда так и не найду.

Возвращаясь к анкете, только лишь вопрос внешности моего бедующего аватара стоял однозначно. Я хотел оставить от себя прошлого хотя бы частичку. Напоминание. Посему выбор расы, половой принадлежности и, собственно говоря, внешности я оставил «Как у оригинала».

Я и так красавчик, зачем мне что-то менять? Ха-ха-ха! Черт, выберусь из этого храма, по любому найду себе красивую человеческую самку. Или не человеческую. Эльфийки и Опи, если мне не изменяет память (а она мне изменяет, хе-хе-хе), тоже ничего.

Так что там с таймером?..

Данные отправлены.Получен ответ от сервера. Запрос на создание персонажа «Техас» одобрен.Начальные атрибуты были высчитаны с учетом вашей расы и предпочтений.Начальный класс «Астролог» был присвоен с учетом ваших предпочтений.Начальное снаряжение было начислено с учетом ваших предпочтений.Время до переноса в точку старта: 2 минуты.Ожидайте!

Внимание!(ИЗ СПРАВОЧНИКА СФЕРЫ)Начальный класс и снаряжение практически не влияют на дальнейшее развитие вашего игрового аватара. У каждого странника будет возможность как сменить класс, так и найти себе новое снаряжение. Атрибуты так же можно будет выровнять в будущем. Чтобы ознакомиться со статусом вашего аватара, найдите упомянутый пункт в меню игры, либо произнесите: «СТАТУС». Со справкой можно ознакомиться аналогичным образом, сказав «СПРАВКА». Инвентарь и карта (если у вас таковая имеется) открываются аналогичным образом.

Желаем вам приятной игры.

С уважением,АРХИТЕКТОР.

Архитектор, Архитектор. Архитектор... Знакомое имечко было у этого Архитектора. Будто у старого персонажа из давно позабытой книги. На языке вертится. Но вот что именно вертится, вспомнить никак не могу.

Ладно. В конце концов, кем бы ты ни был, Архитектор, спасибо тебе за то, что вытащил меня из этого места! Хотя... грустно на самом деле. Да и тоскливо как-то становится, что вот уже через десять минут, по истечении срока таймера, я, скорее всего, уже никогда не вернусь в этот

храм, который приютил меня. Спас от некой неизвестной опасности, оберегая мое тело и разум на протяжении неизвестного, но, уверен, долгого времени.

Статуя! Мне будет тебя не хватать!

Помолиться, что ли, перед отправлением? Вряд ли мне это действительно поможет. Кем бы ни был Бог, которому возвели этот храм, я почему-то знал или скорее догадывался о том, что он давно мертв.

Впрочем, почему бы и нет?..

С этими мыслями ноги сами собой подняли мое довольно скромное тельце и поднесли его к большой каменной статуе безликого божества. Я словно делаю это каждый день (хотя, догадываюсь, так оно и было), сел перед ней на колени, сложил руки в замок и, прикрыв глаза, вспомнил наиболее подходящую к текущей ситуации молитву.

Над мертвой заброшенной церковью раздался спокойный умиротворенный голос странника.

Все тело боль. В глазах упрямость.

На ранах соль. На сердце тягость.

На щеке кровь. Сердце не бьется.

Мой враг внутри. Мой враг смеется.

Тревоги нет. В душе ни тучи,

Развеет небо Солнца лучик.

Даст ответ. Все перевернет

И мир на сече обернет.

И падет боль. Умрет вся слабость.

Сотрет всю соль на ранах храбрость.

На вещь кровь. Придаст мне ярость.

Мой враг падет. Ведь в нем лишь слабость.

Тревоги нет. Над полем тучи.

Ударит в нос лишь смрад пахучий.

И словно скрежет, скажет: путник,

Сегодня ты не умер.

Серебристые острые глаза, словно сталь, разрезали холодным, почти ледяным отсветом мрак заброшенной церкви. Из-под тонких губ появились острые волчьи клыки.

Странник улыбался. И хоть его милая внешность на первый взгляд могла показаться кому-то невинной, не стоило забывать, что волки по своей натуре были хищниками, а игроки, которые когда-то, пусть в невиданную эпоху и очень давно, смогли заслужить внимание самого Архитектора, людьми зваться не могли по определению.

Они были монстрами.

Он был монстром в квадрате.

Как ожидалось, по прошествии таймера мир вокруг меня зарябил, а затем еще через пяток секунд перед глазами выстроилась совершенно новая непривычная для меня комната с большим сундуком, грязным сырым матрасом, ярким светом факела на стене и с запертой решеткой напротив моего лица. Больше всего это место у меня ассоциировалось с темницей и ей по сути являлось. Выход отсюда был только один — сквозь закрытую решетку.

Пальцы неуверенно почесали за звериным ухом, а на лице появилась тонкая пленка лёгкого недоумения.

Меня, что, опростоволосили? Одна темница, но с атмосферой одинокого уюта, стала другой, мрачненькой, прохладненькой и более тесной? Миленько.

Сомневаюсь, что в темнице есть джакузи. А в храме джакузи есть. Как и холодильник с вечно пополняющимся запасом хорошего алкоголя. Так что, буду надеяться, что мои подозрения все же беспочвенны. Оставаться здесь насовсем не хотелось.

Впрочем, не думаю, что эта хлипкая металлическая преграда станет для меня препятствием. В конце концов, силы у Обратней не занимать. Так что в случае чего как минимум один выход отсюда есть.

Кстати! Помнится, в тех письменах упоминался мой статус. Как там говорилось?.. Ах да:

— Статус.

Окно с информацией, ведомое моим спокойным меланхоличным голосом, появилось. Разве что ничего особенного и понятного в нем не было.

Техас[Информация]Раса — Оборотень (Волк)Уровень — 0[О. Атрибуты]Сила — 8Ловкость — 8Выносливость — 5Живучесть — 7[В. Атрибуты]Магия — 3[Параметры]Скорость — 5Защита — 3[С. Личные Черты]Призрак прошлого ЕХ — информация отсутствует. [Вне системы]Язык древних ЕХ — информация отсутствует. [Вне системы]Странник ЕХ — информация отсутствует. [Вне системы]Потеряшка ЕХ — информация отсутствует. [Вне системы][Профессии/Классы]Астролог — I

Атрибуты моего игрового аватара не вселяли какой-либо трепет и оптимизм. С одной стороны, логично, постольку-поскольку чем бы ни была эта игра, кем бы ни был создан этот мир, каждый, что подразумевалось при создании персонажа, здесь начинал с нуля. С другой стороны, если посмотреть на мои Личные Черты, а также просто предположить, что небольшие всполохи памяти, реагирующие на эти письма, вызваны моим туманным прошлым... а также добавить к этому знакомое имя «Архитектор» ... еще задолго до этого дня я был как-то связан с этой «Сферой».

Язык Древних. Призрак прошлого. Странник. Потеряшка.

Я, конечно, не отличаюсь огромными мыслительными качествами. Гига-мысли во мне также нет. Тем не менее предположу, что Архитектор призвал меня ни куда-нибудь, а туда, где в незапамятные времена я сначала жил, а затем потеряв абсолютно все свои воспоминания, до кучи еще и умерев, попал в храм, где томился ровно до тех пор, пока меня по каким-то неведомым причинам сюда ни вернули.

И, пожалуй, единственное, что мне сейчас дает это мое предположение, это... ровном счетом нихрена оно мне не дает. Ну и ладно, черт бы с ним.

Выйдя из собственных мыслей и осмотрев комнату на предмет чего-нибудь полезного, и не найдя в ней ничего нового, я решил устроиться на грязный матрас и попробовать вызвать что-нибудь из этих загадочных разноцветных надписей перед глазами. Есть у меня мысли-ассоциации на этот счет. Видимо, не все растерял, пока пребывал в своем храме.

Для начала у меня, как подозреваю, у любого другого игрока, есть возможность ознакомиться с тем или иным пунктом игрового (назовем это так. Почему? Не знаю. Просто название из туманного прошлого) меню. В том числе из меню характеристик.

Например:

Уровень — показатель наивысшего достигнутого этажа Лестницы. Текущий уровень — 0. Соответственно, нихренашеньки я пока в своей жизни не достиг. Стихотворец недоделанный.

Оборотень (Волк) — Вы являетесь представителем расы Оборотней (не путать с Екаями). Текущая раса прибавляет к вашим параметрам (Скорость) дополнительные скрытые модификаторы, что влияет на конечный результат. Дальнейшей информации не было. Ни того, сколько прибавляет модификатор, ни изначального параметра скорости — ничего. Впрочем, есть у меня такое чувство, что подобная недосказанность со стороны игровой системы в будущем будет нивелирована каким-нибудь качеством вроде Интуиции или Знания. Ага, все верно, подобная дедукция — тоже проявление моей призрачной памяти.

По [О. атрибутам] (где О — основные) ничего интересного не написали. Сказано лишь, что атрибуты являются основными параметрами каждого персонажа и именно от них скалируются все дополнительные параметры, и на их базе происходит то или иное взаимодействие с миром Сферы.

[В. Атрибуты] (где В — второстепенные) оказались более понятными. Как минимум становилось ясно, откуда у меня появилась магия (по моей памяти я никогда ей не владел), и что магия эта прокачивается с помощью... использования магии. Логично. Мышцы растут, когда ты качаешься. Ловкость после специальных упражнений на растяжку. Выносливость от кардио тренировок. Живучесть... если часто тыкать себя кинжалом под ребра. А магия, возвращаясь к ней, улучшается после...

Магия — Этот параметр влияет на силу доступных вам заклинаний, а также на пропускную способность ваших магических цепей. Повышение параметра достигается с помощью использования и изучения новых заклинаний.

Ну а вкладка [Параметры] просто несла в себе кучу, как это ни странно, параметров, ха-ха-ха!

[Параметры] — Системные параметры, которые так или иначе влияют на взаимодействие с игровым миром Сферы. Список параметров обновляется по ходу обретения вами новых профессий; расовых, клановых и личных бонусов; и прочего.

Скорость — влияет на вашу максимально допустимую скорость бега, на максимально допустимую скорость атаки, на качество ваших рывков и прочее. Влияет на взаимодействие с Системными объектами, зависимыми от скорости. Ну тут понятно. Хочешь быть быстрым — имей параметр [Скорость].

Защита — Влияет на вашу защиту и сопротивление физическим атакам. Дальнейшая информация скрыта. Мда. Защита — это защита. Понял, принял, осознал! Похоже, справка в этом мире — вещь еще та. Бесплезная, одним словом. Так что придется нам достигать понимания во многих вещах, в том числе в понимании работы Защиты, опытным путем...

Например, хе-хе-хе, вспороть кому-нибудь брюхо, попутно узнав его параметр защиты, и посмотреть, как именно тело этого кого-то реагирует на колюще-режущее.

Ну да ладно! Это так, мысли вслух.

[С. Личные Черты] (Где С — это скрытые) система пояснила просто:

Внесистемные навыки, атрибуты, профессии и параметры. Невозможно изменить. Может скрыто влиять на статус вашего персонажа. Недоступно к просмотру другими персонажами, за исключением исключительных навыков типа «Прорицатель». Дальнейшая информация отсутствует.

И тут возникает вопрос. То ли Архитектор не хочет делиться со мной информацией по поводу того, на что эти Личные Черты влияют, то ли сам мир не может их прочесть. В первое верится больше, ибо некий «исключительный» ... а название то какое пафосное!.. уровень навыка «Прорицатель» может получить информацию о моих скрытых чертах. Короче, непонятно.

Ну и последний пункт, — не по значимости, — «Профессии/Классы».

Астролог I — позволяет пользователю взаимодействовать с силой Астрономических объектов. Открывает [В. Атрибут] «Магия». Улучшается с дальнейшим изучением специализаций Астролога. Текущие открытые Специализации: Поддержка I, Прорицатель I.

Поддержка I — позволяет наделять одушевленные и неодушевленные объекты качествами Астрономических объектов. Дальнейшая информация отсутствует. Ага, ясненько. Есть у меня небольшие догадки по этому поводу. Если коротко, благодаря своей лени и своему разгильдяйству, вместо того чтобы выбрать предпочтительные для меня направления, я оставил в графе выбора класса «Пофиг», став классом поддержки. Ну и черт с ним. Главное — выбрался из бесконечного заточения. Остальное неважно!

Прорицатель I — позволяет предсказывать вероятности с помощью звезд. Позволяет взаимодействовать с системой (в том числе, со скрытыми параметрами) с помощью ритуалов. Дальнейшая информация недоступна. А вот здесь радостная новость. Все же, приводит иногда мое разгильдяйство к чему-нибудь хорошему. Всегда знал, что лень — двигатель прогресса! Уж не знаю, насколько сложно прокачать исключительный уровень Прорицателя, но в этом случае я смогу так узнать, в чем именно заключаются мои скрытые черты.

Отлипнув от системного окошка и вернув свой взгляд к затхлой мрачной комнате темницы, я позволил себе тихий вздох. С определением «что к чему» было покончено. Примерное представление о окружающем меня мире в голове сложилось. Так что теперь можно было перейти к самому главному — продвижению вперед.

И конечно же, первым, что я решился проверить перед своими попытками разобраться с дверью решетки, был сундук, напротив которого тут же всплыло окошко [Сундук ур. 0. — Незаперт. Содержит вещи из набора новичка]. Ага. Спасибо тебе, Архитектор, за то, что наделил этот сундук самой нужной, самой неповторимой и самой загадочной информацией, о которой я бы ну уж точно не смог догадаться сам!

Надо было еще написать: только полный дебил сначала не откроет этот сундук на предмет каких-нибудь подсказок и станет ломать решетку руками.

А так да, очень полезные подсказки. Думая о их качестве, надеюсь, в этом сундуке не будет какого-нибудь ржавого меча с наименованием «Меч» и описанием «Им можно убить» ...

Откинув тяжелую крышку сундука в сторону и выудив из него вполне себе легкую старую рапиру с не самой удобной рукояткой, я позволил своим глазам закатиться. Тонкие губы при этом действии скривились словно от лимона. А серебристый пушистый хвост заерзал из стороны в сторону то ли от раздражения, то ли от возмущения, то ли от разочарования. Хрен этот хвост разберешь. Никогда его не понимал.

Рапира ур.1 — Оружие. Имеет базовый параметр [Летальность — 1]. Скалируется от [Ловкости]. Незначительно скалируется от [Силы]. Скалируется от базового качества [Владение холодным оружием] и значительно скалируется от специального качества [Владение рапирами].

Честно говоря, хрен знает, какое у меня на самом деле было владение холодным оружием или рапирами. Система, творение Архитектора, как-то не возжелало меня оповестить по этому поводу. Тем не менее я точно помнил, что так или иначе умел сражаться с помощью холодного оружия, в том числе, с помощью рапир.

В подтверждении моих мыслей орудие смертоубийства вполне себе привычно легло в руку. А несколько взмахов, уколотивших воздух с приятным звуком «фью», были произведены, не побоюсь этого слова, профессионалом. Да-да, я такой!

Кроме оружия в сундуке оказались: [Одежда новичка ур 1.], полностью мной проигнорированная. Моя белая мантия выглядела в разы круче! Фляга с водой на пол литра. К сожалению, пустая. [Завтрак новичка] в количестве одной штуки, выглядящий как закутанный в ткань черствый хлеб с двумя не самыми спелыми яблоками. [Крохотные камни энергии], являвшиеся ничем иным, как топливом для Астрологических ритуалов. Ну и что самое интересное, [Книга Астрологии для чайников]. Ее я тут же закинул в инвентарь, что открывался довольно просто по банальной команде ИНВЕНТАРЬ... И нет, я не кричу, а довожу до вашего сведения!.. Ну и, пожалуй, самым интересным предметом среди всего здесь находящегося оказались простые отмычки, расположившиеся с совсем маленькой (не больше яблока) книгой-ежедневником с говорящим названием [Взлом ур 1.].

На самом деле, по внутренним ощущениям, со взломом у меня и так не должно было возникнуть никаких проблем. Тем не менее, почему бы не почитать интересную книгу, написанную для начинающего вора и рецидивиста?

Так подумал я, но только открыв этот ежедневник, был тут же опущен Архитектором с небес на землю.

Ошибка сервера. [Exception: Навык взлом ур. ? уже изучен].

Ага. Про что мы и говорили где-то минуты три назад. Память мне действительно не изменяет, как и мои скромные дедуктивные способности настоящего гения.

Взлом у меня имеется.

И раз уж в системных письменах его не видно, соответственно, он либо скрыт, либо вшит в нечитаемые для меня параметры в разделе [Личные Качества]. Наводит на крамольные мысли. Похоже, один волк в жизни своей прошлой был тем еще разбойником и рецидивистом. Впрочем, фиг бы с ним. Оружие опробовали. Инвентаризацию провели. Пора бы в путь!

Вот только сейчас разберусь с этой дверью и отправлюсь!

Куда? Хер его знает. Но раз уж у каждого персонажа эпоса должна быть своя цель, — чтобы, значит, к чему-то стремиться, — назначим моей целью разгадать свое окутанное мраком прошлое, понять, как храм связан с этим миром (от чего-то же он меня защищал) а также, что самое важное и сложное, я просто-таки обязан найти себе человеческую самку, согласную почесать меня за ушком.

Ну или не только за ушком, хе-хе-хе!

Короче, цель имеется. Вперед!

Ноги под веселое покачивание серебристого пушистого хвостика бодро повели меня к первому намеченному препятствию. Пальцы левой руки уже игрались с ржавой отмычкой из небольшого набора рецидивиста, ныне расположившегося у меня под мантией. А ладонь правой, так, на всякий случай, лежала на ржавом эфесе, обрамленной старыми потертыми ножнами рапиры. В голове почему-то снова заиграла прочитанная мною молитва.

Не к добру.

<http://tl.rulate.ru/book/87021/2785845>