

Глава 4: Становление паладином Ф*танари.

Что я думаю об этом!?

Вопрос Фелисити прозвучал в сознании Лекси, эхом прокатившись по ее мысленным коридорам, когда перед ней практически пронесли слайд-шоу со сценами демонстраций молодой футы.

– Если честно, – задыхаясь, сказала Лекси Фелисити, ее сердце гулко стучало в почти плоской груди. – Мои трусики настолько мокрые, что их можно практически выжимать.

Фелисити радостно захлопала, ее изумрудные волосы обрамляли лицо, которое расцвело в широкую улыбку.

– Идеально! Именно такой реакции я и ожидала, судя по твоему профилю.

– Seriously, – сказала Лекси, в ее голосе прозвучала напряженная серьезность. – Я не могу дождаться, когда стану футой. Это было... самое горячее, что я когда-либо видела. Я даже не могу представить, как приятно кончать от такого.

– Я так понимаю, что ты готова стать своим персонажем? – спросила фейри.

Вскочив с кучи подушек, Лекси встала с расправленными плечами и руками на узких бедрах.

– Ты чертовски права, – твердо сказала она. – Давай сделаем это!

– Отлично! Тогда давай тебя преобразим.

Зеленоволосая фейри тоже прыгнула с подушек и зависла в нескольких дюймах от земли, ее нежные крылья мягко трепетали. Она почти пренебрежительно щелкнула пальцами, отчего и груды подушек, и большой плавающий свиток исчезли, оставив двух девушек одних в центре круглого травянистого острова, расположенного в кольце парящих розовых сосен роши.

Затем Фелисити сделала нечто, что, на взгляд Лекси, было невероятно необычным. Она протянула руку в направлении, которое мозг Лекси, не мог понять. Это было не вверх, не вниз, не вперед, не в сторону или в каком-то другом направлении, которое Лекси могла воспринять. Скорее, фейри словно протягивала руку в каком-то другом пространственном измерении, вытянутом по касательной к одному из трех измерений, составляющих реальность Лекси, а может, и ко всем. Из этого другого пространства Фелисити достала длинную палочку, сделанную из переплетающихся спиралей золота и серебра, в основание рукоятки, которой был вставлен сверкающий изумруд.

Направив кончик палочки прямо в сердце Лекси, фейри произнесла одно единственное, несомненно магическое, слово повеления, которое Лекси ощутила всем своим существом - вибрации проникли сквозь ее тело и в самую душу.

Мир вокруг Лекси взорвался панорамой разноцветного света, как будто она превратилась в гигантскую призму, и свет какого-то внутреннего солнца преломился в бесчисленные радуги, расходящиеся от нее во все стороны. Этот свет поднял ее на ноги, и она закужилась в изящном пируэте, как ангельская балерина.

Чувства Лекси были полностью переполнены этим зрелищем, которое еще больше усилилось, когда, достигнув своего апогея, свет вернулся к ней, окутав поднявшуюся над землей девушку коконом чистого преображающего света. Находясь внутри кокона, она почувствовала, что меняется не только физически, но и на фундаментальном уровне. Интуитивно Лекси поняла, что она не просто принимает облик этого персонажа как некий виртуальный аватар.

Она действительно становилась паладином-футанари.

Однако одни только физические изменения почти перегрузили весь ее сенсорный аппарат. Лекси изумилась, почувствовав, как ее тело меняет форму, конечности удлиняются, плечи и бедра становятся более выраженными. Длинные и подтянутые мышцы вплетались в это новое тело и сочетались с достаточной упругостью груди и попы, чтобы значительно подчеркнуть женскую природу формы - телосложение, действительно достойное женщины-воина.

И все же это было не женское тело, потому что самым разительным изменением стало невыразимо чудесное ощущение, переполнившее Лекси, когда ее клитор превратился в большой член. Почти шестидюймовый и толстый в вялом состоянии, член закрепил новую личность Лекси, завершив ее превращение из студентки колледжа в паладина, и из молодой девушки в великолепную футанари.

Завершив физическую трансформацию, Лекси посмотрела вниз и увидела, как из радужного света кокона создается новая одежда, а ее новое тело футанари облачается в откровенный голубой табард и пластинчатые доспехи, которые она видела в плавающем свитке, изображавшем ее образ ранее. Почувствовав на голове крылатый шлем, Лекси восхитилась своими волосами: вместо грязно-коричневых, свободно заплетенные локоны из чистого золота. И наконец, она почувствовала, как огромный меч - оружие ее персонажа... нет, ее любимое оружие - обретает форму в ножнах, пристегнутых к ее внезапно окрепшей мускулистой спине.

Трансформация завершилась, психоделическое шоу иллюминации постепенно отступило от Лекси, и она опустилась обратно, чтобы снова встать на травянистую поверхность маленького острова фейри. Глядя на свое новое тело, любясь изгибами, мускулами, лицом цвета слоновой кости и сверкающими доспехами, Лекси восхищалась масштабом произошедших изменений - всех изменений к лучшему.

– Я..., – начала она. – Я не знаю, что сказать.

– Ничего не говори, – ответила фейри, на этот раз серьезная. – Мы выбрали для тебя эту форму, зная, что она наиболее соответствует твоей истинной природе. Теперь ты стала тем, кем никогда не могла быть в своем мире.

Фелисити щелкнула пальцами, создав зеркало в полный рост, которое плавно покачивалось в воздухе прямо над землей.

– Взгляни на себя новую, – сказала фейри со своей обычной детской веселостью.

Лекси покрутилась перед зеркалом, до смерти взволнованная видом и ощущениями своего нового тела, с трудом осмеливаясь поверить, что перед ней - она сама, а не какой-то аватар виртуальной реальности. Лекси знала, что это не просто образ или видимость. Она чувствовала различия буквально бесчисленными ощущениями, вплоть до самой глубины своего существа. Какой бы силой ни обладали архитекторы этого мира, она была поистине высшей.

– Если ты чувствуешь себя комфортно в своем новом теле, – прервала ее мысли Фелисити, – Давай познакомим тебя с некоторыми основополагающими игровыми принципами.

– Игровые принципы?

– Да, – кивнула Фелисити. – Прежде чем ты покинешь поляну и выйдешь в мир, мы должны убедиться, что ты понимаешь, как работают все твои новые способности, как работает система очков в игре и как получить доступ ко всей игровой информации твоего персонажа.

– Черт возьми, – сказала Лекси с негромким свистом. – Похоже, это многовато.

– На самом деле не так уж и много... но нам, наверное, пора начинать, чтобы ты могла отправиться в свое первое приключение!

Лекси подняла кулак вверх и закричала, адреналин захлестнул ее новое тело при мысли о настоящем приключении в этом волшебном новом мире.

– Давайте сделаем это! – с энтузиазмом сказала паладин футанари.

– Отлично, первое, что тебе нужно будет научиться делать, это получить доступ к информации на панели персонажа. В большинстве игр, – объяснила фейри, – Для вызова меню используется мышь или комбинация горячих клавиш. В "Фантастическом Приключенческом Квесте" все немного иначе, но и более интуитивно понятно, поскольку все работает с помощью мысленных командных слов.

– Значит, я просто тихо бормочу про себя эти командные слова... как некоторые люди делают, когда читают книги?

– Именно, – кивнула Фелисити. – Давай сначала попробуем меню характеристик персонажа. Мысленные команды для любого меню будут состоять из слова "показать" и названия конкретного меню, которое ты хочешь увидеть.

– Вот и все.

Показать характеристики персонажа!

Та же таблица значений характеристик персонажа, которую Фелисити показала Лекси, на плавающем свитке, внезапно появилась в левом верхнем углу ее поля зрения, выглядя почти как окно интерфейса командной строки ноутбука, настроенное на пятидесятипроцентную прозрачность. Значения были все те же, с той лишь разницей, что теперь они относились к самой Лекси, а не к какому-то персонажу.

....

Игрок: Алексия "Лекси" Мур

Раса: Человек

Возраст: 18

Пол: Футанари

Класс: Паладин

Уровень: 1

....

Хотя с точки зрения получения данных здесь не было никаких сюрпризов, полупрозрачная панель, расположенная в поле ее зрения, заставила Лекси захихикать.

– Вот дерьмо! – сказала она с резким смехом. – Этот информационный экран похож на AR-дисплей Железного Человека, такой крутой.

Фейри улыбнулась почти как снисходительный родитель, наблюдающий за тем, как его маленький ребенок увлечен новой игрушкой, что в действительности было не так уж далеко от ситуации Лекси.

– Дальше... – начала Фелисити, но была неожиданно прервана Лекси.

– Небольшой вопрос, – вмешалась паладин фута. – Я понимаю, что я человек, но какие еще есть расы персонажей игроков? Я полагаю, что если бы не было места для вариаций, то это не было бы ключом в главной таблице характеристик.

– Очень наблюдательно, – сказала фейри, убирая прядь зеленых волос из своих изумрудных глаз. – Персонажи игроков ограничены классическими гуманоидными расами, с которыми ты, вероятно, знакома: люди, эльфы, гномы и полурослики.

– Понятно, – сказала Лекси, показывая на Фелисити пальцем-пушкой. – Значит, никаких полуорков или чего-то подобного?

– О нет, в "Фантастическом Приключенческом Квесте" нет ни одной полурасы. Каждая из гуманоидных рас отличается друг от друга настолько, что скрещивание биологически невозможно.

– Логично, – усмехнулась Лекси. – Полагаю, тогда в такой игре будет много траха без последствий?

Хихикающее пожатие плечами от Фелисити было всем ответом, который был нужен Лекси на этот вопрос.

– Кроме того, – продолжила фейри. – Представители зеленокожих рас одинаково недоступны для игроков.

– Зеленокожие?

– Ах, да. Это обычное уничижительное название совокупности гоблиноидных рас, в которую входят гоблины, хобгоблины и орки. Несомненно, во время своих приключений ты столкнешься со многими из них, поскольку они являются одними из самых распространенных монстров в этом мире и являются особой чумой именно для этого региона. Хотя расы гоблиноидов, как и гуманоидов, не могут размножаться между собой по расовым признакам, между ними есть заметное сходство - самое заметное из них - зеленая кожа.

– Отсюда и прозвище "зеленокожие"?

– Совершенно верно, – кивнула Фелисити. – Существует почти четкая прогрессия от одной расы гоблиноидов к другой: гоблины - самые маленькие и наименее монстровидные, орки -

соответственно огромные и звероподобные, а хобгоблины занимают среднее положение между двумя крайностями.

– Хороший континуум говнюков, – пошутила Лекси.

Фелисити хихикнула, слегка покраснев.

– Идем дальше, – сказала фейри с драматическим преувеличением. – Давайте поговорим о твоих физических характеристиках. Попробуйте вызвать это подменю с помощью команды "показать".

Показать физические характеристики!

Почти мгновенно таблица характеристик персонажа в углу зрения Лекси сменилась новой таблицей, в которой появились баллы, отражающие физические способности ее нового тела.

....

Сила: 13 +2 AP

Ловкость: 15 +3 DP

Телосложение: 12 +1 MP

Скорость: 14 N/A

....

Пока глаза Лекси мелькали по этим значениям, Фелисити давала пояснения.

– Сами характеристики довольно просты, но я хотела объяснить диапазон значений и бонусы.

– Отлично, – согласилась Лекси. – Я уже хотела спросить об этом. Например, каков диапазон значений, и к каким навыкам или чему еще мои характеристики дают бонусы?

– Тогда начнем с силы, – сказал фейри. – Каждая характеристика варьируется у гуманоидных рас от одного до двадцати. Характеристика силы измеряет грубую силу и мощь твоего тела, и твой показатель в тринадцать единиц намного выше среднего, хотя и не является сверхчеловеческим.

– Хорошо, это имеет смысл, – сказала Лекси. – Но как насчет бонусов? Что означает AP?

– Да, я как раз собиралась перейти к этому, – ответила Фелисити. – Любая единица физической характеристики в одиннадцать или выше будет давать бонус к соответствующей классовой характеристике. Если ты посмотришь на общую таблицу соответствия между ними, то увидишь, что эта связь строго линейна.

Щелкнув пальцами, в поле зрения Лекси появилось новое меню, расположенное справа от таблицы физических характеристик.

....

1-10 N/A

11-12 +1

13-14 +2

15-16 +3

17-18 +4

19-20 +5

....

Отмахнувшись от последующих вопросов Лекси, Фелисити продолжила лекцию.

– Твой показатель силы, таким образом, дает тебе бонус к твоим базовым очкам атаки. Аналогично, ловкость или проворство изменяет очки защиты, а телосложение делает то же самое с очками потери разума. Базовые очки для каждого из этих трех атрибутов способностей зависят от двух вещей: твоего класса и уровня опыта. Так, будучи паладином первого уровня, ты обладаешь определенным набором базовых очков. Вначале они изменяются под влиянием твоих физических качеств, а затем будут изменяться по мере повышения твоего уровня. Вызови, пожалуйста, меню характеристик класса, и ты увидишь три характеристики класса, о которых мы только что говорили, а также несколько других.

Показать характеристики класса!

Как только Лекси произнесла командную фразу, на месте двух предыдущих таблиц появилось новое меню, содержащее еще один набор ключевых пар значений, которые могли бы занять свое место на листе персонажа любой ролевой игры.

Характеристики класса Уровень 1

Очки опыта (XP) – 0

Очки здоровья (HP) – 20 (+5/час)

Очки заклинаний (SP) – 5 (+1/час)

Очки атаки (AP) – 10+2

Очки защиты (DP) – 10+3

Очки разума (MP) – 5+1 (+1/час)

– У меня есть, наверное, миллиард вопросов по этому поводу, – сказала Лекси с широкой ухмылкой, расплывшейся по ее лицу. – Мне не терпится узнать, как устроен этот игровой мир, и как мой персонаж... эээ... я смогу в нем действовать.

– Отлично, – хихикнул фейри. – Основные правила и принципы игры станут понятны, когда мы разберем, что означают характеристики классов и как работает система опыта.

– Давай рассказывай, – сказала Лекси, с шуточным поклоном, слегка хихикая над абсурдностью ситуации - она все еще не могла прийти в себя от того, что теперь она паладин-футанари, живущая в духе исекай в мире фэнтезийной ролевой игры, а правила игры ей объясняет обычная фейри.

Ничего не остается делать, как плыть по течению, подумала она про себя.

<http://erolate.com/book/1896/52944>