

Бессмертна от века душа человека –

Но гибнет от старости тело-калека,

Страдая от хворей, напастями мучась.

Увы, такова неизбежная участь

Души, что, меняя тела, как одежды,

Идёт по Пути от надежды к надежде,

От смерти к рождению, от смеха к рыданию,

От неба к геенне, от счастья к страданию.

Г.Л. Олди, «Чёрный Баламут»

– Ладно, пока.

– Пока, Володь, до завтра.

Со знакомым «Фьюють!» выключается скайп, и я выхожу из «Plague Inc: Evolved». Прикольная игрушка. Создай биозаразу, способную уничтожить человечество. Сотри людей с лица Земли до того, как они опомнятся и изобретут вакцину. Причём в твоём распоряжении несколько видов носителей, от банальной бактерии до вируса зомбиапокалипсиса. Весело до жути. Разработчики неплохо постарались.

Краем глаза замечаю крошечный зелёный конвертик в правом верхнем углу экрана. Опять какую-то стимовскую карточку получил, что ли? Вроде не должен, давно уже в «Плагу» играю, да и не интересны эти значки Steam, ни одного так и не собрал. Поколебавшись пару мгновений, всё-таки щёлкаю на сообщении. Не отвяжется же, так и будет висеть.

Любопытненько. Нет, это не карточка, мне предлагают принять участие в бета-тесте новой игрушки, «Гибель человечества», от компании с оригинальным названием ММОРППГ. Судя по чрезвычайно куцему описанию, игроку предстоит возглавить армию монстров, собирающуюся уничтожить некий фэнтэзийный мир. Ага, «игра за злодея», в духе «Тирании» от Парадоксов.

Вот только слова «бета-тест» отпугивают. По своему опыту знаю, сколько косяков может быть в только что написанном коде. «Если программа скомпилировалась с первого раза, ищи ошибку в компиляторе». Лучше уж подождать, пока игрушку приведут в более-менее удобоваримое

состояние.

С другой стороны... никогда не участвовал в бета-тестах. Раз уж предлагают игру бесплатно – может, стоит попробовать? Скачаю, запущу, если не понравится или ошибки пойдут косяком – выйду. Так, «добавить в библиотеку игр», «установить». Всего семьдесят девять мегабайт? Что же за игра такая, если весит так мало? Там что, графики совсем нет? Нет, я понимаю, что картинка в играх не главное, но всё равно как-то... странно. Признаю: заинтриговали. «Запустить».

Steam подумал-подумал немного, а потом выдал чрезвычайно странное окошечко:

«Чтобы превратить вас в монстра, ММОПППГ требуется разрешение на копирование вашего сознания. Копировать сознание? Да/Нет»

Вот приколисты... Разумеется, «Да». Чего да? Я какую-то игру запускал, что ли? Так, мы с Володей по сетке в «Plague Inc» играли... И, собственно, всё. Ладно, пора спать ложиться, завтра на работу вставать.

Вот приколисты... Разумеется, «Да».

Передо мной всплывает окошко с текстом. Именно так – не «на экране», а «передо мной». Кроме этого окошка ничего больше нет. И тела у меня тоже нет.

Чёрт-поberi-как-так-почему-у-меня-нет-тела?!

Дёргаюсь. Бездумно скольжу глазами по строчкам. Пытаюсь отвернуться. Зажмуриться. Не помогает ни-че-го. Всё, всё, что получается – это перенести «фокус внимания» на определённую часть экрана... или, точнее, «области зрения». И всё. Не пошевелить руками и ногами – за полным отсутствием конечностей. Не закрыть глаза – мешает нехватка век. Я даже закричать не могу: рта у меня тоже нет.

Не знаю, как скоро мне удалось успокоиться. Вряд ли быстро и точно не просто. Но в конце концов я взял себя в руки достаточно, чтобы отстраниться от паники и осмыслить наконец этот кучу раз прочитанный текст.

По-здра-вля-ем!

Межпространственно-межвременная организация по работе с попаданцами, парадоксами и глобреальностью (ММОППГ) выбрала копию вашего сознания для первого тестирования сценария «Геноцид человечества»! Вас переместят на планету, находящуюся на низком уровне технологического и среднем уровне магического развития. Ваша задача проста и приятна – убить всех людей.

Чтобы помочь вам с этим увлекательным делом, мы поместим вас в тело монстра с т.н. «системой». Вы сможете зарабатывать опыт, выполнять квесты, повышать характеристики, тренировать навыки – в общем, всё как полагается! Гордитесь, так как вы будете единственным обладателем системы на всей планете!

К сожалению, так как вы являетесь нашим первым бета-тестером, вы практически гарантированно погибнете. Не расстраивайтесь – один из следующих добровольцев наверняка справится с поставленной задачей!

Если же вдруг вам удастся уничтожить человечество, вас ждёт награда – участие в акции «Почувствуй себя Творцом!». Создайте планету с биосферой и цивилизацией по своему вкусу!

Далее.

Если бы у меня было тело – то оно наверняка бы покрылось потом. Холодным.

Да, я играл в «Plague Inc: Evolved». И в некоторые другие... жестокие игры. Возможно, это не свидетельствовало о психическом здоровье. Возможно, какой-нибудь психолог нашёл бы у меня какие-нибудь комплексы. Но убийство миллиардов человек в игре, пусть даже максимально жестоким бактериально-вирусно-зомби-вампирами-обезьяньим способом, всё равно остаётся убийством в игре. Пусть, если хоть на секунду об этом задуматься, творящееся на экране ужасно – в реальности это всего лишь циферки на экране компьютера. Всего лишь электрические импульсы в его высокотехнологичной начинке. Но настоящее убийство людей, пусть даже в ином мире – это то, чем я точно не хочу заниматься. И не буду.

А ведь могут и заставить...

Тоскливо перечитав текст, отметил пару нюансов. Во-первых, «копию вашего сознания». Да, перед запуском этой «игры» мне и вправду предлагали копировать сознание. Это утешает. Я не исчез, не погиб, завтра проснусь в своей постели и пойду на работу. Вот только утешает не до конца. Да, «я» не погиб, вот только мне-то от этого не легче!

Во-вторых, ММОППГ. Интересно, кто придумал столь абсурдную аббревиатуру?

И наконец, «практически гарантированно погибнете». Весело, ничего не скажешь. Ну, хоть не стану причиной уничтожения человечества... но, во-первых, это как-то не утешает, а во-вторых, следующие, более успешные «бета-тестеры» могут с энтузиазмом заняться геноцидом. Может, не нажимать ничего и просто не становиться «попаданцем»? Так ведь с ума сойду от скуки...

Только я об этом подумал, как в верхнем правом углу экрана появился маленький таймер с обратным отсчётом. Мда, остаётся пять часов сорок восемь минут, изначально, наверное, шесть часов было. Хм, четверть суток – вполне достаточный срок для принятия решения, не придерёшься. Издеваются, заразы. Выхода нет – придётся жать «Далее»...

Подождите-ка! Если есть кнопка «Далее», то тут может быть и кнопка «Назад»?

После минуты лихорадочных попыток убедился – баста. Поезд ушёл. Откосить от «попаданства» не получится. Придётся идти вперёд. С замиранием щёлкаю на «Далее». Как ни странно, мысленное нажатие выходит легко и непринуждённо, даже легче, чем мышкой.

Окошко с текстом съёживается и отъезжает в левый верхний угол экрана. А прямо по центру, выстроившись в вертикальный ряд, появляются три картинки. На первой изображён... хм. I've seen enough hentai to know where this is going. Во-во. Самый настоящий, классический такой тентаклемонстр, занимающийся своими классическими тентаклевыми делами с обнажённой красоткой. При мысленном клике на картинку возник текст:

[Попадание в личинку тентакля. Перспективная эволюция: улей тентаклей.]

[Вы окажетесь в теле небольшого щупальца, но совсем скоро превратитесь в настоящего тентаклевого монстра, грозу Обычных Японских Школьников. С этого момента вы сможете свободно предаваться любимым занятиям тентаклей: убивать, пожирать и совокупляться! Человеческие и эльфийские самки, над которыми вы надругаетесь, понесут ваши отродья. Потомки будут находиться под вашим контролем, так что через некоторое время вы сможете создать настоящий улей тентаклей! Самое главное, не забывайте, что ваша конечная цель – уничтожение человечества!]

Мдя. Спасибо, не в этой жизни. Может, тут есть более пристойные – во всех смыслах этого слова – варианты?

Вторая картинка изображает нечто аморфное, желеобразное и полупрозрачное. Причём в достаточной степени полупрозрачное, чтобы рассмотреть ещё одну девушку. На этот раз – полупереваренную.

[Попадание в лужицу слизи. Перспективная эволюция: озеро слизи.]

[Вы окажетесь в теле полужидкого слизняка, но совсем скоро превратитесь в настоящего слизневого монстра, ещё одну грозу Обычных Японских Школьников. По сравнению с тентаклевым монстром слизь гораздо хуже насилует своих жертв, зато куда эффективнее их

переваривает! Накопив достаточно массы, вам предстоит сделать выбор: наращивать ли и дальше своё первоначальное тело, или разделить на несколько частей. Оба подхода имеют свои преимущества, но помните, что ваша конечная цель – уничтожение человечества!]

Не знаю уж, как ММОРППГ это удалось, но второй выбор был ещё хуже первого. Самое время пообещать себе выбрать последний вариант... вот только есть у меня маааленькое нехорошее предчувствие насчёт третьего места. Ну-с, и что там?

«Там» оказалась изображена та же девица. Только уже, так сказать, «в разрезе». В некоторых местах, заботливо обведённые зелёными линиями, в её теле виднелись «инородные включения».

[Попадание в зародыш паразита. Перспективная эволюция: роевой разум паразита]

[Вы окажетесь в теле очаровательного паразитика, неспешно и с удовольствием пожирающего свою жертву. Процесс прокачки существенно отличается от двух предыдущих вариантов: отдельный экземпляр – ничто, вид – всё! Вам придётся как можно скорее заразить других носителей, а после этого с помощью заработанных генов открыть у своего вида новые потрясающие способности! Поддерживайте баланс между заразностью и летальностью, всячески мешайте изобретению лекарства и помните, что ваша конечная цель – уничтожение человечества!]

Предчувствия меня не обманули.

Самое интересное, что в реальной жизни паразитам-то обычно невыгодно убивать своих носителей. Но тут не реальная жизнь, а самая настоящая «Plague Inc».

Кидаю взгляд на таймер. О, а после перехода на следующий экран он сбросился, 5:54. Вполне достаточно времени.

Не знаю уж, как ММОРППГ это удалось, но первое решение ужасно, а каждое последующее хуже предыдущего. Паразиты – это совершенно не вариант, выбирать нужно между слизью... и тентаклевым монстром, ага. И выбор, увы и ах, прост.

Тентакли насилуют своих жертв. Слизни переваривают их заживо. Конечно, я не собираюсь делать ни того, ни другого... сейчас. Но кто может поручиться, что ждёт меня в будущем? Как изменит меня эта дьявольская «ММОРППГ», на что придётся пойти, какие решения принять? Если хоть на секунду предположить, что я каким-то безумным образом всё же применю свою основную способность... переваривание заживо хуже. Гораздо.

К тому же, сексуальное насилие требует сознательных усилий (если я не впаду в безумие, и инстинкты не возьмут верх – а это возможно, про тело же ничего неизвестно). А вот переваривание... Предположим, жертва спотыкается и случайно падает в меня, и я начинаю её усваивать. Пытаюсь освободить, выплюнуть – но физиология тела этого не позволяет. Жертва

отчаянно бьётся, пытается вырваться – безуспешно, из объятий слизи не сбежать никому. Мои ферменты постепенно начинают растворять её кожу...

Брр!

Я сказал «спасибки, не в этой жизни?». Да, причём меньше десяти минут назад – а теперь вынужден пересмотреть своё решение. Подозреваю, далеко не в последний раз, и это...

Подавить панику удаётся далеко не сразу.

Так. Успокоиться. Успокоиться, я сказал! Мне придётся стать тентаклевым монстром. Эта похабщина – единственный нормальный выбор из предложенных вариантов.

Чувствую, как глубоко внутри пищит слабенький голосочек. Разум? Совесть? Внутренний голос интересуется: может, мне просто хочется стать клубком тентаклей? Может, я жму на первый вариант потому, что это самый приятный выбор?

Уймись, а? И без тебя тошно...

Далее.

Передо мной возникло изображение... червяка? Нет, выглядит-то он как червяк, но по размеру гораздо крупнее, если судить по траве и кустам. Величиной с... подростка? Котёнка? Такого уже, взросленького, которого вполне можно назвать кошкой?

За исключением размера, «личинка тентакля» действительно выглядела как какой-то дождевой червяк. Крупный, толстый, короткий и исключительно противный. Такого и раздавить тянет, и мारаться не хочется.

Изображение находилось слева, а в правой части области зрения... Ах да, «система». Думаю, за разглядыванием этих циферок мне предстоит провести много-много времени. Если, конечно, выживу.

[Статус]

[Личинка тентакля]

[Уровень: 1]

[Очки опыта: 0/2]

[Первичные характеристики (текущие/максимальные)]

[Сила: 1/1]

[Размер: 1/1]

[Энергозапас: 1/1]

[Энерговыход: 1/1]

[Восприятие: 0/0]

[Свободные очки (+2 за уровень): 2]

[Вторичные характеристики (минимальные/текущие/максимальные)]

[Масса, кг: 0,1/1,0/5,0]

[Энергия, ккал: 0/10/100]

[Ловкость: 100/100]

Тэээкс...

«К сожалению, так как вы являетесь нашим первым бета-тестером, вы практически гарантированно погибнете».

Практически гарантированно погибнете...

А ну-ка, напряглись и ощетинились! От этих, с позволения сказать, циферок напрямую зависит моё выживание, и отнестись к ним надо очень серьёзно!

Первый взгляд на статус вызывал некоторое... недоумение. Отсутствовали привычные

характеристики и присутствовали непривычные. Вот где, например, такие классические-классические интеллект с мудростью? Хотя... догадываюсь где. У того, кто согласился на «копирование сознания», интеллект с мудростью просто-напросто отсутствуют. И харизмы тоже нет – впрочем, какая вообще может быть харизма у тентаклей?! Ну и удача... у того, кто получил приглашение от ММОРППГ, удача точно застыла в районе нуля. Притом абсолютного.

А если серьёзно – система нетипичная. И сильно нетипичная. Прежде чем на что-то нажимать, требуется хорошенько разобраться. Благо, времени в достатке.

К счастью (хоть что-то обернулось «к счастью»!), подсказки тут были, и довольно подробные. Выяснилось, что с помощью «свободных очков» можно поднять максимальное значение стата, а вот повышать текущее требуется тренировками. То есть сначала вложи очко, потом «качай мышцу», и только потом будет тебе Щастье. Ах да, с помощью тренировок никак не получится поднять текущее значение характеристик выше максимального. А повышение максимальных – два за уровень. Чувствуется, тут не будет никаких «за правильные мысли вы получили +1 к мудрости!»... ах да, у меня и мудрости-то нет. Вздохнув, приступаю к изучению характеристик, благо, они легко «кликаются».

[Сила – хороший тентакль должен удерживать своих жертв на месте! Влияет на наносимый урон. Повышается за счёт силовых действий. Обратите внимание, что если ваш размер превысит вашу силу в три и более раза, вы испытаете уникальное и невыразимо приятное ощущение неподвижности!]

А вот и первая ловушечка. «Уникальное и невыразимо приятное ощущение», да? Спасибо, воздержусь. Жаль, что про «наносимый урон» подробнее не написали.

[Размер – хорошего тентакля должно быть много! Каждая единица размера увеличивает вашу максимальную массу на пять килограмм. Повышается при поглощении пищи при максимальных значениях массы и энергии.]

На пять килограмм, значит? Учту.

[Энергозапас – хороший тентакль должен быть неутомимым! Каждая единица энергозапаса увеличивает вашу максимальную энергию на сто килокалорий. Повышается при поглощении пищи при максимальных значениях энергии.]

Чувствую, придётся мне считать калории. Правда, женщины обычно вкладывают в это выражение прямо противоположный смысл. Так, теперь таинственный «энерговыход».

[Энерговыход – хороший тентакль должен быть быстрым! Энерговыход увеличивает максимальное значение шкалы ловкости и позволяет тратить вашу энергию для активации некоторых навыков. Повышается за счёт действий, тратящих ловкость.]

И опять же – неинформативно. Насколько повышает «шкалу ловкости»? И вообще, разве у неё

есть шкала? Надеюсь, что при описании ловкости расскажут подробнее. Так, теперь моя единственная нулевая характеристика, которую, кажется, и повесить-то нельзя.

[Восприятие – хорошему тентаклю видеть совершенно не обязательно! В настоящий момент из всех органов чувств вам доступно только осязание. Рост характеристики заблокирован до приобретения соответствующих органов/навыков. Повышается за счёт анализа информации, приходящей с органов чувств.]

А вот и вторая подстава. «Только осязание», да? То есть я окажусь в совершенной темноте и тишине, никак не смогу оценивать окружающую обстановку. Ах да, и пойму, что меня сейчас начнут есть, только когда меня начнут есть. «Практически гарантированно погибнете», да? И ведь сделать-то ничего нельзя!

Так, а что у нас с вторичными характеристиками?

[Масса – в промежутках между совокуплениями не забывайте есть и расти! Повышается при поглощении пищи при максимальном количестве энергии. Каждая единица размера увеличивает вашу максимальную массу на пять килограмм. При достижении пятнадцати килограмм вы сможете изменить свой форм-фактор, став настоящим тентаклевым монстром. Если ваша масса упадёт ниже минимальной, вы умрёте!]

А минимальная, получается – сто грамм? Масса, как я понимаю – аналог НР в играх, и уменьшается при нанесении урона? Если какой-нибудь волк съест четыре пятых моего тела, я всё ещё смогу выжить? Любые четыре пятых, хоть с «головы», хоть с «хвоста»? Непонятно...

[Энергия – в промежутках между совокуплениями не забывайте поглощать калории! Энергия тратится со скоростью 1 ккал в час на один килограмм массы. Если ваша энергия упадёт до нуля, вы умрёте от голода! Помните, что тентакль – чистый хищник, в конце концов, это даёт максимальное значение EROEI! Ну а самым лучшим вкусом, разумеется, обладает нежное девичье мясо. Обязательно попробуйте!]

Ну да, ну да, разве ММОРППГ могла обойти стороной вопрос людоедства, как я мог об этом подумать?! Но вообще-то ситуация аховая. У меня будет десять часов на то, чтобы найти себе еду. Вроде как и много, но как вообще это сделать? Что вообще может съесть плотоядный червяк-переросток массой в один килограмм? Землеройку? Мышь? Да, наверное, но как их найти и поймать, будучи слепым-то? Разорить птичье гнездо? Присоединиться к пиру падальщиков? Скорее всего, они и мной не откажутся закусить. И, опять-таки, как эту падаль найти?

А они ещё про Energy Return on Energy Invested заикаются...

[Ловкость – тратится при совершении действий, требующих расхода ловкости. В большинстве случаев активация быстрых навыков требует 10 единиц ловкости (е. л.). Максимум ловкости рассчитывается по формуле $100 \cdot \text{Энерговывод} / \text{Масса}$. Ловкость восстанавливается со скоростью одна е. л. в секунду. Если ваша ловкость опустится до нуля,

это не повлечёт за собой никаких негативных последствий.]

Ну надо же, как это они только не впихнули какую-нибудь «смерть от истощения»! Но в целом хорошо. И точная формула появилась, и ловкость сама восстанавливается... а, нет, не хорошо. Когда моя масса достигнет пяти кг, максимум ловкости опустится до 20. А если я вложу единичку в «Размер», то и вовсе до 10! Правда, непонятно, что это за быстрые навыки такие, но подозреваю, что что-то полезное. Значит, «Энерговыход» повышать тоже надо, а у меня всего два очка характеристик на уровень! Может быть, мне на некоторое время остаться в малом размерном классе? Стать, как тот ёжик из анекдота, самым сильным, самым ловким, но лёёёгким?

Вроде всё просмотрел, пора повышать характеристики... а нет, ещё опыт и уровень остались.

[Опыт – его не пропьёшь. Обратите внимание, что при заполнении шкалы вы не сможете зарабатывать опыт, пока не получите уровень!]

А за что дают опыт, как быстро растёт его кап с повышением уровня – ни слова. Конечно, значение «0/2» не может не радовать... но вдруг второй уровень требует четырёх единиц опыта, третий – восьми, и так далее в духе сказки о шахматах, зерне и глупом махарадже? И да, если у меня вот-вот выполнится эпический квест, а на шкале опыта 999/1000, то квест лучше попридержать.

[Уровень – хотя вы являетесь единственным счастливым обладателем системы на всей планете, силу встреченных вами противников также можно оценить и выразить в значении уровня. Несмотря на то, что ни у кого в этом мире нет НР, учтите, что ваша победа над существом, значительно превосходящим вас по уровню, маловероятна.]

[Закрыть/Далее]

В общем, понятно. Крутой маг меня размажет, будь во мне хоть пять, хоть пятьдесят килограмм. И наверняка на нём столько щитов повешено, что и из засады его не взять. Так, тут есть ещё что-то интересненькое?

[Тройка лидеров:]

[Аргаллион, архидемон, стабильное воплощение Повелителя демонов – уровень 205]

[Колоссус, голем класса «Титан», страж Аль-Айюма – уровень 201]

[Крыло Безумия, фантомный дракон, страж Некрополиса – уровень 199]

[Вы пока ещё не входите в тройку лидеров. Старайтесь лучше!]

[Заккрыть/Далее]

Интересненькое тут и вправду есть. Правда, мне с моим одним килограммом до таких титанов как до Луны. И как-то меня беспокоит, что на первом и третьем местах фигурируют демоны и нежить. А где же мудрые волшебники, пресветлые эльфы, искусные dwarфы, креативные гномы и могучие человеческие короли? Правда, некий «голем класса Титан» тут присутствует, так что, возможно, у Сил Света ещё не всё потеряно.

Если, конечно, тут вообще есть Силы Света. Далее.

[Обратите внимание, что уровень аватар богов рассчитывается динамически, на основании условий воплощения. Наибольший когда-либо зафиксированный уровень: Мортис, богиня Смерти, воплощение во время Битвы Последней Надежды – уровень 324]

[Заккрыть/Далее]

Значит, боги тут тоже есть. Надеюсь, мне удастся их убедить, что я вовсе не собираюсь уничтожать человечество, и вообще белый и пушистый? Правда, сначала придётся обрасти белым мехом, но это мелочи. И да, с моей точки зрения разницы между двести пятым и триста двадцать четвёртым уровнем нет никакой. Интересно, а кто выиграл Битву Последней Надежды? Судя по упоминанию богини Смерти, надежды не оправдались. Далее.

[И в заключение – небольшой любопытный факт, который может вас заинтересовать. При переходе на следующий уровень вам надо на несколько минут погрузиться в кокон из собственной плоти. Для формирования кокона необходимо 4*Требуемый уровень кг массы и 40*требуемый уровень ккал энергии. Если у вас не хватит массы или энергии, рост в уровнях прекратится.]

Оп-па.

Нифига себе...

Это уже не просто подстава. Это колоссальная такая ловушка, которая только и ждёт нетерпеливых бета-тестеров.

Сейчас моя максимальная масса – 5 кг. Для перехода на второй уровень требуется 8. Если бы я не заинтересовался описанием уровня и при этом не вложил очко в «Размер»... то навсегда остался бы на первом уровне. Ну как, «навсегда» – до встречи с каким-нибудь зубастым и голодным монстриком.

Значит, ни о каком «малом размерном классе» не может быть и речи. Система прямо подталкивает меня к росту. А ведь и Энергозапас тоже надо повышать... и Силу, если не хочешь остаться неподвижным... и, подозреваю, Энерговыход... два очка на уровень... зараза!

Начинаю считать. Возьмём за ориентир, скажем, десятый уровень. К этому моменту я получу 20 свободных очков. Для перехода на 11 уровень потребуется 44 кг на кокон, следовательно, моя масса должна быть 45 кг... возьмём 50, для надёжности. Это размер 10, нужно вложить 9 очков, осталось 11. Далее, энергии требуется 440 ккал, у меня будет 500, энергозапас 5, осталось свободных 7. Сила – не ниже четырёх, иначе превращусь в дерево. Осталось свободных 4. Если вложить их все в Энерговывод, то у меня окажется $100 \cdot 5 / 50 = 10$ единиц ловкости. Как раз на какое-нибудь «быстрое умение». При сохранившемся нолике в Восприятии, да. Проклятье, укладываюсь, но едва-едва!

А ещё я практически гарантированно погибну, да.

Ладно, пора решать, во что вложить оставшееся свободное очко. Одно-то по-любому в размер, а вот второе... В Энергозапас? Конечно, перейти на следующий уровень я могу и со ста килокалориями, но всё равно...

Ещё раз перечитал описание характеристик. Значит, Сила влияет на наносимый урон? Полюбовался 3-D моделькой моего будущего тела. Ну никак этот червяк на хищника не тянет! Да он, пожалуй, и крысу не удержит... даже если умудрится её поймать. А времени-то будет – десять часов. Решено, вкладываю в Силу. Может быть, хоть она как-то поспособствует выживанию.

Далее.

Передо мной возникла ещё одна стена текста.

[Как гордый обладатель системы, вы получаете врождённую способность «Геймер»!]

[Геймер – вы обожаете разглядывать циферки, не правда ли? ММОРППГ сделает этот процесс ещё легче и безопаснее! Когда вы открываете экран статуса, ваши когнитивные способности функционируют за счёт вычислительных мощностей ММОРППГ, позволяя мыслить с невероятной скоростью! За то время, что вы любуетесь интерфейсом, в окружающем мире не пройдёт и микросекунды. Но учтите, что вы не можете медитировать над своим статусом дольше шести часов подряд (по прошествии времени таймер восстанавливается).]

[Находясь в окне статуса, вы можете анализировать обстановку, воспринимаемую органами чувств, а также активировать активные навыки]

[Далее]

Классно.

Нет, правда, классно. Первая хорошая новость за всё время.

Это мне, получается, самую настоящую «активную паузу» дали. Теперь главное – поставить вызов «Статуса» на рефлекс. Всегда, во всех неожиданных обстоятельствах в первую очередь вызывать «Статус». Это даст возможность собраться, обдумать ситуацию и принять решение. Классно. Далее.

[Как гордый обладатель тела тентаклевого монстра, вы получаете врождённую способность «Полиморфное тело»!]

[Полиморфное тело – у вас нет уязвимых органов. Если уж на то пошло, у вас вообще нет постоянных органов и тканей. Вы можете за считанные мгновения сформировать любую доступную структуру организма, а затем опять превратить её в скопление неспецифических клеток. Вы не нуждаетесь во сне и дыхании, не чувствуете боли, не стареете. Для поддержания целостности полиморфного тела необходимо некоторое минимальное количество массы, которое постепенно возрастает по мере приобретения новых органов/навыков.]

[При получении урона клетки вашего организма отмирают, и вы теряете массу. Колющий урон приводит к самым малым потерям, хотя часть массы теряется и в этом случае. При дробящем уроне потери возрастают, а если при получении режущего урона вы теряете часть тела, она немедленно отмирает. После победы вы можете съесть потерянные части тела и восстановить массу, но КПД такого процесса не достигает ста процентов]

[Далее]

Это просто парад плюшек какой-то!

Нет, ну честно. Отсутствие уязвимых частей тела, возможность выращивания органов «на ходу» (правда, мне пока выращивать нечего), масса в роли хитпоинтов, нет сна, дыхания и боли... Классно. Мои шансы на выживание резко выросли и теперь составляют... наверное, одну сотую процента? Ну, где-то в этом районе. Мдя. Далее.

[Выберите до трёх перков и до трёх органов/навыков! Обратите внимание, что количество выбранных перков должно равняться количеству выбранных органов/навыков, иначе вы не сможете сохранить свой билд.]

Вверху по-прежнему красовалась моя 3D-моделька со списком статов, а внизу – два списка с полосой прокрутки. Ну, и какие же перки мне предлагает ММОРППГ?

[Крепкое семя – все изнасилованные вами человеческие и эльфийские самки (далее – самки) беременеют с первого раза. Если самка уже была беременна, ваше отродье пожрёт её плод и займёт его место. Если возраст самки слишком мал, беременность со временем станет причиной её смерти.]

Так. Парад плюшек закончился. Неужели я хоть на миг предположил, что ММОРППГ действительно предложит мне что-то полезное, а не очередное порождение ночных кошмаров

душевнобольного?

Тэкс, посмотрим, хоть один полезный перк в этом списке есть?

[Неведение есть блаженство – ММОПППГ сотрёт из вашего разума все воспоминания о системе. Распределение статов, перков и навыков будет происходить автоматически. Будьте уверены, мы подберём для вас наиболее оптимальный билд!]

Спасибо, не надо.

[Неистовая похоть – раз в сутки вам необходимо изнасиловать как минимум одну самку, иначе расход энергии начнёт увеличиваться в геометрической прогрессии, и вы умрёте от голода. Неистовая похоть проснётся в вас лишь на седьмые сутки, давая время для роста и адаптации. Вы будете получать перки не раз в два уровня, а каждый уровень.]

Получи безумный перк, чтобы получить ещё больше безумных перков!

[Некрофилия – вы не любите сопротивляющихся жертв? Это легко исправить! Теперь при начале изнасилования самки будут автоматически умирать от асфиксии. Их тела всё ещё можно использовать для выращивания отродий – но только один раз.]

Удивительно, как ММОПППГ в список перков некрозоопедофилию не включили...

[Объятия безумия – во время изнасилования самки теряют рассудок и превращаются в безмозглых кукол, идеальных инкубаторов для ваших отродий.]

Пожалуй, воздержусь.

[Основной инстинкт – инстинкты полностью подавят ваш разум, вашими единственными целями в жизни станут еда, убийства и совокупление. Выпустите на свободу своего внутреннего зверя и сполна насладитесь своей жизнью!]

Я не буду это комментировать, ладно?

[Пробуждение голода – при прикосновении к самке вы перестраиваете её физиологию. Её тело начнёт отвергать обычную пищу и может питаться только вашими выделениями. Уморить кого-то голодом – это так приятно!]

Нет, совершенно не приятно.

[Садистское удовольствие – ваши прикосновения причиняют самкам нестерпимую боль, на

самцов, животных и монстров этот эффект не действует. +1 очко характеристик на уровень. ММОРППГ настоятельно рекомендует скомбинировать этот перк с «Пробуждением голода»]

Кстати, если бы я был уверен, что никогда, ни в коем случае, ни при каких обстоятельствах не прикоснусь к, как они выражаются, «самкам» – мог бы и взять этот перк. Плюс одно очко на уровень – очень ценный бонус. Увы, в своей безопасности для прекрасного пола я совершенно не уверен. В первый момент решил, что ни за что не стану тентаклем – а вот поди ж ты...

[Фитофаг – вы получаете возможность поглощать и переваривать пищу не только животного, но и растительного происхождения. В связи с тем, что травоядные глупее хищников, вы будете получать перки не каждый второй, а каждый третий уровень]

Беру не глядя.

Не, серьёзно. Как они вообще умудрились засунуть такой бриллиант в помойное ведро? Эта способность абсолютно необходима для выживания! Не думаю, что червяку-переростку удастся поймать что-нибудь съедобное в первые (и последние) десять часов его жизни. А способность питаться травянистой растительностью решает энергетическую проблему практически полностью! «Практически» – потому что как раз EROEI при такой диете для тентакля неизвестно... остаётся надеяться, что оно будет достаточно высоким.

И «перк каждый третий уровень» – приемлемая цена за спасение от голода. Кстати, чего это ММОРППГ троллит меня насчёт травоядности? Я же буду всеядным, а люди уж точно превзошли по интеллекту собачек и кошечек! Ладно, это так, нытьё. Как показывает просмотренный список, эффекты перков варьируются от «полная катастрофа» до «полная и абсолютная катастрофа», так что замедление развития – это, наверное, и к лучшему. Но даже если будущие перки на самом деле будут суперполезны – до них ещё надо добраться. Что с того, если на втором уровне меня ждёт способность «Выйти из игры», если я сдохну от голода на первом?

Определившись с перком, перехожу к списку навыков (или, как их обозначает игра, навыков/органов. Бета-тест такой бета-тест). И тут картина... несколько различается. Их много. Нет, не так: полезных навыков много! Просто глаза разбегаются. Ах да, единственное, чего там не хватает – это глаз и прочих органов чувств.

Отвлекаюсь от списка и задумываюсь. Чего я хочу? Навык/орган, который поможет мне в моём выживании. Я – травоядный червяк-переросток, стартую с одним килограммом, могу откормиться до десяти. То есть мой размерный класс – от ежа до зайца. Или мелкого оленёнка. Ну, условно говоря. Охотиться на меня будут... вообще-то, кто угодно, мир-то неизвестен. Если предположить, что он не сильно отличается от земного – хорьки, лисы. Возможно, волки. Медведи – уже вряд ли, я для них слишком мал. Ну, наверное, биологию плохо помню. Плюс кто угодно из фэнтезийного бестиария.

Как защищаются травоядные моего размера? Зайцы полагаются на скорость. В списке навыков есть «рывок», но он требует затрат ловкости и энергии. Пять килокалорий на килограмм, плюс

дистанция рывка «зависит от массы и силы». Представляю картину: я делаю эпический рывок... лиса недоумённо смотрит, проходит пару метров и продолжает с аппетитом ужинать. Ах да, и первоначальных запасов энергии хватит на один рывок, не больше.

Ежи... у ежей есть иголки. Ну и в более общем случае – «отрасти непробиваемый панцирь и жди, пока хищник не найдёт способ его расколоть». Что предлагает ММОПППГ?

Хм, ну не то чтобы совсем ничего... Иголок точно нет. Есть «толстая кожа», понижающая урон на один процент за уровень навыка. Полезность, откровенно говоря, сомнительная. Чувствуется, до двойки я его прокачаю, будучи уже в чьём-то желудке.

Кстати! В некоторых книгах, что я читал, герои обожали закапываться под землю! Довольно надёжный способ спрятаться и отсидеться. Может, последовать их примеру?

Облом. Никаких навыков наподобие «Закопаться» нет. И «оценки», главного чита многих произведений, тоже нет. Печаль-беда.

Так. Как ещё защищаются травоядные?

Вспоминается божья коровка. Они, правда, хищники, тлями питаются, но всё равно щеголяют роскошным чёрно-красным панцирем. Заранее предупреждают – «Не трогай меня! Я невкусная!». Ну и в случае опасности и вправду демонстрируют свою несъедобность. Если я правильно всё помню.

Кстати...

[Невкусный – в вашем теле появляются вещества, делающие вас невкусным для большинства хищников. Конечно, будучи голодными, они не обратят внимания на это мелкое затруднение, но в других случаях попытаются найти более аппетитную добычу. Навык не влияет на вкус ваших выделений. +0,1 кг к минимальной массе.]

Надо брать. Лучшего всё равно не найти. Остаётся надеяться, что меня не сожрут за один присест... и что умирающие от голода хищники не встретятся.

Пора жать «Далее». Пора. Но не жму. Полагаться на плохой вкус... как-то сильно ненадёжно. У меня нет атакующих способностей. Никаких атакующих способностей. И как я, спрашивается, буду эти два очка опыта зарабатывать? Квестами? Представляю, какие там могут быть квесты...

Самое поганое, что в списке атакующие способности есть. Но чтобы их получить, надо или отказаться от «Невкусного»... или выбрать ещё один перк. Добренький-добренький перк, ага.

Перечитал весь список раз пять, не меньше. Увы, ни новых, гуманных способностей не добавилось, ни старые не изменились. Игра настойчиво и неуклонно лепит из меня монстра. И,

самое печальное, это у неё получается. «Крепкое семя».

Наименее ужасная способность из всех ужасных способностей. Надеюсь, я не опущусь настолько низко, чтобы насиловать несовершеннолетних и беременных... а если опущусь, значит, это буду уже не я. Вообще предпочёл бы не лезть к девушкам с непристойными предложениями – но уже боюсь зарекаться.

Зато теперь...

[Быстрый удар – в вашем теле появляются белые мышечные волокна, способные к быстрым и резким сокращениям. Вы можете ударить куда-то в сторону цели, сила удара зависит от Силы и массы. Затраты энергии – 10 ед. ловкости, $10 \cdot \text{масса}$ ккал. +0,1 кг к минимальной массе.]

Конечно, на старте его не применишь... но если подкормиться – вполне. Теперь я хоть теоретически могу представлять опасность!

А теперь – «Далее». Теперь быстренько нажать «Далее», пока я не убедил себя взять «Садистское удовольствие» и ещё какой-нибудь абсолютно необходимый навык.

[Выберите стартовую локацию]

[Обратите внимание, что условные обозначения локаций могут не совпадать с географическими!]

Тэкс, чего там у нас...

[Лес отчаяния (локация по умолчанию). Возможные противники: некроманты, оркоиды (?)]

Ну да, разумеется, неужели в качестве стартовой локации ММОРППГ могло предложить «Лес надежды»? Нет, это совершенно исключено! И кто такие «оркоиды»? Что-то типа орков? Но каких – толкиеновских или вархаммеровских? Но уж точно не варкрафтовских, это я могу сказать с определённой уверенностью. Наверняка тут будет жить самый гадостный тип орков из всех возможных типов орков. Так, какие там ещё локации...

[Бесплодные равнины. Возможные противники: метаморфы, оркоиды]

[Голодная пустыня. Возможные противники: големщики]

[Горы ужаса. Возможные противники: демоны]

[Заиндевевшая тундра. Возможные противники: оркоиды (?)]

[Светлая пуща. Возможные противники: эльфы]

В кои-то веки я согласен с ММОРППГ. Они и вправду выбрали идеальную стартовую локацию. Прежде всего потому, что только в лесу отчаяния есть надежда не сдохнуть от голода в первые десять часов игры. А то сомневаюсь, что в голодной пустыне и других подобных местах можно найти пышную растительность. Светлая пуща, правда, совершенно иное дело. Будь я героем, призванным спасти человечество – наверняка выбрал бы эльфийский лес. Вот только есть у меня подозрение, что реакция эльфов при виде тентаклевого монстра будет несколько однозначной. Даже мяукнуть не успею. Как ни странно, моё будущее тело в лесу отчаяния смотрится гораздо гармоничней!

Я долго не решался нажать следующую кнопку. Пусть билд был создан, пусть ничего исправить было нельзя – от кнопки «Играть!» веяло какой-то... окончательностью. И приговором. Как долго я смогу выжить в теле тентаклевого монстра? Как долго смогу сохранять человечность?

Нажимаю «Играть!», и тьма смыкается надо мной.

[Статус]

[Личинка тентакля]

[Уровень: 1]

[Очки опыта: 0/2]

[Первичные характеристики (текущие/максимальные/прогресс)]

[Сила: 1/2 (0%)]

[Размер: 1/2 (0%)]

[Энергозапас: 1/1]

[Энерговыход: 1/1]

[Восприятие: 0/0]

[Свободные очки (+2 за уровень): 0]

[Вторичные характеристики (минимальные/текущие/максимальные)]

[Масса, кг: 0,3/1,0/10,0]

[Энергия, ккал: 0/10/100]

[Ловкость: 100/100]

[Врождённые особенности]

[Геймер]

[Полиморфное тело]

[Перки]

[Фитофаг]

[Крепкое семя]

[Органы/Навыки]

[Невкусный: 1 (0%)]

[Быстрый удар: 1 (0%)]

<http://erolate.com/book/3122/73499>