Лесовик

Автор:
Евгений Старухин

Лесовик

Евгений Сергеевич Старухин

LitRPGЛесовик #1

Евгению не было еще и восемнадцати лет, когда умер его дедушка. Дедушка был человеком странным, предпочитавшим растить внука в тайге и прививать ему навыки выживания, вместо того чтобы позволить мальчишке проводить сутки напролет за компьютером. Но виртуальная реальность Евгения не миновала. Сразу после смерти деда его забрали в специальный детский дом, где объяснили, что до самого совершеннолетия он будет по пятнадцать часов кряду проводить в виртуале популярной онлайн-игрушки Альтмир. И если чем заниматься Евгению решили за него, то с выбором имени своего персонажа и режима чувствительности погружения он должен был определиться самостоятельно. Евгений решил, что будет Лесовиком, а режим чувствительности – 100 %. Если бы он знал, какая это для него подстава…

Евгений Старухин

Лесовик

Пара слов благодарности: благодарю свою жену Оленьку за поддержку, а также Гусарова Игоря Николаевича за его неоценимую помощь в подготовке книги к изданию.

© Старухин Е., 2015

© ООО «Издательство «Эксмо», 2015

Книга первая

Детский дом

День первый

Вот и закончилось мое счастливое детство. Умер дед. Он просто не проснулся. Ему было 78 лет. Дед мне всегда казался вечным. Крепкий, суровый сибиряк, кузнец. Странно было оказаться вдруг одному, не услышать привычной фразы: «Вставай, лежебока, всю жизнь проспишь!»

Он воспитывал меня, сколько я себя помню. Родители мои погибли, когда я был совсем маленьким, и меня взял к себе на воспитание дед. Он знал Лес, а Лес знал его. Дед познакомил с Лесом и меня, научил всему, что знал. А теперь его не стало. Скоро прилетят ювеналы и отвезут меня в детский дом. После всеобщей чипизации в 2030-м надеяться на отсрочку их прилета не приходится. У них уже прозвучал звоночек о сироте. Надо собираться, ведь заберут меня сразу, как прилетят. Собрал свою одежду, белье, любимую кружку, пару ложек, подаренный дедом нож из булата и его собственный – охотничий, в ножнах. Забросил в середину армейского «сидора» ножи, предварительно перемотав их бельем, чтобы даже случайно не звякнули. Прицепил к рюкзаку саперную лопатку, небольшой топорик и взял дедово ружье. Старый дедов комп брать с собой не стал. Детские дома нынче оборудованы виртуальными капсулами. Так что этот древний комп мне там без надобности, его, наверное, даже подключить будет негде.

Снаружи уже слышался шум. К заимке приближался вертолет ювеналов.

Вышел из избушки с рюкзаком за плечами и дедовым ружьем, присел на завалинку и смотрел на приближающуюся судьбу в виде маленького вертолета.

Вертолету здесь сесть негде, придется им спускаться по лестнице, что поделать – кругом тайга. Заимка наша невелика – избушка-землянка, колодец да небольшая кузня. Все в двух шагах друг от друга.

Очень хотелось похоронить деда здесь, но ювеналы не дадут. У меня как у несовершеннолетнего прав на захоронение родственников по выбору нет, а дед письменного завещания на этот случай не оставил. Потому увезут тело деда в город и кремируют. А меня – в детский дом и запихают в кокон виртуального мира. Последние 17 лет, как раз с года моего рождения, виртуальная реальность применяется чуть ли не везде. Люди там живут, там работают, там отдыхают, даже женятся и детей заводят там. Последнего вообще ни дед, ни я не понимали – какой прок от виртуального ребенка? Но чужая душа – потемки, если кому-то что-то нравится, то это появится на рынке.

Тюрьмы теперь все в виртуале – копают заключенные ресурсы на благо Родины, выпускают только по окончании срока. Зато нет затрат на охрану. Сироты тоже почти все время в виртуале – там и обучение проходит, и досуг – воспитателей не нужно. Но детей из капсулы хоть выпускают, насколько мне известно.

Вертолет завис над колодцем, грохот от него стоял такой, что все звери на 10 километров в округе разбежались. Сверху на тросе спускался мужик в оранжевом жилете и спецовке. Как-то иначе я представлял себе ювеналов, в костюмах, что ли, в очках и непременно с портфелем. А этот больше на рабочего похож.

Мужик, только коснувшись земли, подбежал ко мне, просунул трос под мышками, обернул вокруг себя и меня, зацепил карабином, и нас понесло вверх. Ну вот – ни здрасте тебе, ни до свиданья, хоть бы слово сказал. Немой, что ли? Нас подтянули к люку вертолета.

– Там снизу труп надо забрать, – проорала справа какая-то тетка с портфелем и в очках (как я и думал). Мужик освободил меня от троса, взял что-то вроде носилок и поехал на тросе вниз. Через некоторое время на носилках поднялось тело моего деда. Другой мужик в таком же жилете и похожий на первого как брат-близнец, отцепил носилки от троса и бросил его вниз. Первый поднялся, и

вертолет полетел в город. Сам перелет мне запомнился слабо. Со мной никто не разговаривал в этом шуме, да и я не горел желанием. Внизу мелькала зеленым ковром тайга. Высадили нас на небольшой площади, у дома серого цвета. Мужики в оранжевых жилетах понесли носилки с дедом внутрь здания.

– Пойдем, – сказала тетка каким-то противным тоном, будто я у нее что-то украл или плюнул ей на туфли.

Мы вошли в большой зал. У стены зала был помост, носильщики на него положили тело деда и вышли из зала. Напротив помоста стояли стулья в четыре ряда, по 10 стульев в ряд. Я сел поближе к телу деда. Не знаю, что сказать, дед для меня был всем, что я знал о жизни. Мыслей нет, эмоций нет, будто что-то перегорело или угасло. Хотя почему что-то? Кто-то! Прощай…

– Прощай, дед!

– Запускайте! – взвизгнула тетка. Поднялась решетка в стене, тело деда двинулось по помосту в сторону открывшегося отверстия печи крематория. Решетка опустилась, обрывая мою старую жизнь.

– Пойдем, – словарный запас тетки не отличался разнообразием.

Мы вышли из здания, вертолет уже улетел. Миновав площадь, подошли к желтому двухэтажному зданию. Поднялись на второй этаж в кабинет с табличкой «Директор». В кабинете был красивый, но какой-то странный стол – казалось, что на него подуешь, и он развалится. Кресло, в которое уселась тетка, было значительно мощнее этого стола. Она посмотрела на монитор компьютера, постучала пальцами по столу и наконец начала разговор:

– Евгений Георгиевич Евпак семнадцати лет от роду, – тетка с какой-то усмешкой хмыкнула. – Добро пожаловать! Это твой новый дом, – сарказм в ее голосе ни о каком радушии не говорил, а голос ее, казалось, стал еще противнее. – Ты здесь будешь жить до восемнадцатилетия. То есть еще примерно десять месяцев. После этого государственная программа предоставит тебе жилищный сертификат на покупку квартиры. С учетом того, что нормального школьного образования у тебя не было из-за твоего ненормального деда, утащившего тебя в тайгу, то и высшее образование тебе не грозит, – спорить с ней и ругаться я не видел смысла, пусть себе мелет, что хочет. Уж

всяко мой дед был не глупее нее. Небось школьную программу мы с дедом-то осилили. И дед меня старательно натаскивал на поступление в вуз. – Значит, будешь работать в виртуале, так что можешь уже привыкать с сегодняшнего дня. Твой график составит 15 часов в виртуале, 9 в реале, без выходных. На почту твоего чипа отправила тебе файлы с правилами нашего детского дома, техникой безопасности, а также твоими правами, – еще одна саркастическая усмешка. – Поставь здесь свою электронную подпись.

Я протянул руку с чипом к датчику.

– А здесь, – директриса достала какую-то громадную книгу, – обычную подпись.

Я удивленно поднял глаза.

– Да-да. Нечего так пялиться! У нас есть еще бумажный архив. Так что рисуй свою закорючку.

Я поставил свою подпись. Тетка посмотрела на нее и взвизгнула:

– Ты совсем больной? Ты чего мне тут перечеркнутую бабочку нарисовал? Тебя что, дед даже писать не научил?

– Это не бабочка, это две заглавные буквы Е, правда одна зеркально повернутая. А между ними не крест, а заглавная буква Г.

– Понавылезают из леса всякие и умничают тут! Сейчас идешь в зал коконов и находишь техника, он настроит тебе капсулу. Зал коконов находится на первом этаже. Да! И оставь здесь ружье, топор и лопату, они тебе не понадобятся. Рюкзак с вещами можешь забрать. Свободен!

Да кто она такая, чтобы я ей за здорово живешь отдал дедово ружье? Я непроизвольно прижал его к груди.

– Вижу, добровольно отдавать ты не намерен. Что ж, тогда придется вызывать полицию, ведь разрешения на ношение оружия у тебя нет? – дождавшись моего кивка, она удовлетворенно продолжила: – И будем переводить тебя в приют для неуправляемых подростков. А там тебе не будет такой благодатной атмосферы.

Всюду стоят камеры, всё под наблюдением, даже туалет. И уж тем более нет никаких отлучек в город, не то что у нас! Ну как, отдашь ружье или нет?

Деваться было некуда. Положил озвученное на стул рядом с собой и ушел. Дедово ружье жалко было до жути, но выбора не было. Интересно, дождется ли меня ружье до выхода из детдома? Скорее всего вряд ли!

Да, директор здесь был просто супер! Будем надеяться, хоть техник нормальный человек. Я спустился на первый этаж, нашел зал коконов (сложно было не найти, во всем коридоре первого этажа только четыре двери: на улицу, во двор, на второй этаж и последняя – нужная мне).

Я стоял и смотрел на зал коконов: коконов тут было много – штук пятьсот, не меньше. И никого. Где техника-то искать?

– Кхе-кхе, – раздалось из-за спины вежливое покашливание хилого паренька, на вид ему можно было дать как двадцать, так и сорок, удивительно безвозрастное лицо, – Ищешь чего?

– Техника. Мне сказали, что под меня настроят капсулу.

– Нашел ты техника. Какую капсулу хочешь?

– В смысле, какую? Для виртуала…

– Темнота! Ой, темнота! Ты чем в капсуле планируешь заниматься?

– Работать, в смысле, мне бы денег подзаработать до выхода из детдома, чтобы в вуз поступить.

– В общем, так, парень, слушай сюда! Чтобы много зарабатывать, нужен большой рынок. Большой рынок там, где очень много пользователей. Значит, твой выбор – место, где пользователей больше всего. Это Альтмир – альтернативный мир. Но тут есть несколько нюансиков. Первый: чтобы что-то заработать, нужно что-то продать, а чтобы что-то продать, нужно это что-то добыть, а чтобы это что-то добыть, нужно что-то уметь. И чем больше ты умеешь, тем больше вероятность что-то добыть. Я понятно излагаю?

– Пока вроде да.

– Второй: Альтмир – виртуальная реальность с выбором режима чувствительности погружения. Самый жесткий вариант – это стопроцентное погружение. То есть ты будешь чувствовать боль на 100 %, но и навыки твои будут расти быстрее. Чтоб ты знал, в игре редко кто играет с глубиной погружения выше 30 %. А танки так и вовсе 5 – 10 %.

– Танки? Там что, играют за технику?

– Ты откуда такой нубистый взялся? Танк – это перс, удерживающий агро мобов.

– Агро? Мобов?

– Ясно, все совсем глухо. Мобы – монстры, звери и прочие агрессивные существа, управляемые системой. Агро – агрессивность, точнее, направление агрессии монстра на кого-либо. Ты скажи, в реальной жизни можешь что-нибудь своими руками сделать?

– Конечно, могу! Практически все своими руками и делаю, – какой-то странный у нас диалог получается, я из его фраз в лучшем случае половину понимаю.

– Ладно, мастер на все руки, тогда для тебя есть вариант: идешь в игру ремесленником с максимальным погружением и начинаешь работать. Ну а что наработаешь, то и продаешь. В крайнем случае, сбросим тебе аккаунт.

– Чего сбросим?

– А, не бери в голову, – махнул на меня рукой техник. – Кстати, тебя как звать?

– Евгений, – я протянул ему руку.

– Жека, значит. Меня Дмитрий, или Димыч, как все кличут, – его рукопожатие было каким-то быстрым, торопливым, но крепким. – Ладно, Жека, капсулу я тебе сейчас подготовлю. Стой пока здесь, я поднимусь в свою каморку открывать тебе свободную капсулу, ну а ты жди здесь, а потом смело ныряй в открывшуюся.

Дмитрий побежал куда-то на второй этаж. Вскоре рядом со мной начала открываться капсула. Я к ней подошел и рывком помог ей открыться быстрее.

– А-а-а-а! – раздался истошный визг девушки, уставившейся на меня из капсулы. Что-то тут явно не так!

– Ты чего здесь делаешь? – поинтересовался я у нее, не придумав ничего умнее.

– И-и-играю… – глаза девушки напоминали два огромных пятака.

Что-то тут совсем не так! Я оглядел зал, открылись еще три капсулы, из двух торчали любопытные моськи и наслаждались бесплатным зрелищем. Видимо, я ошибся капсулой. Совпаденьице, однако!

– Извини, я ошибся, мне сказали залезать в капсулу, которая откроется.

– Да, н-н-ничего… – заикаясь, пролепетала девушка. Видимо, еще не отошла от моего внезапного появления.

Я поспешил ретироваться к капсуле, в которой никого не было видно. За спиной раздавались тихие смешки от тех двух любопытных голов. В этой капсуле, слава богу, не было никого. Забросил «сидор» в специальный ящик. Там даже место еще осталось. Лег. Потянул крышку на себя. В области темечка что-то кольнуло, и капсула пропала. Пропало вообще все. Вокруг только белое ничто. Будто в тумане, но только туман мешает смотреть постепенно, а тут ничего смотреть не мешает, но кругом ничего нет, то есть вообще ничего! Даже меня и то нет. Неприятное ощущение.

Меня оглушил голос:

Рады приветствовать вас в АЛЬТМИРЕ! Нас уже свыше 800 миллионов!

Голос произнес слово «Альтмир», выделяя каждую букву так, что сразу становилось понятно: это АЛЬТМИР, а не какой-нибудь жалкий альтмирок.

Внимание! Ваша капсула настроена на сто процентов чувствительности. Настоятельно рекомендуем вам уменьшить чувствительность до приемлемых тридцати процентов. Это никак не повлияет на реалистичность окружающего вас мира.

Странное сообщение. Ничего подобного техник не упоминал. Но раз денег проще заработать на сотне, то на ней и останемся. Но надо будет этот вопросик обязательно прояснить.

Внимание! Чувствительность капсулы осталась на уровне ста процентов. Вся ответственность за ваши ощущения полностью ложится на ваши плечи. Система не принимает жалоб в последующем игровом процессе на уровень боли и неприятных ощущений. Вы всегда можете удалить вашего игрового персонажа. Приятной игры!

Что-то мне это уже не нравится, но благо персонажа можно удалить – так что попробую.

Выберите расу.

Ко мне из бесконечного белого ничто приехал стеллаж с разными куклами: эльф, гном, орк, человек, демон, полурослик и многие другие. Но все были затемненные, кроме человека.

Внимание! В связи со 100 % чувствительностью выбор расы вам недоступен. Раса присвоена – Человек.

Расовые особенности:

Человек не имеет расовых бонусов и штрафов.

Да не очень-то и хотелось быть кем-то другим!

Настройте своего персонажа.

Передо мной появилась моя копия, медленно кружащаяся вокруг своей оси.

Внимание! В связи со 100 % чувствительностью изменение характеристик тела вам не доступны.

В принципе, моя внешность меня вполне устраивала: светлые волосы и карие, почти черные глаза, 180 сантиметров рост, вес 85 кило, жира нет (Лес не способствует ожирению). Да, я заметно крепче своих сверстников, но мне мое телосложение казалось более правильным, нежели у других. Добавить бы немного возраста, чтобы солиднее выглядеть. Про изменение лица ведь система ничего не говорила. Подвинемся поближе, сделаем немного постарше, добавлю висячие варяжские усы, как у деда. Ну как результат? Отодвинемся. А что, мне нравится! Принимаем.

Персонаж настроен. Выберите имя персонажа.

Появилась большая бронзовая табличка и под ней клавиатура. А чем нажимать-то? Рук я своих не вижу. Ладно, буду думать про конкретные буквы. Е, в, г, е, н, и, й. На табличке высветилось, что я подумал.

Внимание! В Системе АЛЬТМИРА на данный момент зарегистрировано свыше 5000 игроков с именем Евгений. Хотите поменять на что-то более уникальное?

Уникальности почему-то хотелось, пусть будет Леший.

Внимание! В Системе АЛЬТМИРА на данный момент зарегистрировано свыше 2000 игроков с именем Леший. Хотите поменять на что-то более уникальное?

М-да, леший, как оказалось, ненамного уникальней Евгения. Пусть будет Лесовик.

Внимание! В Системе АЛЬТМИРА на данный момент зарегистрировано 3 игрока с именем Лесовик. Хотите поменять на что-то более уникальное?

Ну, три игрока и я четвертый на 800 миллионов, пожалуй, меня вполне устроит.

Имя выбрано – «Лесовик»! Добро пожаловать в АЛЬТМИР! Запуск. Желаем вам приятной игры!

Все пропало, белое потихоньку тускнело и вдруг взорвалось ярким, каким-то непривычно красочным миром. Даже тайга весной так ярко не выглядит, а тут вся трава ярко-изумрудного цвета, как будто ее только покрасили, небо пронзительно голубого, почти фиалкового цвета, каким оно бывает только после грозы при вышедшем солнце. Я стоял на вытоптанном пятачке земли, от него шла дорожка к небольшой деревеньке. А вокруг травы, травы, вдалеке виднелся лес, неподалеку журчала то ли небольшая речка, то ли большой ручей. Порхали бабочки, свиристели птички. Деловито прожужжал мимо здоровенный жук, похожий на майского и рогача одновременно. А запах! Как тут пахло разнотравьем! Я словно очутился дома, на нашей заимке поздней весной, когда вся трава наливалась соком и все начинало цвести и пахнуть. От дома мысли невольно скользнули на деда, и из глаз потекли слезы. До этого я старался не думать о нем. Как же мне жить-то без тебя, дедушка? Ладно, не время раскисать, дед бы не одобрил. Да и бежит сюда кто-то. Вытер слезы. Мужчина не должен плакать на людях!

Со стороны деревни бежал гном, настоящий гном! В сверкающей кольчуге, шлеме с рогами и с громадной секирой за спиной.

– Ну, здравствуй еще раз, – сказал гном голосом техника и протянул мозолистую руку. Я руку пожал. Тут его рукопожатие было гораздо крепче и основательнее, по крайней мере торопливым и суетливым оно уже точно не было. – Ну что, нуб, каково в новом мире?

– Дмитрий?

– А ты думал, папа Карло? Интерфейс помочь настроить?

– Чего?

– Сейчас будет несколько запросов от системы, соглашайся со всеми.

– А не получится как в прошлый раз?

– В смысле?

– Да я чуть на девушку в открывшейся капсуле не лег!

– Вот это ты маньячелло! На первую встречную кидаешься! Ну, ладно, не обижайся, случайно совпало. Тогда так, принимай все запросы системы, что так или иначе связаны со мной, понятно?

– Вроде…

Игрок «Дим Димыч» хочет добавить вас в друзья. Согласиться? Да/Нет.

Соглашаюсь. Это вроде пока ни к чему не обязывает. Да и потом, кто-то же должен мне помочь обосноваться в этом мире.

Игрок «Дим Димыч» запрашивает доступ к вашему интерфейсу. Разрешить? Да/Нет.

– Дмитрий, а меня тут система спрашивала про стопроцентную чувствительность… – начал было я, но техник в виде гнома меня перебил:

– А, не обращай внимания, отмазываются, как могут! Черт с ними. Ты соглашайся давай, я не намерен тут с тобой торчать до посинения!

Соглашаюсь. Все равно сам с этим буду слишком долго разбираться, а так хоть помогут немного.

Передо мной замелькали какие-то экраны в бешеном темпе, то появляясь, то пропадая. Внизу слева появились четыре полоски: красная, синяя, зеленая и желтая. Внизу справа какая-то сумочка, конвертик, книга, раскрытый свиток, человечек, глобус, компьютер и палочка со звездочкой на конце. По центру низа 10 небольших квадратиков.

– Значитца, так. Вот эти четыре полоски: красная – жизнь, синяя – мана, зеленая – запас сил, желтая – сытость. Красная тратится, когда тебя бьют; синяя, когда колдуешь что-то или используешь спец. умения; зеленая при совершении любого действия; желтая тратится постоянно, но при употреблении чего-либо в пищу она наполняется. Сытость не тратится, только если ты спишь или вышел из игры, что автоматом делает твоего перса спящим. Красная, синяя и зеленая лучше всего наполняются при бездействии, но есть и другие способы – заклинания, эликсиры, некоторая еда и кое-что другое. Понятно?

– Вроде…

– Вроде – в огороде! – внезапно вспылил Дмитрий. – Ты другие слова знаешь?

– Вроде знаю, – не смог удержаться я от шутки.

Гном закрыл ладонью лоб и глаза. Но вскоре продолжил:

– Ладно, продолжаем ликбез. Рюкзак – это твой инвентарь. Конвертик – почта, книга – это библиотека Альтмира (тут тебе и бестиарий, и история мира, и общие сведения о мире, и много чего еще. Кстати, библиотека заполняется игроками, и они за это получают плюшки), свиток – логи, человечек – твои характеристики, глобус – карта, компьютер – управление интерфейсом, волшебная палочка – книга заклинаний, спец. умений и талантов. Ясно?

– Не совсем. Плюшки для игроков – это чтобы избавляться от голода, да? А других способов нет?

– Все даже хуже, чем я предполагал. Плюшками в игре называют награды от системы – опыт, деньги, достижения, вещи, игры, расходники и многое другое. Ты откуда такой вылез вообще? А, можешь не отвечать, и так знаю – из леса! Подходящий для тебя ник! Еще вопросы?

– Что такое логи?

– Логи – это игровые события: получение урона, нанесение урона, нахождение чего-либо, смерть, получение уровня, изучение способностей и многое другое. Все это фиксируется в логах и можно посмотреть впоследствии, например после боя. Еще вопросы?

– Как ты меня нашел?

– Так ты же в нашем районном нубятнике, вот я сюда и поспешил, чтоб тебе помочь.

– А зачем все это тебе? Нет, не подумай, я благодарен, но зачем?

– Ачивку учителя хочу.

– Чего?

Игрок «Дим Димыч» хочет добавить вас в ученики. Согласиться? Да/Нет.

Соглашаюсь. Ведь он меня как раз и учит.

Внимание! У вас появился Учитель! Не забывайте обращаться к нему за помощью и советом!

– Достижение. «Учитель» называется. Для второй ступени нужно 10 учеников. А ты у меня как раз и будешь десятым. Учеником может стать только новичок до 10-го уровня. И когда ученик достигает 10-го уровня, учителю падает еще одна единичка в достижение, а когда 20-го, тогда еще единичка в достижение наставника. После достижения 20-го уровня наставник у тебя пропадает. Потому не удивляйся, что в нубятнике пасутся хаи.

– Кто пасется?

– Хаи – игроки высоких уровней. Мой тебе совет: проштудируй библиотеку, хотя бы раздел игрового сленга, иначе половину понимать не будешь или будешь понимать неправильно.

– Хорошо.

– Ладно, продолжим. Всплывающие сообщения я тебе не отключал, но сделал прозрачными и маленькими справа. То есть все важное, с тобой происходящее, будет отображаться справа. Не забывай есть. Твой показатель сытости влияет на твое состояние. Голодный ты и сытый ты – это два разных тебя. Сытый и сильнее, и реакция быстрее, и защита его лучше. Голодным становишься через пять часов после полной сытости. У голодного характеристики падают в два раза, еще через пять часов вайп.

– Что еще через пять часов?

– Вайп – смерть, в общем! Коньки отбросишь от голода. Не самый приятный вариант смерти, должен тебе сказать!

– Ясно, кушать надо, как и в жизни.

– Сейчас ты нулевого уровня, и ничего кроме характеристик у тебя нет. При каждом уровне тебе будет даваться по три пункта на распределение характеристик и один пункт на навыки. Характеристики – это сила, здоровье, выносливость, интеллект, мудрость, восприятие, ловкость, удача. Навыки – это всякие умения. Да, раз в пять уровней падает единичка таланта и вместо трех пунктов на характеристики выдается целых пять. Кроме того, после получения класса ты сможешь получать дополнительные плюшки.

– М-да, а говорили, что игрушки – это просто.

– Да не переживай, разберешься. Сейчас дуй в деревню и обзаведись оружием и толковой одеждой, а не этим рваньем. – Я посмотрел на себя – действительно рванье. Какая-то безрукавка из мешковины с драными, расползающимися краями, такие же шорты и босые ноги. Как-то всё совсем печально.

– Спасибо за возню со мной.

– Да не за что! Обращайся, если что! Здесь – через почту, а в реале и так знаешь, как меня найти. – Рядом с ним появился довольно внушительный баран ростом с самого гнома, с красным седлом на спине. Гном лихо запрыгнул в седло барана и шустро ускакал в сторону деревни.

Вот и спрашивается, чего сюда не на нем приехал, а на своих двоих бежал? Удивить меня хотел, что ли? Впрочем, баран действительно был внушительным. Ну да ладно, будем считать, что эффекта он добился.

Я сел прямо на тропинку. Надо поближе с собой познакомиться.

Инвентарь. Слева моя кукла в рубище двух видов: рубаха новичка (прочность 10/10) и штаны новичка (прочность 10/10). Какие же это штаны, когда шорты? Какая же это рубаха, если у нее рукавов нет? Непонятно. Еще есть кусок хлеба. И всё. Грустно. Эх, про 10 квадратиков по центру спросить забыл. Что же это

может быть?

Характеристики. Сила, здоровье, выносливость, интеллект, мудрость, восприятие, ловкость, удача, три вида урона: всё по единице. Жизнь, мана, запас сил по 10. Грузоподъемность 5. Интересно, это много или мало? Глупый вопрос! Я же только появился в этом мире, конечно, мало.

На полянке появилась девушка в кожаном жилете и такой же кожаной юбочке до середины бедра, красных сапожках, зеленой шляпке с вытянутом острым козырьком, точь-в-точь как у Робин Гуда из фильма, из-под шляпки торчали длинные вытянутые уши, заостренные кверху. С луком в руках, видимо, дочка того самого Робин Гуда, раз даже шляпа как у него. Только уши меня смущали. Странные это были уши.

– Чего уставился? – девушка оказалась не слишком вежливой. – Свали в тень!

– Почему вы так грубо разговариваете? – растерялся я.

– Потому что ты, нубяра, мне дорогу перегородил! – Девушка сделала быстрое движение руками.

Вы получили урон 10. Вы погибли. Вы будете перенесены на ближайшую точку возрождения.

Мелькнула какая-то резкая боль в районе груди, но сразу прошла. Я оказался опять на полянке, но висел в каком-то мутном коконе. Краски были заметно бледнее через стенки этого кокона.

Возрождение через 3, 2, 1.

Кокон лопнул, и я оказался на уже привычной полянке в уже привычном ярком мире. Девушки не было. Испарилась, что ли? Вот и выяснил: 10 – это не просто мало, это ужасно мало. Ну и как тут работать, когда я такой слабый? Гном-техник вроде говорил что-то про деревню. Вот туда и двинем. Ну и пойдем, нет, даже побежим. На трети дороги меня согнула тяжелая одышка, ноги налились свинцом. Сил бежать дальше не было. Что за хрень? Не пробежал ведь даже сотни метров! Зеленой шкалы как не бывало. Ясно, запас сил при беге

расходуется куда как активно. Ладно, поплетусь потихоньку шагом. Еще треть дороги – и запас сил восстановился. Ну и последнюю треть я опять пробежал. Уже почти добежал до деревни, как запас сил кончился. Одышка, тяжесть, но я все равно заставлял себя бежать. В глазах потемнело, споткнулся обо что-то. Лежа в пыли и приходя в себя, я заметил справа бледную надпись. Вначале подумал, что она накарябана на дороге в пыли, но уж больно мелкие были буквы. Присмотрелся внимательнее:

Поздравляем! Увеличена характеристика. Выносливость +1;

Скорость – это жизнь!

Поздравляем! Вами открыт навык «Атлетика».

Навык «Атлетика» позволит увеличить скорость вашего передвижения.

Видимо, это логи, про которые говорил Дмитрий. Как только я надпись прочитал, она пропала. Чудно?! И что мне это дает? Откроем-ка мои характеристики.

Характеристики (0)

Уровень: 0/0 %

Сила: 1/0 %

Здоровье: 1/1 %

Выносливость: 2/25 %

Интеллект: 1/50 %

Мудрость: 1/0 %

Восприятие: 1/0 %

Ловкость: 1/0 %

Удача: 1/0 %

Жизнь: 10/10

Мана: 10/10

Запас сил: 0/20

Грузоподъемность: 0/5

Скорость: 1,1/2,2

Урон физ. ближний: 1/1

Урон физ. дальний: 1/1

Урон магический: 1/1

Навыки (0)

Атлетика: 1/15 %

Да это же, по сути, тренировки! То есть любыми своими действиями сверх меры могу повысить характеристики. И это именно то, что мне нужно! Я теперь смогу дольше и дальше бегать. И скорость тоже повысилась. Да еще и здоровье добавилось. Ура! А то эта пробежка до деревни в 300 метров меня почти убила. Стоп, а почему интеллект и здоровье увеличились? Интеллект, наверное, из-за того, что я сообразил о том, как прокачивать персонажа. Видимо так, больше вроде не с чего, хотя полную единицу все же не дали. А вот здоровье, непонятно, да и мало совсем – всего 1 %.

Так, мне нужно срочно поотжиматься. Наверняка силу увеличу. Принял позу упор лежа и начал отжиматься. Ну как начал: туда опустился, а обратно никак – руки дрожат, зубы скрипят, ноги сводит, как будто уже сто двадцатый раз

отжимаюсь, а на деле только первый. Ну я и слабак! Сжал волю в кулак и через не могу, давайте ручки, ножки, спинка, для себя же стараемся! Есть один!!! Упал. Не думал, что отжиматься может быть так тяжело. С дедом каждое утро зарядку делали. Сто не сто, но раз 70–80 я отжимался. Порадовало, что таки добавили единичку силы.

Поздравляем! Увеличена характеристика Сила +1.

На сей раз никаких навыков я не открыл. Зато увеличилась грузоподъемность до десяти, и ближний физический урон тоже на единичку вырос. А интеллект не увеличился – кончилась халява! Интересно, а что значит нолик в грузе? Это что, моя одежда и корка хлеба ничего не весят? Надо проверить. Инвентарь. А где корка? Где моя вкусная корочка? Либо потерял, либо при моей смерти выпала, а та злобная девка ее забрала! Хорошо, хоть одежда на месте. А чего это тут двое на меня пялятся? Надо бы прислушаться.

– Зырь, этот крендель сюда еле добежал с респа, а потом отжиматься начал, так еле отжался один раз. Герой! Теперь опять в пыли валяется. Сейчас еще чего-нибудь учудит…

Не услышал? Это не про меня!

Поздравляем! Вами открыт навык «Острый слух».

Навык «Острый слух» позволит вам услышать больше, лучше и дальше.

Поздравляем! Увеличена характеристика Интеллект +1.

Да я расту над собой! Видимо, интеллект увеличивается при открытии новых навыков. Характеристики пока больше смотреть не буду, и так вроде все ясно.

А эти двое так и шушукаются.

– Наивный албанский юноша, не знает, что прокачать навыки усилиями практически нереально. Посмотрим на этот цирк.

Почему албанский? Я вроде русский. С чего он взял? Что-то мне эта дешевая популярность не по душе. Этак я в деревне ни шиша не потренируюсь. Надо валить отсюда. А куда? Да вон в лес, что виднеется неподалеку. Тем более что Лес и прокормит, и оденет. На кой ляд я вообще в эту деревню поперся? Встали и побежали! А эти двое за мной бегут, но вдалеке. Сворачиваем с тропинки – и в лес. Бежать в траве по пояс оказалось значительно сложнее, чем по тропинке, и устал я гораздо быстрее. Вот уже и сердце бухает в грудную клетку как молот. И круги перед глазами пошли, повело вбок, но я все равно бежал.

Поздравляем! Навык «Атлетика» увеличился на +1.

А выносливость? От обиды я даже перестал смотреть под ноги, что тут же привело к встрече моего лица с землей. Упал, будто подкошенный, даже руки подставить не успел.

Вы получили урон 3. Осталось жизни 7/10.

Блин, а больно-то как! Словно наждачку использовал вместо полотенца после умывания. Ладно, что там у меня с параметрами? Скорость еще повысилась, видимо, она привязана к атлетике. А выносливость все же подросла, 10 % не хватило до следующего уровня. А те двое топают сзади как слоны! Я тоже, что ли, так хожу? Кстати, трава меня спрятала, и надо бы от них срулить ползком. Кончился бесплатный цирк. Я пополз вправо.

– Здесь он где-то, я те точно говорю. Он здесь упал. Не мог он далеко уползти.

– Да бог с ним, с этим нубом. Дался он тебе! Фрага он тебе все равно не даст, фракцию по-любому еще не выбрал.

– Надо было сразу его бить.

– Ага, чтобы понизить репу в деревне и империи. Ну ты даешь! Пошли обратно.

Поздравляем! Навык «Острый слух» увеличился на +1.

Поздравляем! Увеличена характеристика Восприятие +1.

Остаться незамеченным – уже половина успеха в бою.

Поздравляем! Вами открыт навык «Скрытность».

Навык «Скрытность» позволяет вам оставаться незамеченным своими противниками.

Поздравляем! Увеличена характеристика Ловкость +1.

Стадо слонов в количестве двух штук поскакало обратно в деревню, а я пополз еще правее.

Тихие шаги – причина инфаркта врага!

Поздравляем! Вами открыт навык «Тихий шаг».

Навык «Тихий шаг» позволяет вам подкрасться незамеченным к цели.

Поздравляем! Увеличена характеристика Интеллект +1.

На меня прямо золотой дождь полился из характеристик! А каким боком связан «Тихий шаг» и интеллект? Или все же интеллект прирос из-за новой характеристики? Надо лезть в библиотеку. Ладно, потом разберусь. А сейчас – тихой сапой в сторону леса, подальше от неприятностей, а то ишь какие: «Надо было сразу его бить!»

Так и полз до леса. Ни тихий шаг, ни скрытность при этом почему-то не выросли.

В лесу было заметно темнее, чем снаружи. Краски более темные, насыщенные. Какие-то странные звуки, для леса непривычные. Нет, были и обычные: стук дятла, чирикание разных мелких птах, шорох ветра в листве. Но были и другие: как будто что-то тяжелое ползло, сдирая листву за собой; треск ломаемых сучьев вдалеке, резкие вскрики совсем издалека, такие пронзительные, как крик зайца, но только на пару тонов ниже и протяжнее. Мурашки по коже так и бегали, неправильные это были звуки. Не должно быть таких в лесу.

Так, надо найти родник или ручей. Рядом с полянкой возрождения, помнится, был ручей, а вот откуда и куда он тек – неизвестно. Побегу по кромке леса в сторону полянки, может, ручей и отыщется. Почти добежав до полянки, увидел ручей, тот шустро выбегал из леса и неподалеку от полянки поворачивал прочь от деревни. Как-то странно, обычно люди любые поселки ставят рядом с водой, а не вдалеке от нее. Какие-то несуразности в игре, хотя, может, в деревне есть другая вода, я же там даже по сторонам не огляделся, почти сразу убежал. Пошел вдоль ручья, осматривая камни, должны же быть окатыши, да и кремень, как правило, у ручья найти не так сложно, правда, нужно, чтоб ручей был горным. Ну да, небольшое такое допущение.

Прошел ручей до источника. Им оказался небольшой родничок, выбивающийся из среза холма. Холм, кстати, базальтовый, а срез как будто нож сквозь масло прошел! Это чем же так холм могло разрезать? И куда делась вторая половина холма? У родника рос кустик, кто-то заботливо привязал к кустику деревянную кружку. Кремень я так и не нашел, хотя при расколе такого холма осколки должны были быть, но нет. Зато нашелся камушек с очень острой кромкой, такой не может не пригодиться! Окатышей я тоже насобирал, небольших, размером с куриное яйцо, 12 штук. Пойдут на заряды для пращи. Пращу сделал, наполовину отрезав камушком-ножом, наполовину оторвав полосу от своей рубахи.

Прочность рубахи упала до 5 из 10, а шорт до 8 из 10. Интересно, отчего? Из-за моих пластунских передвижений или из-за падений? Рубаха уже наполовину развалилась, надо использовать ее по максимуму! Разодрал рубаху окончательно на тонкие полоски. Получилось десять штук. Ну-с, разрушение окончено, приступим к созиданию. Попытался растянуть одну полоску, как хэбэшку, но мешковина от натяжения расползлась на лоскуты. Одна полоска минус. Пойдет на розжиг костра. Взял три полоски, сплел их в косичку. Еще три и еще одна косичка. Последние три и последняя косичка. Эти косички прочней отдельных полосок будут. Получились они длиной около полуметра. Правда, тетива из них все же не выйдет, уж больно толстые и корявые веревки вышли. Впрочем, для другой цели они сгодиться могут.

Нашел бревнышко потолще и посуше и не смог его поднять. М-да, отжиматься мне надо много и часто! Продолжил поиски, нашел сухонькое поленце толщиной с мое предплечье и длиной с ногу. Вот его-то и приволок к ручью. Насобирал хвороста. Нашел сухую палку толщиной сантиметра в четыре, отломал от нее кусок размером с локоть, заточил его камнем с двух сторон – будет сверлом.

Дальше сделал на нем посередине грани. Чтобы сверло не прокручивалось. Отломал палку толщиной с большой палец и длиной где-то сантиметров шестьдесят от ближайшего куста – это будет лук. Связал две косички и привязал их к краям лука без натяга. С грехом пополам раздолбил свое бревно на две части камнями. Это пожалуй было самым сложным, но и с этим справился. Разломал получившиеся половинки поперек, зажав их между двумя близко растущими деревьями. Дальше выдалбливал-вырезал в одной из четвертинок бревна ямку камушком и делал надрез сбоку от этой ямки. Получившиеся маленькие щепочки аккуратно собрал и бросил на другую четвертинку, накрыв их своей заготовкой. Прижал всю конструкцию ногой, обернул сверло тетивой на месте граней, прижал сверху еще одной четвертинкой бревна, и процесс пошел. Туда-сюда лук, туда-сюда. Самым сложным в этом процессе было удержать сверло. Но вскоре мои труды были вознаграждены – снизу начал подниматься дымок, а потом и уголек появился. Ну а уж уголек раздуть до костра дело совсем не хитрое.

Вы получили урон огнем 2. Осталось жизни 8/10.

Наверняка все брови и ресницы спалил, ну да не страшно. Я подкинул к огоньку щепочек, потом палочек. Потом палок побольше. В общем, костер получился. Не зря мучился. Положил две палки подлиннее обжечься с одного края – будущие копья. С луком пока не вышло. Ну не делать же в самом деле тетиву с узлом посредине – это даже не смешно! Стрелы делать с запасом не буду, только лишний вес, а у меня и так грузоподъемность не велика. Внезапно почувствовал себя свиньей. Дерн не снял – развел костер прямо на траве, дед бы долго меня за такое лупил. Эх, дед… Лучше бы ты меня сейчас лупил, право слово… Как же одиноко без тебя! Грустные мысли прервали боль в животе и системное сообщение:

Внимание! Вы голодны. Ваши характеристики снижены в два раза. Вам необходимо поесть. Если вы не поедите в течение 5 часов, вы умрете.

Б-р-р! Аж мороз по коже: «Вы умрете!» Глянул на полоску сытости. Она из пустой желтой превратилась в заполненную серую и начала убывать снова. Так, не время предаваться грусти, надо идти на охоту, Лесовик я или не Лесовик! Вытащив обожженные будущие копья, сточил их обгоревшие части об камень, получив тем самым довольно острые и не «лохматые» наконечники.

Вы целенаправленно сломали что-то, чтобы получить для себя бо?льшую выгоду.

Поздравляем! Вы получили достижение «Мастер-ломастер 1».

Слава +1. Вам доступно 3 очка характеристик.

Создание оружия, что может быть увлекательнее для мужчины?

Поздравляем! Вы изучили профессию «Оружейник». Сила +1.

Ух ты! Это что-то новенькое. Профессию приобрел. А она еще и силу увеличила!

Характеристики (3)

Уровень: 0/0 %

Сила: 3/56 %

Здоровье: 1/2 %

Выносливость: 2/90 %

Интеллект: 3/48 %

Мудрость: 1/20 %

Восприятие: 2/16 %

Ловкость: 2/58 %

Удача: 1/0 %

Жизнь: 10/10

Мана: 10/10

Запас сил: 20/20

Грузоподъемность: 2,5/10

Скорость: 1,2/2,4

Урон физ. ближний: 3/3

Урон физ. дальний: 2/2

Урон магический: 3/3

Навыки (0)

Атлетика: 2/0 %

Острый слух: 2/33 %

Скрытность: 1/25 %

Тихий шаг: 1/17 %

Достижения

Мастер-ломастер (1)

Профессии

Оружейник (ученик): 1/10 %

Отношения

Слава: 1

Три очка характеристик. Куда мне нужно? Да везде нужно! Тогда пойдем с другой стороны – что, я не знаю, как тренировать? Единственное, что у меня нигде ни разу не изменилось, даже на мизерный процент – это удача. Вот ее и увеличим. Кстати, а полоски от рубахи все-таки что-то весят! Это получается, что одетые вещи не имеют веса? Здорово, конечно, но, по-моему, это как-то неправильно, всё равно же на себе их таскаешь.

До ночи осталось не так много времени. С учетом моего голода – в игре я нахожусь 5 часов. Зашел в нее что-то в районе двух часов дня. Значит, сейчас 7 вечера. Охота! Срочно на охоту. Так, а бегать-то по лесу за добычей босиком я не смогу! Тут ходить-то больно! Надо искать березу! Я пошел обратно в сторону деревни. Березы глубоко в чаще обычно не встречаются. Проходя через какую-то полянку, я увидел кролика. Кролика в лесу! КРОЛИКА, блин, в лесу!!! Где разработчики видели кроликов в лесу? Кролики – это вообще исключительно домашние животные! Я так долго на него смотрел, что появилась табличка:

Кролик. 1-й уровень.

А следом системное сообщение:

Мир раскрывает свои тайны перед вами.

Поздравляем! Вами открыт навык «Понимание сути».

Навык «Понимание сути» позволяет вам понимать предназначение вещей.

Вы самостоятельно узнали 5 навыков.

Поздравляем! Вы получили достижение «Самоучка 1».

Слава +1. Вам доступно 3 очка характеристик.

Кинем опять все в удачу.

– Кролики – это не только ценный мех, но и 3–4 килограмма диетического, легко усвояемого мяса! – сказал я сам себе и бросил копье в кроля. И с 10 шагов я в него не попал. Пора отвыкать в игре от своего привычного тела. Здесь все идет

из расчета твоих характеристик. Тем временем кроль, который и не думал убегать, вгрызся мне в ногу. И вгрызался он отнюдь не как кролик! Ощущения были, будто это крокодил ногу своими зубищами перепиливает. Кролик за один укус наносил всего по единице урона, но как же это было больно! А главное, часто! Я же тыкал в него в ответ своим вторым копьем и не попадал. Шустрый, зараза! Наконец, с шестой (ШЕСТОЙ!!!) попытки все-таки попал в злобного белого зверька. Система выдала табличку с оповещением:

Вы нанесли урон 5. Кролик убит.

Вы получаете опыт 2.

Вы не попали по противнику 1 уровня 5 раз подряд.

Поздравляем! Вы получили достижение «Криворукий и хромой».

Слава +1. На вас наложено проклятие «Хромота» до достижения вами 20 уровня.

Я сидел и тихо подвывал от боли. Вот она, стопроцентная чувствительность. Кролик за это время сожрал у меня 4 очка здоровья. Скотина пушистая! А ощущения боли перекрыли все прелести этого мира. Вот почему никто на 100 % не играет. Я досиделся до 9 здоровья из 10, и боль отпустила. Только тогда я заметил поздравления системы с сомнительным достижением. Издеваются гады, еще и хромотой наградили.

Так, а почему урон 5, у меня же вроде бы ближний равен 3? Может, дело в копье? Я присмотрелся внимательнее к копью, и над ним появилась табличка:

Дрянное обожженное копье. Создатель – Лесовик. Урон 3–5 колющий. Вес 2,5 кг. Прочность 10/10.

Так я, оказывается, гигант-оружейник! Мое копье имеет больше урона, чем я сам. Я достал из рюкзака свой острый камень и собрался разделать кролика, взял его в руку, и передо мной открылось окно с моим инвентарем справа, а слева вместо моей куклы было такое же поле инвентаря, но там в одной из ячеек было «Кроличье мясо» 1 кг. Вот, блин, и разделал! А где остальное? А говорили – ценный мех, 3–4 кило мяса! Обломали! Мясо я, понятное дело, переложил к себе

в рюкзак и закрыл окно. Тушка исчезла. И как мне теперь добыть жилы и шкуры? Наверняка какое-нибудь умение требуется. Пошел искать второе копье. Рядом с ним сидел второй кролик. И бежать он от меня не пытался. Странная живность. Рядом убили его собрата, а он сидит и жрет траву как ни в чем не бывало! Ткнул копьем. Промахнулся. Да что же я такой криворукий-то? А, ну да, забыл – достижение!

Вы нанесли урон 5. Кролик убит.

Вы получаете опыт 2.

Копье это вам не дубина. Тут не просто так махать надо!

Поздравляем! Вами открыт навык «Копья».

Навык «Копья» позволяет вам эффективнее использовать копья.

Поздравляем! Увеличена характеристика Интеллект +1.

На этот раз убил кролика с третьего удара. А кролик съел всего два очка здоровья. Но, блин, кто же выдумал этих кровожадных кроликов, а? Грызут, словно волки. И ведь не боятся, твари. Неправильные кролики. Да меня когда собака за руку схватила, так больно не было. А тут какой-то жалкий кролик! Кошмар!

А что, если попробовать снять шкуру с кролика, не дотрагиваясь до него рукой? Вот интересно, а кто-нибудь еще из игроков пробовал снимать шкуру с кролика, придерживая тушку копьем, а острым камнем пытаясь срезать с тушки шкурку? Удовольствие было просто неописуемое! Час провозился, но шкурку снял – всю в дырках.

Для чего зверю шкура? Чтобы я ее снял!

Поздравляем! Вами открыт навык «Свежевание».

Навык «Свежевание» поможет вам в снятии шкур и рогов с животных.

Поздравляем! Увеличена характеристика Интеллект +1.

Осмотрел полученную шкурку:

Порванная шкурка кролика. Материал. Качество 1. Вес 0,5 кг.

Попробуйте снять лучше. Камнем и копьем-то! Так, а навык у меня появился, может, в следующий раз не придется так выкаблучиваться? Подобрал второе копье, осмотрел его:

Поганое обожженное копье. Создатель – Лесовик. Урон 2–3 колющий. Вес 2,5 кг. Прочность 5/5.

Странно, а так вроде не сильно друг от друга отличались, хотя первое осмотренное и правда немного лучше выглядит. Кстати, а зачем я копье кидал, когда я собирался пращу опробовать? Может, тут еще кролики водятся? Обошел широкий куст – кролики там были, целых три. Ну, праща, не подведи! Положил окатыш в полосу ткани, раскрутил – промазал. Еще раз – камень улетел вверх и затем вниз. В лоб. Мне!

Вы получили урон 2. Осталось жизни 8/10.

На лбу выросла здоровенная шишка. Да я просто мастер пращи! Уже со второго броска попал. Ладно, будем пробовать еще. Раскрутил – мимо. Раскрутил – мимо. Раскрутил – попал!

Вы нанесли урон 3.

Все три кролика бросились на меня. Почему все? Почему не только раненый? Меня же загрызут! Бросил в подранка копье поплоше. Попал! Ура! Один враг минус.

Вы нанесли урон 2. Кролик убит.

Вы получаете опыт 2.

Ткнул копьем. Мимо. Укус. Еще укус. Еще и еще. Шустрые, стервецы, а какие зубастые! Как же больно! Опять не попал. А меня все так же грызут. Есть, попал!

Вы нанесли урон 5. Кролик убит.

Вы получаете опыт 2.

Вы получили урон 1. Осталось жизни 3/10.

Уже кровавые круги перед глазами от боли. А копье опять идет мимо.

Вы получили урон 1. Осталось жизни 2/10.

Еще два промаха – и я труп. Кролики загрызли, ужас! Только сарказм давал возможность пересилить боль. Промах!

Вы получили урон 1. Осталось жизни 1/10.

Боль, адская боль, уже ничего не вижу. Удар. Попал!

Вы нанесли урон 5. Кролик убит.

Вы получаете опыт 2.

Обморок.

Пришел в себя, видимо, довольно скоро, жизнь дошла только до восемнадцати. Стоп! Восемнадцати??? Характеристики, срочно!

Характеристики (3)

Уровень: 1/0 %

Сила: 4/12 %

Здоровье: 2/59 %

Выносливость: 4/12 %

Интеллект: 5/4 %

Мудрость: 1/30 %

Восприятие: 2/36 %

Ловкость: 3/70 %

Удача: 7/0 %

Жизнь: 18/20

Мана: 10/10

Запас сил: 40/40

Грузоподъемность: 5,9/20

Скорость: 1,2/2,4

Урон физ. ближний: 3/3

Урон физ. дальний: 3/3

Урон магический: 5/5

Навыки (0)

Атлетика: 2/0 %

Острый слух: 2/33 %

Скрытность: 1/25 %

Тихий шаг: 1/17 %

Понимание сути: 1/90 %

Копья: 2/10 %

Свежевание: 1/0 %

Стойкость: 1/0 %

Достижения

Мастер-ломастер (1)

Криворукий и хромой (1)

Самоучка (1)

Профессии

Оружейник (ученик): 1/10 %

Отношения

Слава: 3

Вот это насыпалось, пока я был в отрубе! Да ещё и уровень получил! Мудрость у меня как-то слабо растет. А она мне нужна? Что там библиотека говорит? Мудрость влияет на количество маны и каким-то хитрым образом на магический урон. Маг из меня пока никакой, хоть и магический урон у меня самый большой, но ни одного заклинания я не знаю. Да бог с ней, с магией. Жил же я до этого как-то без магии? И дальше проживу. Пусть будут опять в удачу. Итого уже 10 в удаче. А библиотека очень интересно говорит про удачу: «Самая неизвестная

характеристика. И влияет она на все одновременно». О, как!

А еще я получил какой-то навык «Стойкость». Стойкость к чему? Посмотрел в логах:

Навык «Стойкость» позволяет вам испытывать меньше боли при получении урона.

Ах, какой полезный навык! Как же мне его не хватало! Боль от каждого укуса кролика просто с ума сводила. Надеюсь, теперь легче будет. Кстати, о кроликах: надо собрать тушки. Возиться со свежеванием не было ни сил, ни желания, но шкурки и так оказались в останках кроликов. Правда, такие же порванные. Видимо, свежевание придется-таки раскачивать самому, чтобы шкурки становились лучше. Ах, да! Мне же надо поесть, иначе помру. Живот тут же про себя напомнил громким бурчанием. Бегом к костру.

Вы получили урон 2. Осталось жизни 18/20.

Вам нанесена кровоточащая рана: 1 в секунду в течение 5 секунд.

Кто разрезал себе пятку до кости, меня поймет. Непередаваемые ощущения! Кровь из пятки хлестала ручьем.

Вы получили урон 1. Осталось жизни 17/20.

Оторвал часть одной штанины шорт. Прочность шорт еще уменьшилась: 6/10. Грустно.

Вы получили урон 1. Осталось жизни 16/20.

Оторвал лист какого-то растения. Приложил к ране и привязал обрывком от шорт.

Использован предмет лист подорожника. Действие кровавой раны прекращено.

Растения могут быть без нас, а мы без растений – нет.

Поздравляем! Вы изучили профессию «Травник». Восприятие +1.

Я убрал руку с пятки – действительно подорожник, посмотрел на место, где его сорвал, – подорожник. Хотя еще минуту назад готов был поклясться, что этого растения я в глаза никогда не видел. Да, по размерам как подорожник, но лист был без характерных линий подорожника, прямо как у лопуха. Это что же без навыка травника я одно растение от другого отличить не мог? А деревья? Интересное кино! Это я искал березу и не мог отличить одно дерево от другого? М-да… Я посмотрел вокруг – рисунок деревьев и правда немного изменился. Где-то изменились листья, где-то немного поменялся ствол. Кошмар! Убейте меня! Сколько всего надо знать об этой игре???

Оборвал все листья подорожника и засунул в инвентарь – никогда не знаешь, когда он пригодится.

А обо что я пятку-то разрезал? Где это? Ну-ка, где кровь начинается? Вот оно! Что-то блестит.

Найду я даже прыщик на теле у слона!

Поздравляем! Вами открыт навык «Наблюдательность».

Навык «Наблюдательность» позволит вам замечать немного больше.

Нож. У меня теперь есть нож, настоящий нож. Боже, какое это счастье, иметь нормальный нож! Рассмотрим его внимательнее:

Плохой нож. Урон 1–3 режущий. Урон 0–1 колющий. Вес 0,2 кг. Прочность 6/20.

Поздравляем! Навык «Понимание сути» увеличился на +1.

Видимо, ненадолго у меня есть нож. Рано обрадовался. А что ж я так рванул к костру-то? А снаряды собрать? Камушки мои! Вернулся. Три камня нашел довольно быстро, а вот один так и не нашелся. Причем тот, которым я попал в кролика, хотя он-то уж точно должен был быть на полянке. Куда он делся, я так и не понял.

Пошел обратно к костру, стараясь не наступать на всякие ветки, шишки и прочие радости леса. Хватит с меня уже одного ножа. Не иначе как моя суперудача его притянула прямо в ногу. Да уж, удача! Больно было до жути! Кстати, если мне с кроликами так сложно сражаться, то что будет со зверем посерьезнее? Ведь здесь наверняка водятся волки, лисы, медведи, а то, может, еще кто – драконы какие-нибудь! Надо срочно сделать волчьи ямы. Случись что – будет последний аргумент.

Костер потух. Раздул угли, накидав на них щепки.

Вы получили урон огнем 2. Осталось жизни 18/20.

Да что ж такое-то! Как ни развожу огонь, так обязательно урон получаю. Костер разгорался. Вырезал ножом квадрат земли неподалеку от костра. Снял дерн. Вырыл ямку. Землю в ручей. Отсыпал в ямку часть углей из костра – буду жарить шашлык из крольчатины. Нарезал новеньким ножом тонких веточек с развилкой с одного края, очистил от коры, заострил с другого края. Разделал мясо на небольшие ломтики, насадил его на импровизированные шампуры. Расположил веточки с мясом над ямкой. Периодически поворачивал, сок капал на угли. Угли шипели от капающего жирка. Желудок уже давно твердил, что готово, но мясо не терпит суеты. Дождался, пока шашлычок покроется румяной корочкой со всех сторон.

Еда, приготовленная своими руками, что может быть вкуснее?!

Поздравляем! Вы изучили профессию «Повар». Здоровье +1.

Поздравляем! Вы улучшили профессию «Повар» +1. Здоровье +1.

Класс! Готовить несколько порций сразу очень выгодно. Осмотрел получившийся шашлык:

Шашлык из кролика, приготовленный неумехой со всем старанием. Эффект: дает насыщение на 2,5 часа. Вес 0,5 кг. 5 шт. Повар – Лесовик.

А мясо-то в два раза ужарилось. Ну да ладно. Слопал по-быстрому одну порцию шашлыка. А следующую уже смаковал. Вкусно-то как! Не понимаю я

вегетарианцев, как можно жить без мяса?

Тем временем обожглись в костре десяток кольев. Вынул их из костра, заточил получше, сточив золу. Отошел от своей стоянки шагов на 15. Снял дерн. Начал рыть яму. Рыхлил землю копьем и вытаскивал ее руками. Уже через две минуты усиление кончилось и копать стало заметно труднее. А еще через минуту кончился запас сил. Руки налились свинцом, копье, казалось, весило килограммов 50. А ведь выкопал яму всего на 20 сантиметров в глубину, правда, диаметром в два метра. Но такими темпами я буду ее копать незнамо сколько, а ведь уже наступает ночь – время хищников. И боюсь, что в игре костер хищников не отпугнет. А после кроликов моя самоуверенность как-то уменьшилась. Потому с усердием муравья я продолжал копать, несмотря на все эффекты слабости. Система не оставила это незамеченным:

Поздравляем! Увеличена характеристика Сила +1.

Поздравляем! Увеличена характеристика Выносливость +1.

Я продолжал вгрызаться в грунт, уже практически на ощупь, не понимая, то ли это в глазах темно от усталости, то ли уже ночь наступила. Ощупывал яму, рыхлил и выгребал. Ощупывал яму, рыхлил и выгребал. Цикл действий, казалось, был бесконечен. Копье ударилось обо что-то с глухим деревянным звуком. Начал обкапывать это что-то: оказался ящик цилиндрической формы с петлями под ремешки – классический туесок, только размером побольше. Лямки, видимо, сгнили. Весь в трещинах, того и гляди в руках рассыплется! Сколько же он тут лежит? Туесок наверх, буду разбираться с ним позже. Сейчас яма на первом месте. Но ведь можно же землю этим самым туеском наверх вытягивать. Тогда посмотрим, что он из себя представляет:

Грубый Короб-хран лесника. Вес 1 кг. Прочность 1/40. Вместимость 18/20. Открыть?

Конечно, открываем! И как я раньше этого не заметил? Две ячейки оказались заняты, а не 18, как я надеялся. Кривоватый ножик с растрескавшейся рукоятью и кирка. Однако! Кирка у лесника. Хотя чему я удивляюсь! Я вообще и швец, и жнец, и на дуде игрец, в смысле, и повар, и оружейник, и травник в одном флаконе.

Плохой разделочный нож мясника. Урон 1–3 режущий. Урон 0–1 колющий. Вес 0,3 кг. Прочность 5/20. Эффект: Разделка +1.

Плохая кирка. Урон 1–3 дробящий. Вес 5 кг. Прочность 7/20.

Кирка – это в тему! Землю рыхлить киркой заметно легче, чем копьем. Углубился в итоге в землю на 2 метра за 3 часа. За это время накапало еще по 5 пунктов в силу и выносливость. Но такая работа – это ужас! Никогда не думал, что копать землю так тяжело. Под конец копания ямы болело все: спина, руки, ноги, ладони.

Короб-хран в копании ямы себя не оправдал. Пока в него землю загрузишь, пока вылезешь с ним наверх, пока выгрузишь – времени уйдет уйма. Проще выкидывать землю руками. Все, такой ямины должно хватить. Зацепился киркой за край ямы, подтянулся и вылез. Если бы не подросшая сила, боюсь, вылез бы я вряд ли.

А вдруг там клад зарыт?

Поздравляем! Вы изучили профессию «Землекоп». Выносливость +1.

Поздравляем! Вы улучшили профессию «Землекоп» +1. Выносливость +1.

Поздравляем! Вы улучшили профессию «Землекоп» +1. Выносливость +1.

Герой! Ямы копаю как крот. Отдышался. Оглядел свое творчество. Ну точно крот – не видно ни черта. Только смутно дыра чернеет.

Кто сказал, что ночью не зги не видно? Очень даже видно!

Поздравляем! Вами открыт навык «Ночное зрение».

Навык «Ночное зрение» позволяет видеть в темноте, даже при отсутствии источников света.

Поздравляем! Увеличена характеристика Интеллект +1.

Вы самостоятельно узнали 10 навыков.

Поздравляем! Вы получили достижение «Самоучка 2».

Слава +3. Вам доступно 5 очков характеристик, 1 очко навыков.

Опять увеличил удачу, кажется мне, что именно благодаря ей я нашел и нож, и короб. Мне это начинает нравиться. Навыки пока не стал трогать. Не знаю, куда вкладывать. Была мысль бросить в ночное зрение, но если оно само появилось, то и расти должно само. Не буду. Решил немного отдохнуть. Пока отдыхал, понял, что я на редкость туго соображаю. Вот кто мне мешал отломать здоровенный кусок коры и выкидывать землю им? Не сообразил. Ладно, учтем в следующий раз.

Яма стала более черной, силуэты вокруг менее размытыми, в яму видно чуть глубже, но все равно кажется бездонной. Я продолжал пялиться в яму, пока не увидел ее дно. За это время ночное зрение подросло еще три раза. После третьего неожиданно увеличились мудрость на единицу и мана, соответственно стала двадцать, только толку от нее пока никакого. Силуэты вокруг стали менее размытыми, тьма вокруг стала темно-серой мглою. Но видимость стала гораздо лучше, чем без ночного зрения. Видно хотя бы стволы деревьев на расстоянии метра, а не у самого носа.

Надо доделать яму. Спустился в яму. Заточил колья с другой стороны и забил их в землю на дне ямы заботливо припасенной каменюкой. Каменюку выбросил из ямы наверх, вылез опять с помощью кирки – бесценная вещь! Надо будет ей черенок поменять, а то этот весь истрескался. Нарезал веток толстых, но не очень – чтобы могли удержать дерн. Вставил их в распор и накрыл дерном.

Ну и что, что я слаб? Мои ловушки сильны!

Поздравляем! Вами открыт навык «Ловушки».

Навык «Ловушки» поможет вам создавать более совершенные ловушки.

Вы всегда можете сделать что-то из ничего.

Поздравляем! Вы изучили профессию «Инженер». Интеллект +1.

Вы самостоятельно узнали 5 профессий.

Поздравляем! Вы получили достижение «Мастер на все руки 1».

Слава +1. Вам доступно 3 очка характеристик.

У меня начинает складываться впечатление, что удача и в получении навыков, профессий и достижений играет не последнюю роль. Однозначно увеличиваем удачу! У меня удача уже 18!!! Я крут! Так, а где моя ловушка? Надо ее рассмотреть.

Хорошая ловчая яма с кольями. Урон 50 – 100. Создатель «Лесовик».

Поздравляем! Навык «Понимание сути» увеличился на +1.

Вот это я понимаю! Теперь можно и с волками повоевать. Что-то я зябнуть стал. Как-то прохладно становится. Надо идти поближе к костру. Костер опять потух, пока я изображал землеройку. Благо угли еще остались. Раздул пламя, привычно получил 2 единицы урона огнем. Набросал хвороста в костер. Стало теплее. А что это я расселся? Надо характеристики качать. Буду качать ловкость, а то я какой-то неловкий – по кролику попасть не могу. Что нужно для ловкости? Прыгать, лазить по деревьям – то, что я сам предполагаю. Тихий шаг и скрытность точно влияли на ловкость, но они росли только в присутствии кого-то. Так как, сколько я ни полз в одиночку, не выросли ни на йоту.

Прыгать. Начал скакать вокруг костра, через костер. Один раз чуть в этот костер не упал. Скакал, как шальной, и был наконец-то вознагражден:

Загадка: Кто скачет выше горного барана? Конечно, акробат!

Поздравляем! Вами открыт навык «Акробатика».

Навык «Акробатика» поможет вам прыгать выше и дальше, а также получать меньше травм при падениях с высоты.

По-моему, система надо мной прикалывается. Ну и пусть! Зато ловкость подросла. Правда, прыгать я устал. Займемся лазанием по деревьям. Ага, как бы не так. Лес – стволы высокие, ветви высоко наверху. Ха, тоже мне проблема! У меня же есть два ножа! По ножу в руку и погнали вверх. Выбрал ствол диаметром в 25 сантиметров – самый тонкий, что нашел поблизости. Вонзил первый нож с прыжка в ствол. Второй чуть пониже – куда рука достала. Обхватил ствол ногами и начал себя за нож вытягивать вверх, помогая себе и руками, и ногами. С грехом пополам, через вечность времени и 10 пунктов жизни, полученных при соскальзывании и обдирании ног, долез до нижнего обломанного сука дерева. Сел на него.

Вашей цепкости может позавидовать обезьяна!

Поздравляем! Вами открыт навык «Альпинизм».

Навык «Альпинизм» позволяет вам забираться на деревья и скалы.

Поздравляем! Увеличена характеристика Интеллект +1.

Ошизеть можно! Лез на дерево, а изучил альпинизм. Ерунда какая-то! Хотя мне лишний навык не помешает. Интересно, а сколько я все же лез? Посмотрел, оказалось, что прошло всего 45 минут. 45 минут лез до высоты в 5 метров. Кошмар! Но оно того стоило. За это время выросла сила на 2 пункта, выносливость на 3 и ловкость на 5. Посидел, отдохнул. Дождался восстановления здоровья и спрыгнул.

Вы получили урон 30. Осталось жизни 10/40.

Внимание! Получена травма. Сломана нога. Ограничение скорости передвижения на 50 %. Время действия травмы 4 часа.

Поздравляем! Навык «Акробатика» увеличился на +1.

Не помогла мне что-то акробатика… Блин, больно-то как! Представил, как я теперь буду прокачивать атлетику, хромая на обе ноги, и заржал, несмотря на боль. Отсмеялся.

Акробатика увеличилась, да и ловкость выросла на половину уровня. Но как же больно! Ладно, прыгать пока больше не буду. Эх, были бы у меня бинты… А у меня же есть косичка! Расплел косичку на 9 полосок. Взял копье, палку поменьше, но толстую, и примотал их к ноге. Палку – с внутренней стороны бедра, а копье – с внешней. К сожалению, никакой профессии или навыка не дали. Травму тоже не сняли. Видимо, что-то я тут не знаю. Библиотека мне в помощь. Как выяснилось, есть тут специальный класс – «Хилеры», который занимается лечением, в том числе и травм. И у них для этого есть специальные заклинания. Не все коту Масленица! Отвязал копье и палку. Сплел обратно косичку. Надо прокачать здоровье. Оно у меня прокачивалось при минимальном количестве жизни. Попробуем повторить, правда, это очень больно… Жизнь пока не успела восстановиться – всего тринадцать пунктов. Сунул руку в огонь.

Вы получили урон огнем 2. Осталось жизни 11/40.

– А-а-а! Блин!!!

Вы получили урон огнем 2. Осталось жизни 9/40.

– Да ёж твою медь!!! – Стиснутые зубы, казалось, сейчас треснут. Но я упорно держал руку в огне.

Вы получили урон огнем 2. Осталось жизни 7/40.

Внимание: вы загорелись. Вы получаете 2 урона огнем в секунду в течение 5 секунд.

Вы получили урон огнем 2. Осталось жизни 5/40.

Рука вспыхнула факелом в ночи! Шутки с огнем очень опасны!!! Бегом к ручью. Благо два шага.

Вы получили урон огнем 2. Осталось жизни 3/40.

Воняло сгоревшими волосами и жареным мясом. Боль раздирала руку до слез, до вылезания глаз из орбит. Спасительный ручей.

Вы получили урон огнем 2. Осталось жизни 1/40.

Огонь погашен. Действие поджога прекращено.

Спасительное забвение.

Когда очнулся, полез в логи:

Внимание! Получена травма. Ожог третьей степени. Уязвимость к огню повышена в два раза на 4 часа.

Жар костей не ломит, а огонь вообще мой дом родной!

Поздравляем! Вами открыт навык «Сопротивление к огню».

Навык «Сопротивление к огню» уменьшает урон, наносимый вам огнем.

Поздравляем! Увеличена характеристика Здоровье +2.

Поздравляем! Навык «Стойкость» увеличился на +2.

Внимание! Вы голодны. Ваши характеристики снижены в два раза. Вам необходимо поесть. Если вы не поедите в течение 5 часов, вы умрете.

Желудок громко заурчал, настойчиво требуя шашлыка, я не стал ему отказывать. Осталась всего одна порция.

Огонь крут! И если бы не ожог, то, несмотря на боль, попытался бы повторить еще раз. Качаться надо все равно. Кстати, а ловкость у нас еще влияет на дальний физический урон. Но с пращой у меня не заладилось, а если просто кидать камни в цель? Осталось найти цель. Но, пожалуй, с моими травмами это не лучший выход. Как говорила одна дама: «Подумаю об этом завтра». А на сегодня надо залезть повыше и устроиться на ночлег.

На этот раз, несмотря на травму, на дерево лезть было проще – сказывалось увеличение параметров. Залез на памятный сук всего за 5 минут. Ха, всего! В

реале бы и минуты на это дело не потратил.

Поздравляем! Навык «Альпинизм» увеличился на +1.

Полез выше. Еще через пять минут я был на высоте около двенадцати метров, когда альпинизм опять динькнул. И буквально еще через пару минут я обустраивался на удобной развилке трех веток. Веревки не было, привязать себя нечем, а косичка слишком короткая. Потому остался лежать так. Порадовался новой единичке в силе и двум в ловкости. К выносливости не упало, но уже было на грани. Будем изучать библиотеку. Словарь жаргонизмов, который мне сказал изучить Дмитрий, чуть не вызвал у меня вывих челюсти от зевания и попыток разобраться, что к чему. Зато теперь понимаю, чем отличается баф от дебафа и хилер от дамагера. Система не осталась равнодушной к моей усердности познания мира игры:

Поздравляем! Увеличена характеристика Мудрость +1.

Библиотеки с меня на сегодня хватит. Пора в реал. Выход.

Как же хочется жрать. Не есть, а именно жрать! Кажется, слона бы съел.

– Парень, ты – отморозок! – раздался откуда-то голос Дмитрия. Я огляделся, его нигде нет. – Да не вертись ты, я у себя. Подваливай ко мне на второй этаж. Кабинет IT.

Пошел на второй, нашел его кабинет. Постучался и вошел.

– Да ты – маньяк, тебя в игры пускать нельзя! – раздалось вместо приветствия.

– Почему?

– Потому что кушать надо иногда, тебе не приходило в голову, что люди иногда есть должны?

– Так я ел в игре, думал и здесь пройдет тоже.

– Э, нет, брат! Правозащитники детей выбили для детдомовцев право появляться в реале, потому максимум времени в сутки на капсулах детдомов стоит цифра пятнадцать. Она же по факту, собственно, и минимум. И питание специально не идет, чтобы «Дети могли получать сбалансированную здоровую пищу», – явно процитировал кого-то Дмитрий. – Это у зэков таких прав нет, и питает их капсула. А после окончания их срока им нужно еще время на реабилитацию. Сейчас правозащитники бьются над тем, чтобы включить время реабилитации в срок их отсидки. Но не будем о них. Поговорим о тебе. Жрать небось хочешь?

– Хочу, – не стал кривить я душой.

– На вот пару котлет и макароны. Специально взял для тебя на ужине, когда ты и не подумал выползти из кокона. На будущее учти: завтрак с девяти до десяти, обед с часу до двух, ужин с семи до восьми. Поставь себе в капсуле будильник, а впрочем, сам тебе поставлю. Учти, после срабатывания будильника у тебя есть 5 минут на завершение всех своих дел в виртуале. Да что ты столбом стоишь? Ешь давай!

Я набросился на макароны с котлетами. Котлеты были не пойми чем, и на котлеты походили весьма отдаленно, но на безрыбье и рак – рыба.

Дмитрий тем временем продолжал:

– Непрерывный фарм – это, конечно, хорошо, но и о здоровье забывать нельзя. Вылез из капсулы – сделай зарядку, иначе через пару месяцев овощем станешь. Оно тебе надо?

Я энергично помотал головой из стороны в сторону, показывая, что не надо.

– Вот! – Дмитрий поднял палец вверх. – Слушайся дядю Диму, и все будет тип-топ! Значит, про зарядку ты понял. Второе – еду не пропускай. Впрочем, тебя из виртуала выкинет, так что не пропустишь, если сразу же не уйдешь в него опять. Третье – спи в виртуале, чтобы его время капало. Больше останется времени бодрствования для реала. Четвертое и последнее – все возможное время вне виртуала проводи вне виртуала. Данных нигде нет, но факты есть. Виртуал, как наркотик, затягивает. Потому старайся быть в реале как можно дольше. И никогда, слышишь, никогда не путай виртуал с реалом. Чувства в

виртуале для тебя 100 %, а значит, для тебя это не просто опасно, а смертельно опасно. Западешь на какую-нибудь стерву, и будет она крутить из тебя веревки!

За время его пламенной речи я доел макароны.

– Спасибо! И за то, что объясняешь мне все, и за макароны. Если бы не ты, даже не знаю, как бы я сам со всем этим разбирался. А так я уже в игре свой первый уровень получил и много чего еще.

– Стоп! Ты хочешь сказать, что за одиннадцать часов в игре ты получил только первый уровень?

– Ну да! Но я еще много чего изучил и получил.

– Ну ты даешь! Практически все за эти одиннадцать часов сваливают уже из яслей. Сам когда-то за двенадцать часов поднял двадцать второй уровень.

– А сколько при этом ты получил навыков, достижений, профессий?

– Навыков я получил тогда пять – все, что смог купить на заработанные за квесты деньги, и один сам открыл – атлетику, ну это и понятно. Также купил одну профу. И достижений? Ты получил достижение? Какое?

– Э-э-э… «Криворукий и хромой», «Мастер-ломастер»… – Хохот техника заставил меня остановиться.

– Прекрати! Как тебе удалось найти такие достижения? «Криворукий и хромой», ой не могу! Что дает-то?

– Хромоту до 20-го уровня.

– Мха-ха-ха… Хромоту-у-у… Достижение, дающее хромоту-у-у! Блин, у меня сейчас живот лопнет от смеха. Про навыки я даже и спрашивать тебя боюсь. Боюсь, сдохну от смеха. Давно я так не смеялся. За что криворукого-то получил?

– Пять раз подряд не попал по кролику.

– Как тебе это удалось? – Дмитрий утирал слезы от смеха. – Там даже специально такого получиться не должно.

– Ну, вот как-то получилось… – пожал я плечами.

– Ладно, что там у тебя с навыками и профами?

– Навыков чуть больше 10, а профессий 5.

– Как тебе это удалось? – на этот раз смеха в его голосе не было ни грамма.

– А что, это много?

– Где ты взял кучу денег на них? – его тон был несколько неприятным: то ли обвиняющим, то ли подозревающим в чем-то.

– Нигде, у меня ни одной монетки не было.

– То есть ты это все сам открыл? – техник вплотную приблизился ко мне и жадно ловил мои слова.

– Ну да.

Он откинулся на спинку кресла:

– Пипец, ухожу на ерол и забиваю режим на сотню.

– Да объясни ты толком, что случилось-то!

– Открыть даже один навык на 20 % практически нереально, а стоит открытие одного навыка от пяти золотых и до бесконечности, зависит от навыка. Слухи про то, что профессию можно открыть самостоятельно, конечно, ходят. Но до сих пор, я думал, что это выдумки. А какие профы ты получил?

– Опять ржать будешь?

– Да ладно, говори, не буду.

– Землекоп, – и посмотрел на него, не прячется ли смешинка, – повар, травник, оружейник, инженер.

– Охренеть! – он даже подпрыгнул в своем кресле. – Ерол, однозначно ерол. А как вообще впечатления от 100 % реальности?

– Ужасно! Бегаю как черепаха, а теперь еще и хромаю, хожу как слон, спрыгнул с небольшой высоты – ногу сломал. А боль и усталость просто жуткие, голод – кошмар. А боль от огня – вообще невыносима!

– Ты со 100 % реалом полез в огонь? Скажи честно, ты – мазохист?

– Скорее манчкин, так вроде?

– Да, корейцы тебе могут позавидовать. Хотя некоторые корейцы тоже на 100 % пашут, и вот они рулят просто неимоверно!

– Скажи, а где можно увидеть весь список навыков?

– А нигде! Админы режут все подобные упоминания. Такое можно нарыть только на закрытых клановых форумах и только для своих.

– Ладно, дуй спать в капсулу. Можно просто послушать музыку, не обязательно в игру заходить.

Я лег в свою капсулу и полез в игру снова – прав Дмитрий, затягивает. Вход.

Полулежа на дереве, долго устраивался поудобнее. Все никак не мог найти нужного положения. Но больше всего мешало даже не это, а мысли. Мысли о том, что больше я никогда не увижу деда, никогда не будет длинных разговоров обо всем подряд, не будет интересных историй из его жизни. Ничего этого больше не будет. Никогда. Весь мой привычный уклад жизни разрушился. Да о чем я? Какой к чертям уклад? Деда, деда больше нет! И не будет. Совсем. Как же теперь жить-то? Как же я без тебя, дедушка? Как, а? Все мои мысли бесконечно ходили по этому кругу: вспоминал всё, что было, всё, что делали

вместе, как мы жили; думал, как же теперь жить-то мне, к чему стремиться? Даже не заметил, когда заснул.

День второй

Проснулся ровно через четыре часа. Спасибо деду за его философию: «При правильном образе жизни женщине хватает шести часов сна, ребенку восьми, а мужчине достаточно четырех». Последние три года в таком ритме я и жил: двадцать часов бодрствования, четыре – сна. До этого я был ребенком и спал по восемь часов. Переход из детей во взрослые был трудным. Потом ничего, втянулся. Сейчас действительно хватает. Обрадовало, что в игре мне этого времени тоже хватило, чтобы выспаться. До завтрака еще четыре с небольшим часа. Но вчерашние размышления перед сном не прошли зря. Похоже, цель у меня появилась, по крайней мере ближняя цель: получить высшее образование.

Дед мне говорил, что образование необходимо. Без него никуда, только в лес. Не один раз мы с ним по этому поводу спорили. Деду я так и не смог доказать, что мне и в лесу неплохо. Дед в свое время успел пожить в Москве и только ухмылялся на мои доводы. Все мои доказательства разбивались об один его аргумент: «Ты просто другой жизни не видел». В конце концов, пришлось ему пообещать, что образование я все же получу, вне зависимости от того, жив ли он будет к тому моменту или нет. Обещания нужно выполнять. Тем более такие.

Но сейчас было совершенно не подходящее настроение, чтобы с этим возиться. Надо немного забыться, отвлечься. Ну, с этим-то мне должна помочь игра. А про вуз буду узнавать завтра. За один день-то он от меня никуда не убежит.

Все вчерашние дебафы спали, кроме хромоты. Главное, с дерева не прыгать.

Солнце еще даже не взошло. Полезем в библиотеку. Библиотека мне рассказала об устройстве мира следующее: солнце всегда встает и садится в одно и то же время – шесть утра и девять вечера соответственно. Но рельеф местности, конечно же, может это время менять.

Этот мир делится на несколько местностей-королевств: Империя людей – фракция света, Леса эльфов – фракция жизни, Гномьи горы – фракция порядка, Доминионы Инферно – фракция тьмы, Легионы хаоса – фракция хаоса и Царство Предвечной – фракция смерти. Все фракции между собой когда-либо воевали, но сейчас сложился интересный баланс: фракции света, жизни и порядка объединились в Альянс. Фракции тьмы и хаоса создали ответную силу. И только фракция смерти оставалась в стороне – их философия была весьма интересной в этом плане: «Все вы рано или поздно войдете в Царство Предвечной. И никакой фракции, кроме фракции смерти, не будет. Просто нет смысла в других фракциях».

Империя людей имеет структуру Средневековья нашего мира. Множество различных баронств, которые входят в состав графств. Графства в свою очередь входят в герцогства, которые входят в королевства. А все королевства составляют одну большую империю, правда, развалившуюся. Внутренние противоречия между королями раздирали империю на части, император же не мог никак повлиять на сложившееся положение. По сути, император – красивая кукла на троне, чтобы все совсем не передрались. В итоге королевства хоть между собой и не воюют, но мелкие пакости друг другу всячески устраивают.

Леса эльфов имели похожую структуру, но Верховный у эльфов был фигурой значимой, а не номинальной, как у людей. И империя эльфов делилась не на королевства, а на леса. То есть каждый лес, по сути, представлял собой аналог человеческого королевства. И по факту было много дворян в лесах, но своих наделов, в отличие от людей, они не имели. Каждый лес управлялся советом мудрейших представителей этого леса. И всеми лесами «своей мудрой рукой правит Верховный». Непонятно, как рука может быть мудрой, но библиотеке виднее.

Гномьими горами управлял Подгорный король. Это был выборный пожизненный пост – величайшее признание заслуг мастера-гнома. Ведь на этот пост выбирался лучший из всех ремесленников. Гномьи горы делились на подземные города, города управлялись старостами – тринадцатью самыми уважаемыми и заслуженными ремесленниками этого города.

Легионы хаоса – территория обширных степей кланов орков; гор, где сверху обитали гоблины и тролли, а в подземелье – темные эльфы и кобольды. Там идут постоянные войны всех со всеми. Общего правления для территорий хаоса никогда не было, но они объединяются перед лицом общего врага.

Доминионы Инферно – всяческие демоны, бесы, церберы и прочие исчадия ада. Сюда же попадают продавшие душу. Это объединение нескольких доминионов, во главе каждого из которых стоит верховный демон. Постоянное соперничество, интриги, захват территорий – вот смысл жизни местной верхушки.

Царство смерти. Полная анархия. Здесь нет власти. Объединяет и интересует здесь всех только одно – Предвечная. Культ ее вынесен на первое место. Здесь будут рады любому: эльфу и гному, орку и человеку, демону и гоблину, но при одном условии. Ты должен служить на благо Предвечной, заниматься познанием законов смерти.

В этом мире есть еще боги. Много богов. Причем порой отвечают чуть ли не за одно и то же! Примерно: бог левой пятки и бог правой пятки. Ну, например: бог Войны и богиня Победы. Вот кто мне объяснит, на кой ляд нужна война без победы? Кроме того, есть куча богов весьма неприятных вещей: коварства, злобы, мести, лжи, предательства. Это меня вообще покорежило. Но есть и другие боги как противовес: радости, любви, творчества, семейного счастья, плодородия. С богами надо будет потом подробнее разобраться.

Иногда фракции устраивают полный сбор и идут войной на другую фракцию – глобальный ивент. Во все остальное время идет раздача плюшек только за фраги представителей-антагонистов. Таким образом, если ты из фракции хаоса, то будешь получать плюшки только за головы представителей фракции порядка.

Хватит с меня на сегодня библиотеки. Опять увеличилась мудрость на единичку. Этот мир явно желает быть изученным как можно лучше.

У меня пока фракции нет, таким образом, номинально я могу получить для себя на выбор любую фракцию. На практике же это означает, что я должен принять фракцию света. Во фракции порядка только гномы, жизни – одни эльфы. Представителей других рас в свою фракцию они берут с очень большой неохотой. Фракция тьмы – легко, продавай душу – и готово! Ты в доминионе верховного демона, которому продал душу, на положении раба, из которого когда-нибудь сможешь выбраться в самостоятельного представителя данного доминиона, либо начинай игру заново, но уже за демона. Хаоситы людей тоже не больно жалуют, предпочитают их опять же в качестве рабов, но при очень большом желании, отрастив глаза на затылке, можно занять здесь весьма

высокое положение. Фракция смерти тоже вариант, но запахи полуразложившейся плоти, смертный дух кругом, кладбища как постоянное место обитания. Бр-р-р. Многие приверженцы Предвечной проходят весьма своеобразный ритуал – перерождение в нежить. Это добавляет им сил и улучшает понимание и родство со своей фракцией.

Ладно, отложим пока выбор фракции, хотя он не такой уж и сложный.

Взошло солнце. Осмотрелся вокруг. Почувствовал голод. Съел оставшийся шашлык. Надо бы еще что-то найти. Осмотрелся по сторонам, вдруг гнездо какое-нибудь при свете дня отыщется.

Гнездо не нашлось, нашлось дупло – на соседнем дереве. До него полтора метра. Должен перепрыгнуть. Хотя расстояние-то отнюдь не маленькое, но получиться должно. А вниз лететь целых 15 метров. При прошлом падении травму получил, а высота была в три раза меньше. Если сейчас упаду, то скорее всего сверну шею. А что у нас вверху? Нет. Ветви моего дерева нигде не идут, куда мне надо. Что же придумать? Придется пробежать по ветке около метра и резко прыгнуть в сторону на полтора. Нетривиальная задача с учетом хромоты. Проще тогда раскачаться на ветке снизу и за счет инерции долететь до ствола, а потом пытаться притормозить свое падение. Хорошо, что подорожника нарвал, – будет чем ободранную кожу перевязать. Распустил косичку заранее. Раскачался на ветке, и эх! Ударился грудью о дерево так, что вышибло дух, но, обхватив руками и ногами ствол, удержаться всё же смог, хоть и проехал 20 сантиметров. Запас сил упал наполовину при столкновении с деревом.

Вы получили урон 10. Осталось жизни 50/60.

Поздравляем! Навык «Акробатика» увеличился на +1.

Вам нанесена кровоточащая рана: 8 в секунду в течение 5 секунд.

Вы получили урон 8. Осталось жизни 42/60.

Ну, это моя жизнь позволит перенести. Но эти циферки совершенно не отражают полученные ощущения. Было больно. Очень больно. Кто хоть раз съезжал голым телом по коре дерева, меня поймёт. Наждак отдыхает! А если к этой радости добавить, что еще приходится висеть на дереве, то становится совсем весело.

Но от огня было гораздо больнее. Дождался окончания действия раны. Здоровье упало до десятки.

Полез потихоньку вверх, до дупла. Обитателей дупла не видно и не слышно, но вдруг там что-то есть. Ну же, Удача, покажи свое лицо! Здоровье вверх поднималось плохо, видимо, из-за висения на дереве. Я почти долез. Повиснуть на дупле не рискнул, не с моими 12 очками здоровья, а вдруг что-нибудь в руку воткнется или сорвусь, не дай бог! Подлез к дуплу ближе, посмотрел на него внимательно:

Гнездо сороки-воровки. Есть вероятность обнаружить ценную вещь. Вероятность обнаружения 156 %.

Поздравляем! Увеличена характеристика Восприятие +1.

Это я удачно зашел! Засунул туда руку. Вынул два кольца, серьгу, брошку и кучу сгнившей трухи. Труху выкинул, остальное в рюкзак.

Вы получили урон 2. Осталось жизни 10/60.

Позвоночник пронзило адской болью. Сорока клюнула в спину, попытался отмахнуться от нее ножом, чуть не свалился с дерева.

Вы получили урон 2. Осталось жизни 8/60.

Держусь за дерево ногами и рукой, машу ножом второй рукой, но раз за разом промахиваюсь.

Вы получили урон 2. Осталось жизни 6/60.

Вы получили урон 2. Осталось жизни 4/60.

Наконец не выдерживаю, достаю камень и запускаю в сороку. Попал!

Критический удар! Вы нанесли урон 18. Сорока-воровка 2/20.

Посыпались перья, сорока полетела камнем вниз, но перед землей выровнялась и полетела прочь. Бросил ей камень вдогонку – не попал. Начал потихоньку слезать. Руки тряслись, ноги сводило судорогой, но потихоньку спускался. Все тело саднило рассеченными ранами на ногах, руках и животе. Когда опустился на 5 метров, прилетел нежданчик:

Вы получили урон 2. Осталось жизни 4/60.

Вернулась сорока. Сволочь! Хорошо, хоть здоровье успело пару пунктов восстановить. Пока доставал новый камень, она клюнула меня еще раз.

Вы получили урон 2. Осталось жизни 2/60.

Вы нанесли урон 4. Сорока-воровка 3 уровня убита.

Вы получаете опыт 6.

Слава богу, она моего камня не пережила, иначе следующего ее удара не пережил бы я.

Но оставалось еще семь метров вниз. При добавившейся боли в спине от стараний сороки слезать было вообще каторгой. Но все когда-нибудь кончается. Кончился и бесконечный спуск.

Поздравляем! Навык «Стойкость» увеличился на +2.

Поздравляем! Увеличена характеристика Здоровье +1.

Я так понял, стойкость будет расти только при минимальных значениях жизни, когда ну оооочень больно! На этот раз сознание не потерял и собирался мужественно терпеть, пока восстановится жизнь, но зазвенел будильник. И я с радостью вышел в реал.

Вылез из капсулы. Поприседал, поотжимался. Порадовался разнице с виртуалом. Тут все-таки смог отжаться с полным прогибом восемьдесят раз. Посмотрел, народ выбирается из капсул и безликой массой тянется на второй этаж. Пошел с ними. Взял поднос. Встал на раздачу.

– Опаньки, новенький! Свеженький! Вкусненький! – Я даже не сразу понял, что это относится ко мне. Рядом кривлялся какой-то сморчок.

– Отвали от него, Шоха! – гаркнул на сморчка высокий парень со шрамом под глазом. – Ты, парень, кто по жизни? – это вопрос относился уже ко мне.

– В смысле?

– Ну кто ты по жизни? Босяк, шустрила, пацан, терпила, лошара?

– Да я как-то ни с одной из этих категорий не знаком.

– Значит, лошара! Ты в Альтмире зарегился?

– Да, – я немного растерялся перед напором этого парня со шрамом.

– Тогда слушай сюда: половину добытого в игре бабла будешь сливать мне.

– С какой такой радости?

– Ну ты же хочешь дожить до выпуска из детдома?

– Он и так доживет. Отвали от нормального парня, гопота! Иначе залочу акк, будешь 3 месяца в «Барбиворлд» играть, – это Дмитрий нарисовался.

– Как бы пожалеть не пришлось, айтишники ведь тоже смертны… – произнес парень со шрамом напоследок.

– Дмитрий, что это сейчас было?

– Это Шрам тебя пробивал на бабло. Тут под ним почти все ходят. Исключение составляют четверо ребят, достаточно сильных духом, чтобы противостоять этой кодле. Девчонок в расчет не беру, у них тут свое общество сложилось благодаря Герде, она никого из девочек в обиду не дает. Герда – это вон та девушка.

Я посмотрел, куда указывал техник. Там стояла ничем не примечательная брюнетка невысокого роста. Тут она повернулась и поймала мой взгляд. Такая мощная сила воли плескалась в этих глазах, что, казалось, она может смять тебя одним своим желанием. Желания переходить ей дорогу даже возникнуть не могло. Наверное, такой взгляд должен быть у прирожденного лидера. Мне показалось, что она взглядом разобрала меня на запасные части, рассортировала, повесила ярлычки на каждую детальку, разложила по полочкам и сделала общий вывод. Интерес у нее после этого пропал, и она перевела взгляд на своих собеседниц. Я почувствовал облегчение.

– Что, проникся? Тяжелый взгляд у нашей Герды?

– Да уж! А Герда – это ее настоящее имя?

– Нет, здесь настоящими именами редко кто пользуется. Клички прилипают быстро и метко. Звать ее Оксаной.

– А почему тогда Герда?

– А ты имя Снежной королевы знаешь? – Я помотал головой. – Вот и никто не знает, а Герда даже ее победила. Так что Герда покруче Снежной королевы, не так ли?

– Да уж, это точно! От ее взгляда мурашки по коже!

Мы взяли манную кашу с комочками, покосившуюся творожную запеканку и светло-коричневый чай. Сели за стол. Я задал вопрос, который меня волновал:

– Дмитрий, а почему ты здесь, в детдоме, работаешь? И почему взялся помочь мне?

– Во-первых, не надо так официально, можешь называть меня Димыч. Во-вторых, помогаю тебе, потому что когда-то так же помогли мне. Вася был человеком-горой, он тогда очень резко осаживал всяких гопников, не допускал их порядочков. Он многим помог пройти свой путь в детдоме в человеческих условиях. Сейчас он служит в армии. Уже майор. Мы с ним до сих пор поддерживаем связь. А я после универа вернулся сюда на смену Петровичу,

прошлому престарелому айтишнику. Вроде на все твои вопросы ответил.

Пока Димыч рассказывал эту свою недлинную историю, я успел съесть кашу и принялся за запеканку. Мой шашлык в игре был гораздо вкуснее, нежели эти реальные каша с запеканкой.

– А вот, кстати, и компания, противостоящая Шраму.

В зал вошли пятеро ребят. Два невысоких крепыша-близнеца, напоминающие гномов из библиотеки игры, только без бород. Близнецы были почти одинаковые, но один был чуть полнее, так что спутать их будет не так-то просто. Еще один по телосложению похож на меня, но с черными волосами. Четвертый был длинный. Вот так и есть: не высокий, а длинный. Казалось, его просто взяли и растянули. Какой-то весь нескладный. Всем им было на вид лет 16–17. И замыкал шествие паренек лет 12–13. Но для этого возраста весьма крепенький.

– Ребят, идите сюда, с новеньким познакомлю, – энтузиазм Дмитрия так и фонтанировал. – Знакомьтесь, это Жека, а это близнецы Макс и Антон, или Тинки и Винки, как их все тут называют, – полнее был Антон. – Это – Игорь, или Длинный (Ха, не ошибся!), а это – Влад, или Мрак, – по мере представления каждый из представляемых пожимал мне руку. – А это – Сёмушка. Кстати, Влад, а чего это Сёмушка с вами трется?

– Он от кодлы отбился, вот и помогаем. Растим новую смену, так сказать, – Влад оказался обладателем весьма низкого голоса. – Приятно познакомиться, Жека.

– Взаимно.

– Будь осторожнее, тебя кодла еще проверять будет. Самое главное, ни при каких условиях никому из знакомых в реале не говори ник своего перса, а в виртуале – своих реальных данных.

– Так Димыч и так его знает.

– Димычу можно. Он – свой человек и никому ничего сливать не будет. Возможно, тебя все же вычислят и в игре найдут, ты тогда цикни Димычу, и мы все подтянемся, – остальные кивками подтвердили слова Влада. Даже Сёмушка

и то кивнул. Причем сделал это с такой подчеркнутой серьезностью, что выглядело это довольно комично.

– И что я буду должен за такую помощь?

– Ничего. Просто в следующий раз, когда понадобится твоя помощь, помоги нам, – вполне разумное предложение. Помогать друг другу действительно надо.

– Спасибо! Приятно сознавать, что не один и в реале, и в виртуале. Ладно, я пошел в игру. Приятно было познакомиться со всеми вами.

Они вразнобой подтвердили, что им тоже было приятно, и я ушел.

Спустился вниз, лег в свою капсулу. Вход.

Жизнь уже полностью восстановилась. Дошел до ручья, напился. Скоро наступит голод. Надо искать еду. Где там у нас кролики обитают? Теперь-то мне их бояться не надо! Вон сороке с одного удара 18 урона нанес. Да и здоровья у меня побольше теперь будет. Дошел до полянки кроликов – пусто. Нету кроликов. Не респнулись еще. Странно. Послышался хруст впереди. Страшноватый такой хруст. Бегом обратно к дереву. Ну как, бегом! Как бежит хромой? Очень медленно. А хруст веток все ближе. Похоже, секач прет. Кранты мне, наверное. Стоп! У меня же есть ловушка. К ней, срочно к ней. Достал копье и использовал его как шест, чтобы перепрыгнуть ловушку. Сзади уже топот, обернулся. Это был не слабый такой кабан – в холке метр, клыки сантиметров 15, и весу в нем центнера 1,5, не меньше. И вот эта туша бежала на меня. Да тут без огнестрела – смерть. Ну, не подведи, моя ловушка, на тебя одна надежда! Кабан несся как паровоз, я непроизвольно отползал задом от ловушки и кабана. Страшно, как же страшно идти против такого вот секача! Наконец он добежал до моей ловушки и рухнул в яму. Дикий визг, полный досады и боли, пронзил округу.

Поздравляем! Ваша ловушка сработала. Нанесено урона 420. Секач-подсвинок 580/1000.

Поздравляем! Навык «Ловушки» увеличился на +2.

Охренеть! Как же мне его убить? Да он же сейчас яму будет подрывать, хотя для этого еще с кольев сняться надо. Копьем его, копьем. Первый удар отнял шестнадцать пунктов жизни, а второй – и вовсе пятнадцать. К тому же почему-то кабану не понравилось, что я его копьём тычу. В результате он извернулся и сломал мое поганое копье клыком. Стало совсем печально. М-да, вариантов маловато. Секач бесновался в яме, и это дополнительно уносило его здоровье. Видимо, кровоточащие раны пошли.

Рисковать дрянным копьем не хотелось. Начал кидаться камнями. Когда у секача осталось три с половиной сотни очков здоровья, мои камушки кончились. Начал таскать здоровые булыжники от разлома. Первый же бросок меня порадовал:

Критический удар! Вы нанесли урон 52. Секач-подсвинок 298/1000.

Знание слабых мест противника необходимо для выживания.

Поздравляем! Вами открыт навык «Критический удар».

Навык «Критический удар» позволяет вам находить уязвимые места врага и наносить по ним увеличенное количество урона.

Поздравляем! Увеличена характеристика Интеллект +1.

Вы самостоятельно узнали 15 навыков.

Поздравляем! Вы получили достижение «Самоучка 3».

Слава +5. Вам доступно 10 очков характеристик, 2 очка навыков, 1 очко таланта.

Секач начал яриться еще больше – жизнь его упала до ста пятидесяти. Кабан начал затихать. Срочно нужно еще раз швырнуть булыжником.

Критический удар! Вы нанесли урон 48. Секач-подсвинок 102/1000.

Кабан дергаться не стал. Видимо, понял, что так только хуже становится. Я притащил еще каменюку.

Критический удар! Вы нанесли урон 54. Секач-подсвинок 48/1000.

Поздравляем! Навык «Критический удар» увеличился на +1.

Поздравляем! Увеличена характеристика Интеллект +1.

Кабан уже не шевелился, не было сил, наверное. Стало жалко зверюгу, но милосерднее будет добить. За три удара копьем добил матерого секача.

Вы нанесли урон 17. Секач-подсвинок 22 уровня убит.

Вы получаете опыт 560.

Поздравляем! Вы получили уровень. Вам доступно 3 очка характеристик, 1 очко навыков.

Поздравляем! Вы получили уровень. Вам доступно 3 очка характеристик, 1 очко навыков.

Поздравляем! Вы получили уровень. Вам доступно 3 очка характеристик, 1 очко навыков.

Поздравляем! Вы получили уровень. Вам доступно 5 очков характеристик, 1 очко навыков, 1 очко таланта.

Поздравляем! Вы получили уровень. Вам доступно 3 очка характеристик, 1 очко навыков.

Вы убили существо больше вас на 10 уровней.

Поздравляем! Вы получили достижение «Давид и Голиаф 1».

Слава +1. Вам доступно 3 очка характеристик.

Вы убили существо больше вас на 20 уровней.

Поздравляем! Вы получили достижение «Давид и Голиаф 2».

Слава +3. Вам доступно 5 очков характеристик, 1 очко навыков.

Нормальный такой подсвинок – двадцать второй уровень. Какой же тогда обычный секач? Или что еще хуже – матерый? Кстати, а не окажется ли тут его матушки, раз это подсвинок?

Впрочем, не о том я думаю, на меня же упал целый водопад счастья! Тридцать три очка характеристик, семь очков навыков и даже одно очко таланта. Это очень даже прилично, на мой неискушенный взгляд. Характеристики кину, как всегда, в удачу. Навыки, пожалуй, в критический удар. Уж больно он мне понравился. А вот с талантом пока глухо. У меня пятьдесят один пункт удачи, да мне лепреконы скоро завидовать будут! Эх, чуть-чуть не хватило до седьмого уровня.

Кстати, по поводу удачи. Надо разделать кабана и посмотреть, что у сороки хранилось. Пожалуй, с последнего и начнем. Серьга и одно из колец оказались каким-то хламом:

Простая серьга из гнутой медной проволоки.

Простое кольцо из обрезка латунной трубы.

Это же надо! Из обрезка латунной трубы! Интересно, где здесь в игре трубы встречаются? Выкинул этот хлам.

А вот брошь уже была интереснее, распознал я ее только через пять минут непрерывного разглядывания и повышения навыка «понимание сути» на единичку:

Хорошая брошь ловкача. Прочность 75/80. Эффект: Ловкость +6.

Надел на себя. И последнее колечко, как я его ни крутил, как ни рассматривал, выдавало одну и ту же надпись:

Кольцо. Не опознано.

Видимо, моего навыка понимания сути не хватает.

Надо разделывать подсвинка. Благо теперь у меня есть два ножа. Должен справиться. Приблизительно через час я наконец-то снял шкуру, даже не повредив ее, хотя она все равно была проткнута в паре мест копьем.

Пробитая шкурка подсвинка секача. Материал. Качество 5. Вес 15 кг.

Поздравляем! Навык «Свежевание» увеличился на +4.

Поздравляем! Увеличена характеристика Ловкость +1.

Хорошо сделанная работа всегда приносит удовольствие, а иногда еще и прибыль. Убрал шкуру в рюкзак, надо будет ее как-нибудь выдубить. Надо дуб найти и известняк. А еще вначале все шкуры надо вымочить и ободрать с них всё лишнее. Дошел до ручья и бросил все шкуры туда. Отмокать им надо день-два. Так что время на поиски дуба и известняка есть.

Напомнил о себе желудок. Надо бы перекусить, но у меня есть еще пять часов. Неприятно, конечно, терпеть муки голода, но нужно закончить с тушей. В ней еще много полезного: жилы на тетиву, мясо на шашлык, печень – вообще деликатес. Жареная печенка в собственном соку, м-м-м вкуснятина. Почки, селезенка, сердце, язык. А ушки! Прокопченные ушки – вообще сказка! А сало – копченое сальце, да с черным хлебушком, да с лучком. Хватит, скоро слюной захлебнусь. Вырезал куски туши, складывал в инвентарь. Мяса набралось пятьдесят шесть килограммов, сала – еще сорок, прочих вкусных внутренностей на три с половиной кило. Жилы весили чуть больше килограмма. Копыта оставлю на холодец – это еще десять кило. А из костей можно сделать прекрасные рукояти для ножей, да и на копье костяной наконечник не помешает.

В трупе нет ничего лишнего! Все сгодится в дело.

Поздравляем! Вами открыт навык «Разделка».

Навык «Разделка» поможет вам разделать тушу убитого животного на составные части.

Поздравляем! Навык «Разделка» увеличился на +3.

Хотел закинуть все в инвентарь, не получилось – ячеек всего десять, а набралось у меня восемнадцать позиций. Закинул все, кроме ножей, мяса, косички, кирки, подорожника и кольца в короб-хран. Копье в руках и место в инвентаре не занимает. Короб в инвентарь.

Вы перегружены более чем в 2 раза. Вы не можете сдвинуться с места.

Перегруз. Сто сорок килограммов разных полезностей только со свиньи нарезал. Пришлось оставить короб в яме. Все равно остался перегруз на килограмм. Забросил копье наверх. Вот и нет перегруза. Поправил все колья в яме, укрепил их. Дерн, правда, оказался безбожно испорчен, ну да ладно, что-нибудь придумаем. Подтянулся на кирке. Вставил опять палки в распор вверху ямы. Срезал с ближайшего кустарника ветки и замаскировал ловушку. Полюбовался.

Грубая ловчая яма с кольями. Урон 30–50. Создатель – Лесовик.

Поздравляем! Увеличена характеристика Восприятие +1.

Стоп! А почему урон уменьшился? Логи. Понятно. Была хорошая яма, а стала грубая. Дерн, оказывается, играл очень даже не слабую роль. Надо будет потом замаскировать яму получше. А сейчас шашлык. Развел костер. Пожарил шашлыка 10 порций. Заметил, что на этот раз он получился гораздо лучше.

Шашлык из свинины, приготовленный учеником повара со всем старанием. Эффект: дает насыщение на 5 часов. Вес 0,5 кг. 10 шт. Повар – Лесовик.

Поздравляем! Вы улучшили профессию «Повар» +1. Здоровье +1.

Теперь я готовлю в два раза круче. Здоровье опять же подросло. Перекусил. Приготовил все оставшееся мясо. В итоге за два с половиной часа получилось пятьдесят пять порций шашлыка. Только вот не будешь же питаться постоянно одним и тем же. Профессия повара выросла еще в три раза, здоровье, соответственно, тоже увеличилось.

Теперь надо заняться салом.

Зазвенел будильник, на этот раз не вовремя. Прерывая мой трудовой энтузиазм.

Сжевал по-быстрому порцию шашлыка, чтобы после входа потом не отвлекаться. Выход.

Вылезая из капсулы, заметил банановую кожуру на полу прямо там, куда удобно поставить ноги. На всякий случай сдвинулся в капсуле вбок и встал в другом месте. Захватил кожуру с собой. В столовой выкинул кожуру в ведро, взял еду на раздаче и нашел Дмитрия в компании Влада и Игоря. По прозвищам к новым друзьям я решил не обращаться даже мысленно.

– Приятного аппетита! – пожелал я им, пристраивая свой поднос на столике рядом с их подносами. – А где Макс и Антон?

– И тебе приятного, – отвечал мне Дмитрий, остальные молчали. – Макс и Антон в игре. Жилу серебра нашли, теперь роют, пока она не кончится.

– А что, жила может кончиться?

– Конечно, жилы непременно кончаются, правда, у них тоже есть респ. И через некоторое время жилы восстанавливаются. Кстати, чем больше жила простояла нетронутой, тем больше ее запас.

– А сколько средний запас?

– Обычно после респа запас жилы не больше десяти тысяч. А откуда такой интерес, ты жилу нашел? Разве ты – рудокоп?

– Не рудокоп, но вот кирку нашел, думал накопать железа и сделать себе меч.

Под их дружный смех я спросил:

– Я что-то не то сказал?

– Вот это у тебя запросы, парень! Уважаю, – отсмеявшись, подал голос Игорь. – Для начала надо руду добыть, а ты не рудокоп. Потом руду нужно переплавить –

это навык ученика кузнеца, а чтобы ковать оружие – так и вовсе нужно быть подмастерьем. А чтобы стать кузнецом, надо вначале стать оружейником и бронником, потом пойти в гильдию кузнецов и вступить в ученики. В общем, примерно такой путь.

– А самому как-нибудь можно научиться?

– Ну вот скажи, Жека, – Влад вступил в диалог. – У тебя в реале опыт кузнеца имеется?

– Да.

– Кхе-кхе-кхе, – поперхнулся Игорь и сквозь кашель поинтересовался: – Откуда?

– От деда. Дед у меня знатный коваль был. Все его оружие, кроме двустволки, им самим было сделано, – мое настроение при воспоминании о деде опять упало.

– Тогда у тебя шансы есть, – задумчиво сказал Влад, прерывая мои невеселые мысли. – Ты технологию переработки железной руды в сталь себе представляешь?

– Конечно, древесный уголь, лучше всего из березы, укладываем слоями с дробленой рудой в тигель, а его загружаем в домну. Домну разогреваем до 1500 градусов, на выходе получаем чугун. Из чугуна выбиваем шлаки перековкой и получаем сталь.

– Очень просто. А где ты домну возьмешь в игре? – Игорь даже не пытался прикрыть сарказм.

– Построю, в чем проблема?

– Похоже, он таки станет кузнецом, – оценка Дмитрия меня порадовала. – А с учетом того, что оружейником и инженером он стал самостоятельно…

Сказать, что Игорь с Владом подбирали челюсти – ничего не сказать! Пока они, изображая рыб, хлопали беззвучно ртом, я раскладывал полученную информацию по полочкам. Кузнецом можно стать только после получения

профессии бронника. Значит, мне нужно сделать себе какую-то броню. Кожа у меня есть. Осталось правильно ее обработать. Доел рассольник. Перешел к гречке с гуляшом.

– Одно слово: «Как???» – Игорь все-таки справился с собой.

За меня ответил Дмитрий:

– Он на сотне играет, и да, он на редкость отмороженный. И еще у него есть очень веселое достижение, «Криворукий и хромой» называется.

– Прикольно! Что дает? – Игорь явно был очень заинтересован, Влад хоть голоса не подал, но тоже явно был заинтригован.

– Хромоту до 20-го уровня!

Я пережил очередной ржач теперь уже троих коней. Доел гречку, запил компотом. Они все еще ржали. Встал, сказал:

– Да ну вас, кони! Я в игру.

– Давай. Беги скорее, хромой ты наш! – упражнялся в остроумии Игорь. – Смотри, еще косоглазие там не заработай!

Под радостно повторившееся ржание я ушел. Капсула. Вход.

Что я хотел сделать? Ах, да – сало. Нужно: коптильня, огонь и прямая ровная поверхность, пропускающая дым. Нарезал тонких веток, толщиной меньше мизинца и длиной около полуметра, сплел из них квадратную сетку. Ячея получилась крупная: около пяти сантиметров. Значит, куски сала должны быть не менее двенадцати сантиметров. Спрыгнул в яму. Сложил мясо в короб, достал сало. Еле вылез из ямы с перегрузом, даже сила подросла на пять процентов. Воткнул четыре палки по полметра по краям ямы с углями. На них пристроил сетку. Разделал сало. На сетке уместилась примерно треть. Соорудил вокруг этой конструкции плотный шалаш из веток с листьями, чтобы дым не проходил. Набросал на угли нетолстых веток, чтобы не было большого пламени, и закрыл шалаш полностью.

Поздравляем! Вы улучшили профессию «Инженер» +1. Интеллект +1.

Поздравляем! Вы улучшили профессию «Инженер» +1. Интеллект +1.

Хорошо-то как! Вроде и так для себя что-то полезное делаю, а за это еще и плюсики капают, красота! Ну-ка, глянем, что у меня получилось?

Грубая лесная коптильня. Прочность 40/40. Создатель – Лесовик.

Теперь ждать часа четыре, через каждые полчаса-час подкладывая веточки. Итого на все сало уйдет где-то часов двенадцать. Долго. Но сейчас у меня есть где-то полчасика. Решил сходить к разлому, попробовать найти руду. Ну игра же всё-таки. На таком разломе что-то наверняка должно быть. Подошел, достал кирку – бздынь об разлом, бздынь. Минут через пять бестолковых ударов киркой по камню решил сменить место. Сдвинулся вправо. Еще через пять минут сдвинулся еще правее. Так двигался пять раз. Подросла сила на 1 пункт. Ну хоть не зря киркой махал. На шестом сдвиге через минуту отколол какой-то небольшой комок. Присмотрелся:

Кусок железной руды. Материал. Качество 5. Вес 2 кг.

Поздравляем! Вы изучили профессию «Рудокоп». Сила +1.

Ура! Я все-таки стал рудокопом, несмотря на насмешки некоторых. Теперь на фоне разлома явно выделялась серебристая полоска. А если бы я начал двигаться влево, а не вправо, то руду бы не нашел. Удача работает или как?

Железная жила. Запас 22310. Шанс добыть железную руду 25 %. Шанс добыть корунд 0,1 %. Время добычи 1 минута.

Ух ты! Это я имею четверть шанса добыть с профессией, сколько же было без профессии? Удача явно помогла. Не зря я ее увеличиваю, ой не зря! Но надо проверить сало. Коптильня была на месте, тихо и мирно занималась своим делом. Подкинул туда еще веточек и опять пошел добывать руду.

Постучал киркой еще полчаса. Добыл еще десять кусков. Повысил рудокопа еще два раза, и шанс добычи увеличился уже до тридцати пяти процентов.

Неожиданно подросла мудрость, с чего бы это? Неужели прокачка профессий на нее тоже влияет? Проверил коптильню. Повторял подобный цикл, пока сало окончательно не закоптилось. За это время успел сделать еще шесть подходов к жиле и накопать сто кусков руды. Всю руду оставлял пока прямо там, у жилы. Таскать ее не было никакого желания. За это время повысил рудокопа до десятого ученического уровня. Сила выросла из-за этого на семь пунктов. Кроме того, сила сама еще подросла на три пункта. Три раза выпадали камушки. Опознание пока откладывал. Но предполагаю, что это корунд. Шанс добычи руды с жилы подрос до семидесяти процентов, а корунда уже до одного процента. Копчение подошло к концу. Вынул решетку. Запах копченого сала поплыл по воздуху. Несмотря на остававшиеся полчаса сытости, я почувствовал, что есть очень даже хочется.

Поздравляем! Вы улучшили профессию «Повар» +1. Здоровье +1.

Поздравляем! Вы улучшили профессию «Повар» +1. Здоровье +1.

Поздравляем! Увеличена характеристика Мудрость +1.

Опять подросла мудрость, точно из-за прокачки профессии. Я посмотрел на сало:

Копченое сало молодого подсвинка, приготовленное учеником повара со всем старанием. Эффект: дает насыщение на 5 часов. Вес 0,5 кг. 14 шт. Повар – Лесовик.

Поздравляем! Навык «Понимание сути» увеличился на +1.

Тут же умял две порции. На одной не смог остановиться, уж очень оно получилось вкусным. Эх, не хватает хлебушка и лука. Ну да ладно, и так очень даже неплохо.

Поставил коптиться еще. Пошел копать руду. Почему-то после десятого уровня профессия рудокопа стала расти гораздо хуже. За два цикла и еще пятьдесят два куска руды так следующего уровня и не получил. Скоро уже зазвенит будильник. Решил пока глянуть на камушки, которых набралось уже четыре. Как я и предполагал:

Неграненый корунд. Материал. Качество 5. Вес 0,1 кг.

Честно говоря, даже не представлял, как его можно использовать кроме как в качестве крошки на наждачной бумаге.

Вот и будильник, заждался уже. Выход.

Открыл капсулу, осмотрелся, вроде ничего лишнего нет. Пошел в столовку.

– Привет, хромой! – скалились близнецы.

– А вы разве не колошматите жилу?

– Как можно было пропустить момент появления Великого Хромого!

– С этого дня будем звать тебя Тамерланом! – это подошел Игорь. Улыбки у всех были до ушей.

– Да хоть поленом, только в печку не бросайте.

– Принимаем вопрос на голосование. Кто за то, чтобы звать нашего нового друга Тамерланом?

«За» оказались все, кроме меня. Я воздержался. Димыч поднялся со своего места, сказав:

– Сейчас вернусь.

Я пошел к раздаче. Вдруг во всем зале погас свет, осталась гореть только одна лампа, прямо надо мной. Раздался голос из громкоговорителя:

– Разрешите представить вам нового члена нашего общества: Та-а-амерлан! За комментариями по поводу нашего Великого Хромого можно обратиться к Тинки или Винки. Впрочем, если хотите познакомиться поближе со всей историей мира, можете обращаться к Длинному!

Свет снова включился, ко мне подошел Влад.

– Офигеть! Что это было? – растерялся я.

– Димыч официально представил тебя всем.

– А почему не вчера? Почему сегодня?

– Потому что сегодня ты получил свое имя здесь. Твое первое имя мало кого интересует.

Вокруг Тинки и Винки собралась небольшая толпа желающих послушать историю моего наименования. Периодически толпа взрывалась хохотом, и часть слушателей отходила. Я взял рис с вареной рыбой и молоко. Влад сел со мной.

– Не обижайся на Димыча. Тебе дали хорошее имя. А Димыч тут всех так представляет. Веселый он парень.

– Да я не обижаюсь. Просто как-то неожиданно. Можно спросить?

– Почему Мрак? – Я кивнул. – Потому что когда поступил сюда, это слово было самым частым в моем лексиконе. – Я было собрался кивнуть понимающе, а он продолжил: – И вовсе я не мрачный! – Я немного завис, а он улыбнулся. – И мысли читать не умею! Просто ты не первый, кто этот вопрос задает, – пояснил он в ответ на мои удивленные глаза.

Я дошел до стола со своим скромным ужином. Антон и Макс периодически смеялись на шутки Игоря. Шутки эти были в основном про меня. Я тихо кушал, не отвечая на подколки. Выпив стакан молока, закончил со своим ужином.

– Какой-то ты нелюдимый, – произнес в задумчивости Игорь. – Надо было тебе что-то вроде «отшельника» придумать, но «Тамерлан» тоже неплохо вышло, а? Ты давай отживай, а то у нас есть уже один молчун, – он кивнул в сторону Влада.

– Да хорош уже подкалывать. Я в игру пошел.

– Не пошел, а похромал! – поправил меня Игорь.

– Я понял уже, остряк-самоучка. До завтра!

Димыч мне по пути до капсулы не попался. Видимо, опасался. Ну да бог с ним. Капсула. Вход.

Уже привычно проверил коптильню, подбросил веток. Скоро веток в округе не останется. Еще два с половиной часа до конца этой партии. Успею сделать пять подходов к жиле.

Вскоре я все же получил следующий уровень профессии, и этот уровень был первым, но это уже был ранг старшего ученика. За достижение этого уровня мне дали целых два пункта силы вместо одного. А когда была готова вторая партия, я уже вплотную приблизился ко второму уровню. Добыл еще сто двадцать пять кусков руды и один корунд. На уровне старшего ученика шанс добычи руды скакнул сразу на десять процентов, а корунда на две десятых процента. Приготовилось сало. Подросла еще на уровень профессия повара. Сало, кстати, тоже почему-то усыхало в два раза при готовке. Вначале я этого не заметил. Хотя вообще-то это странно. Поставил третью партию. Эх, перетопить бы эту часть сала, да посуды нет никакой. Так в чем проблема, надо сделать. Надо найти глину. Глина обычно водится на обрывистых берегах рек. Ладно, займусь этим завтра. Уже темнеет.

А сейчас будем пытаться улучшить орудия труда и оружие. Спустился в яму, забросил в короб уже готовое сало. Достал кости. Вылез. Начал обтачивать кости об камень. Долгое, муторное занятие. Через час захотелось есть. Слопал шашлык. За этот час сделал более-менее приличные рукояти для ножей. Вынимая лезвия из старых рукоятей, порезался. Приложил подорожник. Вставил лезвия в новые рукояти, еще два раза порезался. Еще два листа подорожника минус. Осталось всего четыре листика. Надо будет завтра еще поискать. Увеличился оружейник на два пункта, а вместе с ним и сила. Посмотрел на произведения своего труда:

Грубый нож. Урон 3–5. Вес 0,2 кг. Прочность 40/40.

Грубый разделочный нож мясника. Урон 3–5. Вес 0,3 кг. Прочность 40/40. Эффект: Разделка +2.

Вот это да! Улучшил только рукоять, а изменились свойства ножей целиком. Надо срочно заняться киркой. Кстати, хворост в округе почему-то не заканчивался. Игровая условность, видимо. Нашел подходящее деревце для черенка. Сломал его под подходящий мне размер. Очистил от коры. Обрезал сучки. Все неровности сточил о камень. Протер всю рукоять песком, завернутым в неудавшуюся пращу. Получилась вполне приличная рукоятка. Вынул старую ручку из кирки, вставил новую. Забил сверху колышек из обломка кости.

М-да, а кирка не изменилась, только прочность выросла. Жаль, я рассчитывал на большее. Хотя прочность поднялась с 2 до 15 из 20 возможных. Тоже неплохой результат. Осталось копье. Надо сделать на него наконечник, только вот не умел я делать костяные наконечники для копий. Будем рассуждать. Кость внутри полая, вернее, не совсем полая, там костный мозг, но его можно вынуть, а туда как раз можно запихнуть мое копье. Осталось придумать, как мне распилить кость и заточить ее конец. О камень я буду наконечник затачивать до посинения. Как-то не сильно перспективный вариант. Надо придумать что-то еще. А что я туплю? У меня же есть руда! Надо сделать железный наконечник. Для этого нужны домна, мехи, тигель. А значит, нужна опять же глина.

Тогда надо сделать лук. Тетиву можно сделать из жил. Наконечники для стрел – из обломков костей. На этот раз смог закинуть короб в рюкзак и спокойно вылезти, вот что сила подросшая делает! Теперь моя грузоподъемность составляет целых сто шестьдесят пять килограммов. Впору грузчиком работать. Но все равно короб вынул и поставил у коптильни. Интересно, а из какого дерева лучше всего делать лук? Ладно, нашел подходящую палку, которую еле смог согнуть. Срезал ее. Вырезал по краям каемки для привязки тетивы. Скрутил несколько жил вместе, немного переплетя, чтобы не потрошились. Привязал получившуюся тетиву с одного края. Согнув лук, долго пытался привязать тетиву с другого края, пока не пришло в голову сделать петлю на тетиве и надевать уже ее. Фух, получилось!

Поздравляем! Вы улучшили профессию «Оружейник» +1. Сила +1.

Что там у меня за лук получился?

Грубый лук ученика оружейника. Создатель – Лесовик. Урон 10–15. Вес 1,2 кг. Прочность 40/40.

Интересно, а почему у лука урон значительно больше, чем у ножа? Может, нож не предназначен для боевых действий?

Для стрел надо набрать палок попрямее. Обошел ближайшие окрестности, притащил все, что нашел, к костру. Подходящих прямых заготовок под стрелы оказалось всего четыре штуки. Отобрал их. Разбил одну кость. Выбрал подходящие осколки, расщепив заготовки ножом, вставил в них эти осколки. Страшное оружие получилось! Ведь этот осколок наверняка в ране останется. Эх, перьев с сороки не надергал, да я вообще ее тушку не осмотрел. Глупо, очень глупо! Пошел туда, где она должна валяться, тушки не было. Протухла, видимо. Что же мне использовать в качестве стабилизатора? Использую-ка я пращу. Разодрал пращу на две продольные части. Одну из частей порвал на 8 кусков. Расщепив стрелы с другого края, вставил туда полоски ткани. Сделал надрез на торце с тканью перпендикулярно расщеплению.

Поздравляем! Вы улучшили профессию «Оружейник» +1. Сила +1.

Посмотрим, что за стрелы получились.

Поганая костяная стрела оружейника-садиста. Урон 20. Вес 0,2 кг. Прочность 1/1. Эффект: кровоточащая рана – урон 2 в течение 5 секунд. 4 шт.

Вот это круть! Это что же я такое создал? Итого собираем: мой урон – семнадцать, лук – десять минимум и стрела – двадцать. Итого сорок семь минимум, пятьдесят два максимум. А если крит пройдет, то вообще красота! Вот только прочность стрел меня смущала. Это что же, после каждого выстрела мне новую стрелу делать? Засунул кости в короб, не таскать же их с собой.

Пойду зверя искать – все равно делать нечего. Ну а если он сильнее окажется, так у меня ловушка без дела простаивает.

Пошел в темноте рыскать. Первый километр дался тяжело. Вначале глаза долго привыкали к окружающей темноте, потихоньку добавилось еще два пункта к ночному зрению и один к восприятию – и стало немного полегче. Начал вглядываться в траву, пытаясь высмотреть следы, вроде все ровно. А нет, вот травинка примята и еще не распрямилась – видно, кто-то прошел совсем недавно.

Кто прошел, когда прошел, зачем прошел – теперь это не секрет!

Поздравляем! Вами открыт навык «Следопыт».

Навык «Следопыт» поможет вам читать следы как открытую книгу.

Пошел крадучись по следу, стараясь ступать как можно тише. Был вознагражден увеличением навыка «Тихий шаг». Впереди показался свет, следы становились все отчетливее, то ветка сломанная, то трава сильно примятая, то листок порванный. Явно не зверь прошел. Зверь себя так беспечно не ведет. Напрягал слух, как только мог, впереди услышал тихий разговор игроков:

– Да говорю тебе, здесь где-то он. Он же нуб полный. Деревню мы всю проверили. Тряхнули здешних новичков, они его не видели. А те двое, что упоминали его, говорили, что в сторону леса побежал.

– Ну и как он в лесу выживет, если нуб? Его же местные кабаняки схарчят. Они же здесь хаотично передвигаются. Ты себе представляешь новичка, что сможет в одиночку завалить даже самого слабого из кабанят? Или ты думаешь, что он на кроликах накачается уровня до пятнадцатого, чтобы с подсвинком кабана справиться? А если на подсвинка секача нарвется, так тот его просто по дороге размажет. С этим самым подсвинком даже нам придется несладко.

– Но ведь он достижение получил! А ты много знаешь нубов с достижениями?

– Что-то тут нечисто. Но надо заставить этого урода работать на нас. Такой может и пригодиться.

– Мы его отыщем, непременно. Осталось прочесать еще чуть-чуть. За пару-тройку дней справимся. Не мог же он далеко уйти от нубятника.

Пополз-ка я отсюда. За время подслушанного разговора подросли «Острый слух» на три единицы и скрытность на четыре. Также подросли мудрость и восприятие на единичку. Пока уползал подальше, еще вырос «Тихий шаг». Значит, на меня объявили охоту гопники. И даже как-то меня нашли. Впрочем, это вообще не вопрос, они меня нашли, так же как и Димыч. Я же не догадался никуда отсюда подальше уйти, вот и нашли. Уровни их я не посмотрел, а с подсвинком секача

мне, значит, неслабо «повезло». А может, найти такого и привести им его в подарок? Вот только как мне это сделать с моей хромотой? Выследить его уже проблемой не будет, со следопытом теперь следы читать гораздо легче.

Начал искать следы. Минут через пятнадцать нашел подходящие. Пошел по следу. Шел еще минут двадцать. Пока шел, два раза повысился «следопыт». Опять повысился «Тихий шаг». Из-за кустов доносилось сонное похрюкивание. Выглянул:

подсвинок секача.

Вот тебя-то я и искал! Ни уровень, ни здоровье показываться не желали. Но я и так их знал. Интересно, вот опять подсвинок секача, а не кабана. Может, мамка у них тут? Вот совершенно не хочется с ней знакомиться.

Подсвинок безбожно дрых, дергая задними ногами во сне. Как мне его разбудить и привести в лагерь моих «друзей» так, чтобы он по дороге не сожрал меня? Злить его явно нельзя. Значит, надо заинтересовать. Чем можно заинтересовать свинью? Конечно, едой. Свиньи всеядные, как и люди. А вот интересно, они сало едят? Вроде дикие свиньи мясо предпочитают всему остальному. Ну-ка, подбросим шашлычок под пятачок. Пятак начал ходить из стороны в сторону, принюхиваясь. Открылись глаза. Запах мяса победил сон. Кабанчик встал на ноги и жрямкал мой шашлык как ни в чем не бывало, не подозревая, что он сделан из его брата или сестры. Я начал отходить шустро к полянке охотников на меня любимого, кидая через каждые пять метров кусочек шашлыка. Подполз к поляне, охотники так и строили планы и предположения насчет меня, а также что им отвалит Шрам за мою поимку. Сзади приближался хруст веток, подходил новый гость на эти импровизированные посиделки. Обошел полянку по периметру за первым рядом деревьев. Встал напротив места выхода кабана. У меня оставалось всего 16 порций шашлыка – дорогостоящее это мероприятие – водить свиней по лесу в нужном направлении. Шашлык попахивал костром, потому я почти не сомневался, что мой кабанчик выйдет на огонек моих «друзей». Он полностью оправдал мои ожидания.

Немая сцена. Охотники стали дичью. По-моему, им отчего-то поплохело при виде гостя. А тут еще я добавил уверенности кабанчику – бросил в него камень.

Вы нанесли урон 18. Секач-подсвинок 982/1000.

Кабанчик взревел от ярости и бросился в атаку на охотников. Те, надо отдать им должное, перестали изображать из себя статуи и схватились за оружие. Третий, дремавший рядом, так и не проснулся, затоптанный кабаном и растерзанный его клыками. Один в кирасе, с мечом и щитом встал перед кабаном, а второй в тряпочной хламиде встал за ним в шагах пяти и начал какие-то махи руками. Маг, видимо.

Мага надо убирать в первую очередь.

Тем временем кабан с латником радостно друг друга полосовали. Тут кабанчику прилетело от мага. Он жалобно завизжал и еще сильнее бросился в бой. Вот гад, хрюшку мою не позволю обижать! Я достал лук и стрелы. Выстрел.

Критический удар! Вы нанесли урон 80. Игрок «Магистр Йодиус» 60/140.

Нанесена кровоточащая рана – урон 2 в течение 5 секунд.

Внимание! Вы напали на игрока первым. В случае вашей победы понизится репутация с фракцией этого персонажа.

Твердая рука, верный глаз и надежный лук – вот рецепт мертвого врага.

Поздравляем! Вами открыт навык «Луки».

Навык «Луки» поможет вам эффективнее использовать луки.

Вы получили урон 3. Осталось жизни 137/140.

Вам нанесена кровоточащая рана: 1 в секунду в течение 5 секунд.

– Ай, блин!!! Кирпич, в меня кто-то стреляет!

– Мне некогда, не видишь? Бей свинью, потом со стрелком разберемся.

– Да меня сейчас убьют!!! – он выхватил склянку с чем-то красным и залпом ее выпил.

А я себе рассек руку тетивой, и ничего – не кричу. Кстати, а боль даже не заметил, видимо, стойкость работает. Я взял еще одну стрелу. Думаю, он прав, второй ему за глаза хватит, с учетом урона от кровотечения.

Выстрел. В этот момент Йодиус повернулся в мою сторону, и стрела вошла ему прямо в глаз. Неприятное зрелище.

Критический удар! Вы нанесли урон 84. Игрок Магистр Йодиус 15 уровня убит.

Вы не выбрали фракцию, убийство не дает вам прибавления к репутации вашей фракции.

Репутация с фракцией жизни –1.

Вы получили урон 3. Осталось жизни 133/140.

Вам нанесена кровоточащая рана: 1 в секунду в течение 5 секунд.

Еще одним охотником меньше. Кстати, за него опыта не дали. И две раны на мне. Это еще девять очков жизни минус. Дальше я смотрел на поединок кабанчика и латника. Кто побеждает, пока непонятно, потому поможем менее опасному лично для меня противнику. Обошел полянку поближе к дерущимся. Раны уже закончили действовать. Здоровье потихоньку восстанавливалось, ведь я же вне боя. Выстрел.

Критический удар! Вы нанесли урон 64. Игрок Кирпич 150/600.

Нанесена кровоточащая рана – урон 2 в течение 5 секунд.

Нанесена травма – хромота на 4 часа.

Внимание! Вы напали на игрока первым. В случае вашей победы понизится репутация с фракцией этого персонажа.

Вы получили урон 3. Осталось жизни 137/140.

Вам нанесена кровоточащая рана: 1 в секунду в течение 5 секунд.

М-да, попал в икру, а целился в спину, видимо, луки надо прокачивать очень сильно. А по хромоте мы с ним теперь сравнялись. Латник начал вертеть головой, надеясь увидеть стрелка, а кабанчик не отвлекался и методично убивал своего противника. Он опять начал методично бить кабанчика, но было уже поздно: еще два удара – и нет с нами больше Кирпича.

Репутация с фракцией света –1.

А почему мне это прилетело? Я ведь Кирпича не убивал! Жалко хрюшку, но надо добивать, опасно оставлять подранка. Натянул лук, как только мог. Взял небольшой запас вверх. Выстрел. В это время подсвинок решил издать победный вопль: задрал голову и завизжал.

Стрела влетает прямо в рот. Это я удачно попал! Система со мной согласна:

Критический удар! Вы нанесли урон 92. Секач-подсвинок 16/1200.

Нанесена кровоточащая рана – урон 2 в течение 5 секунд.

Вы получили урон 3. Осталось жизни 129/140.

Вам нанесена кровоточащая рана: 1 в секунду в течение 5 секунд.

Эти полтора центнера живого веса несутся на меня. Кровотечения ему чуть-чуть не хватает для полного спокойствия. Значит, пришел черед копья. Бросать не буду, так его встречу. Уперся одной ногой в ствол, выставил копье, упер его тыльной стороной в землю, постарался нагнуться при этом. Секач влетел с полянки в лес в одно мгновение. Удар.

Вы получили урон 68. Осталось жизни 61/140.

Вам нанесена кровоточащая рана: 11 в секунду в течение 5 секунд.

Вы нанесли урон 6. Секач-подсвинок 23 уровня убит.

Вы получаете опыт 364.

Поздравляем! Вы получили уровень. Вам доступно 3 очка характеристик, 1 очко навыков.

Поздравляем! Вы получили уровень. Вам доступно 3 очка характеристик, 1 очко навыков.

Вы стравили двух врагов, чтобы затем прикончить ослабленного победителя.

Поздравляем! Вы получили достижение «Интриган 1».

Слава +1. Вам доступно 3 очка характеристик.

Ваша кожа становится прочнее.

Поздравляем! Вами открыт навык «Железная кожа».

Навык «Железная кожа» дает вам сопротивление колющему оружию.

Вот это он меня клыками подцепил, все брюхо распорол. Хорошо хоть не умру, но какая же боль! Заодно и на кишки свои смог полюбоваться: местами сиреневые, местами розовые, местами фиолетовые с черными прожилками. Заправил их обратно в себя. Это тоже оставило не самые приятные впечатления. В реальном мире с такими ранами в лесу я бы умер без вариантов, а тут живу. Только это знание и помогало мне держать свое сознание в яви, не давало ему уйти в мир грез. Как же больно, твою-то мать! Глаза на лоб лезут от боли. Слава богу, действие раны закончилось, и на животе появились шрамы, жизнь начала ползти понемногу вверх.

Смог начать думать. Проведем разбор полетов. Как оказалось, сто сорок очков жизни – это тоже не очень много. Тот же Кирпич имел целых шесть сотен. Хорошо, что трупы пока не пропадают. Еще успею обыскать. А то сейчас мне как-то не до обысков. В себя бы прийти. Глянем-ка характеристики.

Характеристики (9)

Уровень: 8/3,1 %

Сила: 35/5 %

Здоровье: 14/90 %

Выносливость: 16/89 %

Интеллект: 11/54 %

Мудрость: 10/50 %

Восприятие: 7/30 %

Ловкость: 15+6/15 %

Удача: 51/10 %

Жизнь: 140/140

Мана: 100/100

Запас сил: 160/160

Грузоподъемность: 18,25/175

Скорость: 1,2/2,4

Урон физ. ближний: 35+3/35+5

Урон физ. дальний: 21+10/21+15

Урон магический: 11/11

Навыки (2)

Атлетика: 2/0 %

Острый слух: 5/33 %

Скрытность: 8/85 %

Тихий шаг: 8/0 %

Понимание сути: 5/90 %

Копья: 3/10 %

Свежевание: 5/0 %

Стойкость: 9/60 %

Наблюдательность: 1/0 %

Ночное зрение: 6/0 %

Ловушки: 3/30 %

Акробатика: 3/32 %

Альпинизм: 3/30 %

Сопротивление огню: 1/0 %

Критический удар: 14/35 %

Разделка: 4+2/0 %

Следопыт: 3/20 %

Луки: 4/0 %

Железная кожа: 1/0 %

Достижения

Мастер-ломастер (1)

Криворукий и хромой (1)

Самоучка (3)

Мастер на все руки (1)

Давид и Голиаф (2)

Интриган (1)

Профессии

Оружейник (ученик): 5/0 %

Травник (ученик): 1/0 %

Повар (ученик): 9/70 %

Землекоп (ученик): 3/25 %

Инженер (ученик): 3/10 %

Рудокоп (старший ученик): 1/80 %

Отношения

Слава: 17

Фракция жизни: –1

Фракция света: –1

Таланты (2)

Итого с момента выхода из лагеря открыл навык «луки» и увеличил его еще на три пункта. Прочие же навыки тоже подросли: тихий шаг и скрытность на целых семь пунктов, острый слух на три, копья на один, критический удар на два, стойкость на четыре. Также увеличились и характеристики: мудрость на два, ловкость на четыре, здоровье почти добежало до еще одного пункта. Да еще и достижение капнуло. И два уровня за подсвинка. Появились отношения с двумя фракциями, правда, отрицательные, ну да не критично. Неплохо, в общем, бой прошел. Кинул все, как всегда, в удачу и крит. Интересно, а почему на этот раз за кабанчика опыта меньше дали? Надо будет в библиотеке посмотреть. Ну вот, жизнь добежала до половины, и я смог подняться.

Поковылял к подсвинку. Разделывать его не было никакого желания. К моему счастью, повторилась ситуация как и с кроликами. Я снял с кабана то, что умудрился добывать до этого. Итого опять 140 кило плюс. До перегруза осталось всего ничего. Но кроме того я оказался обладателем 22 серебряных монет. А где, интересно, знать были эти монеты? И почему я их не нашел в первом подсвинке? Из всего подсвинка я не залез разве что в кишки да желудок. Желудок! Елки-моталки! Ну почему я не подумал, что в желудке у кабаняки что-то может быть?

Дошел до Кирпича. Снял с него кирасу. Латы мне тяжеловаты! Кираса весила шестьдесят килограммов. Как он ее на себе таскал? Снял наколенники, наручи, все тяжелое.

А что это у тебя в карманах? Не отвечай, сам найду!

Поздравляем! Вами открыт навык «Обыск».

Навык «Обыск» поможет вам найти у игроков дополнительно что-то из их вещей.

Поздравляем! Увеличена характеристика Интеллект +1;

Вы самостоятельно узнали 20 навыков.

Поздравляем! Вы получили достижение «Самоучка 4».

Слава +10. Вам доступно 25 очков характеристик, 5 очков навыков, 3 очка таланта.

Приятная неожиданность. Закинул все нежданные очки счастья в удачу и крит. Продолжил с него все сдирать. Каждую вещь еще и осматривал. Кидал все в кучу. Все его вещи из одежды относились к классу «мечник». А у меня класса не было. Мне не подойдет. Надо будет продать. Мечником я все равно не буду. Скорее уж лучником. Понравилось действовать издалека. Кстати, после снятия с него доспехов он оказался в набедренной повязке. Она не снималась, как я ее ни вертел. Ну да бог с ней, с этой тряпкой.

У него еще на пальцах кольца, их тоже снял и осмотрел. Парочка колец мне очень приглянулась, они давали по десять пунктов здоровья каждое. Надел их на себя. Еще четыре увеличивали выносливость. Последние два увеличивали силу тоже на десять. Тоже их надел. За это время «обыск», «понимание сути» и «восприятие» увеличились на три пункта каждое. Прислонил к нему руку, выпало девятнадцать серебряных монет и пятнадцать медных. Но труп не пропадал, в отличие от трупа кабанчика. Решил прислонить руку еще раз. Выпало еще семнадцать монет серебра. Так я прислонял руку, пока что-то выпадало. В итоге нападало 286 серебряных монет и 315 медных. Вот и деньги у меня появились!

Пошел трясти сонного охотника, так и оставшегося для меня безымянным. С него снял комплект кожаной одежды лесного рейнджера. Комплект мне очень приглянулся, но, к сожалению, требовал класс рейнджера. Обидно. Решил обкромсать ножом броньку. Чтобы хоть ее можно было надеть. Обрезал у нее рукава, на выходе получил:

Испорченная кожаная броня-безрукавка рейнджера. Создатель – Мастер Норри. Порча – Лесовик. Броня 20. Вес 3,5 кг. Прочность 35/50. Требования: отсутствуют.

Вы целенаправленно испортили вещь, чтобы изменить ее характеристику под себя.

Поздравляем! Вы получили достижение «Мастер-ломастер 2».

Слава +3. Вам доступно 5 очков характеристик, 1 очко навыков.

Опять увеличиваю удачу и крит. Безрукавку однозначно на себя. Поступаю похожим образом и со штанами и с наручами. Наручи и штаны давали еще 10 и 20 брони соответственно. Больше достижения не дали, но неожиданно открылась профессия бронника. Профессия бронника дала плюс один к выносливости. Сняв свои шорты, увидел на себе такую же набедренную повязку. Попробовал снять – не снимается. Ну и бог с ней. Порвал шорты на ленты. Пригодятся еще. Надел поножи и наручи. Сразу почувствовал себя уверенней. Перчатки к моей радости были просто перчатками лучника и класса не требовали, зато давали защиту от отскока тетивы и броню плюс пять. А еще у него были сапоги:

Хорошие сапоги тихого шага. Создатель – Мастер Норри. Броня 10. Вес 1 кг. Прочность 142/160. Эффект: Тихий шаг +2.

Это был просто королевский подарок. Как давно я мечтал об обуви! Какое счастье было надеть эти сапоги. Они как будто шились специально на мою ногу. Познакомиться бы с этим мастером Норри поближе, сказал бы ему большое спасибо за его мастерство.

С рейнджера я также снял четыре кольца на ловкость и тут же надел. Серьга на ловкость, к моему сожалению, опять требовала класс рейнджера. Попробовал ее «подправить», как и броню, но только сломал. Еще четыре кольца были на жизнь, но надевать их уже было некуда. Приятным моментом было то, что на боку у него висел колчан со стрелами.

Обычный кожаный колчан лучника на 25 стрел. Создатель – Мастер Норри. Вес 1 кг. Прочность 75/80.

Обычная стрела охотника. Создатель – Люфус. Урон 10. Вес 0,1 кг. Прочность 5/16.

Стрел оказался полный боекомплект – 25 штук. Эти стрелы оказались с наконечниками и перьями-стабилизаторами, не то что мои. Но урон у них был меньше в два раза и кровотечения не вызывали. Но я все равно был им рад, ведь прочность их была гораздо выше, а значит, их можно вынуть из трупа. Лука, к сожалению, не было. Странно. С него нападало 5 золотых монет, 415 серебра и 695 меди. Зажиточный попался!

За этого, крайне полезного для меня любителя поспать увеличили обыск еще на три пункта, понимание сути на два, восприятие на два и мудрость на один.

Последним я обыскивал мага. У него из одежды оказалась только хламида мага, для меня бесполезная, и сандалии с ремешками, как у римских легионеров. Сандалии в себе скрывали огромный потенциал, точнее, их кожаные ремешки, но это потом. Что интересно, ни у кого из троицы оружия я не нашел, хотя точно помню, как латник махал мечом, а маг взмахивал посохом, да и рейнджер не руками же стрелы запускал. Странно. Надо будет порыться в библиотеке. Кольца у него тоже были мне не сильно подходящие – на интеллект и мудрость. Снял их и бросил в общую кучу, как и прочие. С него выпало всего 120 монет серебра и 160 меди. Этот был самым бедным. На запястье у него что-то блеснуло. Тоненький браслет из серебра приятно удивил, а я его вначале даже не заметил. К тому же он добавлял восемь пунктов здоровья. Приятная безделушка. Надел.

За обыск Магистра Йодиуса мне добавили по единичке к обыску, пониманию сути и восприятию.

В рюкзаке оставались свободными всего две ячейки. Монеты отображались выше ячеек инвентаря и места в рюкзаке не занимали. Надо решить, что дотащить до лагеря в первую очередь.

Посмотрел в библиотеке, сколько времени составляет возрождение игроков. Оказалось все очень интересно: до 10-го уровня игроки оживают пять минут, от 10-го до 20-го – два часа, от 20-го до 100-го – четыре, от 100-го и до 250-го – восемь, после 250-го – двенадцать. Следующей планки никто из игроков пока не достиг. За реальные деньги этот процесс можно было ускорить. Одна минута – один евро. Теперь понятно, почему я ту девушку не нашел. Но сюда могут прибежать друзья охотников. А оно мне надо? Упрут же все. Все, что нажито непосильным трудом. Отошел немного от поляны. Снял дерн. Вспомнил про кору и отбросил эту идею. Слом на дереве может демаскировать тайник. Выкопал яму

60 на 60. Высыпал туда все трофеи, кроме тех, что на мне, и запчастей подсвинка. Подумал и решительно забросил туда остатки пращи. Еще одна ячейка плюс. Засыпал яму. Подросла профессия землекопа, а с ней и выносливость. Положил сверху дерн.

Никто не знает, что тут что-то есть, а я знаю!

Поздравляем! Вами открыт навык «Тайники».

Навык «Тайники» поможет вам создавать тайники и находить чужие.

Посмотрел на место тайника, не видно ничего, ничто не выделяется, системные окна не всплывают. Хорошо!

Загрузил мясо, сало и кости в инвентарь. Легкие, язык, селезенку, почки, сердце раздавил по лагерю кровавой кашей. Надо дезинформировать противника. Надо было еще следов разных сапог оставить, но уже другую обувь закопал. Поздно. Пусть думают, что тут целая бойня была. Глядишь, больше не сунутся. Копыта, уши и лишнюю землю от ямы выкинул в лес. Причем копыта забросил на расстояние метров пяти друг от друга, а посредине раздавил печень и все перемазал кровью. Все, можно уходить. Уходил крадучись, расправляя за собой травинки, чтобы следов не нашли. Через 40 минут я был у своего лагеря. Сколько же я колобродил? Четыре часа прошло с момента моей последней еды. Быстро время пролетело! Уже десять минут четвертого. Подзадержался я. Спать; на дерево, и спать! Залез на дерево быстрее, чем в прошлый раз, но альпинизм еще повысился на один пункт, и чуть-чуть не хватило до следующего. Залез на свое место и уснул.

День третий

Проснулся в половине восьмого. Солнце уже светило вовсю. До завтрака оставалось еще полтора часа и полчаса до голода в игре. Привычно осмотрелся вокруг. Дупла сороки не было. Вообще дупла не было. Забавно. Ну хоть дерево осталось, и на том спасибо! Решил спуститься побыстрее. Жизни у меня теперь целых 420 пунктов. Потому заскользил вниз по дереву. Спустился до самого

низа, только ладони свез, потеряв тридцать пунктов жизни. Неприятным открытием оказалось то, что понизилась прочность штанов и наручей на пять единиц. С тридцати пяти до тридцати из пятидесяти возможных. Ясно, так больше спускаться не буду. Быстро, но неприятно. Перекусил шашлыком. Осталось пятнадцать порций. Надо будет еще пожарить. Надо спрятать все, добытое непосильным трудом. Оттащил туесок метров на десять от лагеря и аккуратно прикопал, закрыв дерном. За мое копание и закапывание выросла профессия землекопа на один пункт, добавив плюс к выносливости. А также выросли тайники.

Прибежал к скале. Руды не было. Странно, следов тоже нет. Но руда куда-то пропала. Я бы даже сказал – бесследно исчезла. То ли шутки системы, то ли тут пробежал кто-то, не оставив следов. Странно это все. Надо будет заглянуть в библиотеку.

Сбегаю по-быстрому, гляну, что происходит на полянке охотников. Не доходя до полянки примерно метров триста, обошел полянку по кругу и начал пробираться к ней с другой стороны. Никогда нельзя упускать шанс обмануть противника! А на полянке топтались шесть человек. Троих я уже видел. Трое было новеньких. Двоих из новеньких я узнал: Шрам и Шоха. Шрам был не в меру перекачанным рыцарем, закованным в латы с головы до ног. Если бы не открытое забрало, ни за что бы его не узнал. Фигура совершенно не его. Шоха – то ли маг, то ли хилер. Вчерашний латник был в кольчужном доспехе. Лучник щеголял в кожаной одежде, но явно похуже вчерашней. А маг был в такой же хламиде, что и вчера, только другого цвета. Шестой был в черном костюме непонятного происхождения: то ли ткань, то ли кожа. С двумя короткими клинками в руках. Держал он их обратным хватом. То ли ассасин, то ли рога. Разборка была в самом разгаре. Сейчас была партия рейнджера:

– На вас, ушлепков, вообще нельзя положиться! Оставил свое тело под вашей охраной: «Мы справимся. Тут нет никого для нас опасного!» – проговорил он, явно передразнивая кого-то. – А очнулся на респе у деревни без всего шмота. Пришлось, позорно сверкая труселями, бежать к ближайшему магазину. Продал там стрелы за бесценок и лук заложил за 5 золотых! Лук, который обошелся мне в 40! И все это, чтобы купить кожаную одежду лучника вместо моего комплекта рейнджера от мастера Норри из города! Да вы знаете, сколько бабла я отдал за этот комплект? По 5 золотых за каждую шмотку. А в комплекте было четыре вещи. Хорошо хоть сумку не сняли!

Как же это я сумку проморгал? Да и не было там сумки, точно помню! Да и про лук надо взять на заметку. В деревне есть хороший лук, и его можно выкупить. А если можно, значит, нужно. Грех не воспользоваться такой возможностью!

– В общем, все мои потери на вас. С вас, уроды, 20 золотых.

– Да ты ошалел, Татарин! – успел вставить слово бывший латник, теперь кольчужник. – На нас секач вылетел. А ты, между прочим, говорил, что они здесь не водятся. И еще из лука кто-то в спины стрелял.

– И вообще, ты сам виноват: сказал, что только на час отойдешь, а самого два часа не было, – подал голос Магистр Йодиус.

– Вы совсем охренели? Мне уже задержаться нельзя? Без меня вообще ничего не можете? А секача здесь быть не может, максимум подсвинки. Секач в самой глубине чащи. Он мест-босс. Он от своей берлоги дальше километра не удаляется. В общем, бабло с вас!

– Ни фига, Татарин, ты не угадал. Ты посмотри, сколько кровищи вокруг! Тут по-любому потом замес этого лучника с секачом был. А то, может, лучник и не один был.

– Ша! – это уже Шрам вступил в разборки. – Значит, так. Виноваты все. Кирпич не прикрыл Шнурка, в результате тот слился, и Кирпич не смог завалить свина. Татарин слинял с хазы и не вернулся в срок. И все вы поперлись неизвестно куда, неизвестно зачем. Новичка они решили достать! С чего вы взяли, что он здесь? Димыч с Мраком его уже по любасу перебросили себе под бок. Сёмушку же забрали моментом, как только он сдриснул к ним. Пашет теперь в шахте с гномами, утырок! Значит, расклад такой. С вас, – он ткнул пальцем в Кирпича и Магистра Йодиуса, который оказался Шнурком, – по 5 золотых Татарину. – Татарин ухмыльнулся, а палец Шрама уперся в него. – С тебя 5 золотых в общак за то, что слинял к марухе и подставил своих. И со всех вас по 2 золотых лично мне за то, что мне пришлось вставать так рано и ехать из города сюда, разбираться с вашей мышиной возней.

Шрам меня неприятно удивил. Речь его была насыщена феней, но ложилась она на грамотно поставленный лексикон, гопники вроде таким владеть не должны. Значит, это очень умный и разносторонний противник, такого не стоит

недооценивать. Рога в этот момент сверлил глазами лес, так и пытаясь что-нибудь найти.

– Кстати, чтоб вы знали, на вас напал явный пэкашер, но не очень пока прокачанный. И это явно не наш новичок. Обыск у него еще до десятки не дотянул. Сумку можно увидеть только после 10, но то, что обыск у него есть, это уже о многом говорит. Кроме того, он смог приманить к вам подсвинка, сделав грамотный расклад на ваше ослабление. Значит, он рейнджер или друид. Но раз вы говорите, бил луком, то однозначно рейнджер. Рейнджер-ПК. Не советую вам связываться. Уровень у него наверняка около двадцатого. Он вас поодиночке всех раскоцает.

Надо же, почти все в точку. Кроме класса и уровня, но класс этот мне очень близок. Я уже очень хочу быть рейнджером. А Шрам все вещал:

– А то, что крови здесь много, так это вообще ни о чем не говорит. Может, он в одиночку всю кровищу свина по поляне размазал. К тому же следов на поляне нет. А значит, кровь размазывалась аккуратно, а не во время боя. К тому же кроме копыт и ушей хряка ничего не нашли, значит, он большую часть туши забрал себе. И скорее всего хотел вас напугать.

Блин, ну прямо Шерлок Холмс, детдоморощенный!

– Отсюда вывод: либо он опасается, что может один с вами тремя не справиться, либо он предполагает, что с вами может явиться подмога в лице еще нескольких участников. В любом случае, этот противник слишком умен для вашей троицы. Так что забыли об этом происшествии и пошли качаться в нашу локу.

За время подслушивания и подглядывания я улучшил навыки острого слуха на три пункта, скрытность на четыре, тихий шаг на два. Ожидаемо подросла мудрость. А еще я получил море ценной информации. Я начал потихоньку отходить, заметая следы. Сделал крюк вокруг поляны и побежал-похромал в сторону деревни. Минут через сорок зазвенел будильник. Вышел в реал и вошел снова. Побежал дальше. Еще через десять минут вбежал в деревню со стороны респа. Пробежал всю деревню, сопровождаемый смешками по поводу моей хромоты. Выяснил, что торговцев в деревне всего трое: собственно торговец, кузнец и ведьма-травница, но последняя явно не мой случай. Подошел вначале к кузнецу:

– Добрый день, могу я узнать имя уважаемого мастера? – сделал небольшую паузу, чтобы кузнец мог представиться.

Отношение к вам персонажа мастер Гронхельм улучшилось +1.

Относиться к собеседнику нужно всегда с уважением! Дед был, как всегда, прав.

– Мастер Гронхельм.

– Доброго вам дня, почтенный мастер Гронхельм. Скажите, а что столь почтенный гном забыл в этой, забытой богами деревушке людей?

Отношение к вам персонажа мастер Гронхельм улучшилось +2.

А ведь лесть все так же ловит на крючок! Ничего в мире не меняется.

– Это ты верно заметил, парень! Деревушка и впрямь удалена от гномьих гор, но кто-то же должен ковать железо и в этом месте. Тем более что здесь прямо поразительная рождаемость. Дети богов здесь рождаются постоянно. Вырастают и убегают в большой мир, спешат покорить его. А кто им начальные доспехи и мечи делал, даже не вспоминают! А что бы они делали без моих мечей, кинжалов, доспехов? Вот ты скажи мне?

– Видимо, умирали еще в весьма нежном возрасте. Ведь все тут держится на ваших могучих плечах.

Отношение к вам персонажа мастер Гронхельм улучшилось +2.

– А ты – парень с пониманием. Случайно я здесь оказался. Ходил наш добрый хирд бить разрушителей. Да в пути нарвались на засаду. Мы, конечно, победили, но убитых оказалось очень много, и пришлось возвращаться назад. Лекарей в хирде не осталось, все в битве полегли. Много раненых умерли уже от ран. Проходя через эту деревушку в обратную сторону к горам, заметил я, что нет тут у них кузнеца. То есть вообще нет. Как выяснилось, старый кузнец помер, а подмастерья себе толкового так и не нашел. Предложил я научить кого посмышлёней, своим сказал, что приду домой где-то через полгода. Начал ковать, помогать местным, потом уже вы, дети богов, начали появляться в

нашем мире. А замену я себе так найти и не могу, хотя вот уже двадцать три года минуло. Может, ты мне помочь сможешь?

– Чем я могу вам помочь, многоуважаемый мастер Гронхельм? Только скажите!

– Найди мне преемника из местных, кто захочет узнать все мои премудрости, а то обленились они совсем! Их, видите ли, все устраивает! А я не могу потушить горн. Ну, не может сделать этого приличный гном по своей воле! Только смотри, чтоб парень крепкий был и юный, чтобы мало еще в нем дури было и толк из него получился.

– Я обязательно постараюсь найти вам смену, мастер.

– Уж ты постарайся, пожалуйста, а за мной не заржавеет. Чему-нибудь из кузнечества и тебя научу. Чему попроще, разумеется, ну если осилишь, конечно.

Получено задание «Найти подмастерье». Необходимо найти подходящего кандидата на роль подмастерья у мастера Гронхельма.

Награда: 1 рецепт кузнеца. Опыт в зависимости от подмастерья. Внимание! При отсутствии навыка кузнеца награда может быть изменена.

Ох как интересно-то! Система меня прямо подталкивает стать кузнецом. А я, собственно, и не против. Где бы мне еще наковальню достать, мехи, горн, молот, молотки поменьше, клещи, оселков набор? Что-то я размахнулся. Собрался уже было уходить, как вспомнил, зачем сюда пришел:

– Да, мастер Гронхельм, не подскажете ли, не у вас мой друг оставил в залоге свой лук, чтобы купить одежду?

– Я что, похож на ростовщика? Я честный кузнец! Уйди с глаз моих!

Отношение к вам персонажа мастер Гронхельм ухудшилось –2.

Какие мы нежные! Вопрос ему даже задать нельзя! Но я так и предполагал, что кузнец вещи в залог брать не будет.

– Простите меня, мастер Гронхельм. Просто я был уверен, что только у вас такое доброе сердце, что не даст пропасть попавшему в беду. И пусть в залог оружия, но оденете голого и накормите голодного.

Отношение к вам персонажа мастер Гронхельм улучшилось +3.

– Эк ты повернул-то, шельмец! Прощаю тебя. С твоим языком тебе бы в советники к подгорному королю идти! Всегда выкрутишься.

Знание, что хочет услышать собеседник, дороже золота!

Поздравляем! Вами открыт навык «Красноречие».

Навык «Красноречие» поможет вам быстрее найти общий язык с неигровыми персонажами.

Поздравляем! Увеличена характеристика Интеллект +1.

– Спасибо за столь лестную оценку, мастер Гронхельм. Пойду я искать оружие моего друга.

– Да что его искать-то! Если в этой деревне, так только у Карла, торговца нашего, оно. Ростовщическими делами только он подрабатывает.

– Еще раз спасибо вам.

– Иди уже.

Я не стал заставлять себя дальше уговаривать. Доскакал до магазина Карла, который так и назывался «Магазин Карла». Не блещет фантазией торговец. Звякнул колокольчик при моем входе в магазин. Стоящий за торговой стойкой высокий худой человек оживился:

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/staruhin_evgeniy/lesovik

надано
Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: Купити