Наказан играть 4

Автор:
Евгений Осьминожкин

Наказан играть 4

Евгений Александрович Осьминожкин

Новая игра. Можно ли доверять тем, кто создал целый мир для твоей смерти. Куда они отправят на этот раз? Если уж ты смог выжить в пустом мире, то что ждет впереди? Надежда ведь есть? Она вроде как умирает последней. По крайней мере очень хочется в это верить.Содержит нецензурную брань.

Часть 1

Глава 1

Ощущения тела возвращаются волнообразно. Теперь Я это не призрачная мысль зависшая где-то в пространстве, появились ощущения контура тела. Я это человек, ощущаю тело, его размеры, форму. Вторая волна вернула понятия холода, жары и боли. Миллионы игл пронзили все тело, как когда отсидишь ногу, а здесь видимо на мне всю зиму спал огромный медведь, тело бьют конвульсии, возвращая контроль над телом. Если бы кто раньше сказал, что здорово ощущать боль и выгибаться дугой, стиснув зубы, то я бы не поверил. Но сейчас я этому рад, ведь я это человек С ТЕЛОМ. Третья волна вернула ощущения пространства и времени, осознал кто я и где нахожусь.

Распахнул глаза. Надо мной далеко в небе проплывают кучерявые облака, слабый ветерок прошелся по всему телу, изучая изгибы, я мысленно поблагодарил, ведь самому интересно. Попробовал подняться, с кряхтением удалось сесть и первое что бросилось в глаза мои волосатые ноги. Еще не успел до конца осознать, но пальцы уже жадно впились в колени, в мышцы повыше, в икроножные, подогнул ноги, боясь их потерять. Чувство страха заполнило всего, вдруг отнимут, ведь это мое настоящее тело. Взгляд упал на гениталии, о

господи, они нормального размера, все мое, никакого детского писюна без единого волоска вокруг. Бесконтрольно начали течь слезы, перед глазами все поплыло, но останавливаться совершенно не хочется, еще никогда не был так счастлив.

– Эй, с тобой все в порядке? – раздался сбоку участливый мужской голос.

Я кивнул, не в силах ответить, в горле сухо, в лучшем случае бы что-нибудь каркнул, говорить еще надо научиться.

Вокруг постоянно кто-то ходил, слышались голоса разных людей, но я не мог отвести взгляд от своих гениталий, они на месте, я в своем теле, мысли перескакивали, заменяя друг дружку. Желания куда-то идти нет, теплые ласковые лучи солнца приятно согревают, от земли немного парит, замерзнуть не получится, да и привык я к земле за столько то лет в симбиозе с Бушрутом.

Изредка кто-то подходил что-то спрашивал, советовал, но я никак не мог оторвать руки от ног, страх вновь оказаться в детском теле оказался слишком силен, даже и не подозревал как я ненавижу то маленькое тельце.

Вдруг кто-то затряс меня. Голова закачалась взад-вперед и руки соскользнули с ног.

– Эй, ты живой вообще?

– Да, – тихо прохрипел я.

– Ау, – настойчиво потряс меня вновь мужской голос.

Вынужденно поднял взгляд. Обеспокоенный мужчина в рубашке, штанах, ботинках всматривается в меня с тревогой.

– Со мной все в порядке, – сумел я проскрежетать сухим голосом.

– Как же, – фыркнул мужчина. – Уже неделю тут сидишь и не шелохнешься. В порядке он. Пфф.

– Простите, – сказал я.

– За что? – удивился незнакомец.

– Видимо я вам чем-то помешал, – пояснил я.

– Вот еще, – возмутился он. – Сиди дальше если он хочется, а я пошел.

– Простите, – вновь извинился я.

– Да за что же я должен тебя простить? – начал мужчина сердиться.

– Не знаю, – потерянно ответил я. – Быть может отвлекаю от чего.

– Идиот, – вынес вердикт моему поведению незнакомец. – Давно здесь оказался? Какой уровень? Запас опыта еще есть?

– Чего? – не понял я.

– В меню глянь бестолочь, – посоветовал мужчина.

– Меню, – повторил я и перед глазами появилось изображение.

Все характеристики по нулям, собственно как и уровень.

– Нулевой уровень, – ответил я.

– А запас опыта какой? – обеспокоенно спросил незнакомец.

Я нашел шкалу опыта, она пустая.

– Видимо ноль, она пуста, – ответил я.

– Хреново, – констатировал незнакомец.

– Почему? – спросил я.

– Ты дурак или мануал не читал? Как ты все эти годы прожил то? – поинтересовался мужчина.

– Годы? – опешил я. – Вы сказали, что я тут только неделю сидел.

– Ты точно дурак, старт сессии был семьдесят два года назад, ты что все это время делал? – поинтересовался мужчина.

– Э-э, я только появился, – растерянно ответил я. – Еще ни разу не вставал даже.

От удивления мужчина аж замер.

– Ты только появился? – медленно спросил мужчина.

Я кивнул.

– Ну так вставай, – распорядился он.

Я решил послушаться. Секс, наркотики и быть может еще какая гадость ни что по сравнению с ощущением своего реального тела. Выпрямившись, оказался чуть выше незнакомца, ох, как же давно я ни на кого не смотрел сверху вниз.

– Пучком? Не падаешь? – спросил незнакомец.

– Вроде стою, – ответил я и неуклюже потоптался, чувствительность к ногам давно вернулась, но ходить немного непривычно, все же детские ноги отличаются от взрослых.

Очень громко заурчало в животе.

– Ты когда последний раз ел? – спросил незнакомец.

– Да вроде бы еще ни разу, – ответил я.

Посмотрел вокруг, мы на широкой площади перед высоким белоснежным храмом. И к сожалению я единственный голый среди всех. Даже на самых убогих есть хотя бы лохмотья, голый только я.

– Э-э, – протянул я. – Простите, я верну, но нет ли у вас какой-нибудь ткани, чтобы прикрыться, а то здесь все в одежде.

– Конечно, – хмыкнул незнакомец. – А почему ты голый?

Я пожал плечами.

– Не выдали, – ответил я первое что пришло в голову.

– Ты откуда такой взялся? – с интересом спросил незнакомец.

– Как и все, из реала, – ответил я, вариант «из тюрьмы» мне не хотелось озвучивать.

– Хм, на, – незнакомец протянул мне коричневые штаны не первой свежести.

– Спасибо, – ответил я и побыстрее постарался одеться, любопытные взгляды буквально не слезают с моего тела.

– Куда теперь? – спросил незнакомец. – Тоже за рабами пришел? А хотя чего это я, ты же только появился.

– Рабами? – спросил я.

Он закатил глаза, делая вид «ну какой же идиот ему попался».

– С тебя пять серебра за штаны, отдашь как сможешь, – объявил он, – лови френд.

Замигало сообщение:

Добавить пользователя «Чпас» в друзья? Да/Нет

Нажал да.

– Теперь не потеряемся. Ух ты, а какой у тебя ник?

Я глянул в меню, а там пустое поле и рядом кнопка изменить.

– Видимо еще не выбрал, – ответил я. – Но думаю в листе все равно появлюсь как выберу.

– Странный ты, – резюмировал Чпас. – Ладно мне пора, с долгом особо не затягивай.

– Хорошо, – пообещал я.

Он отошел и у меня наконец-то появилась возможность осмотреться. Что это другой мир ясно с первого взгляда. Прежде всего люди нормальных размеров, никаких гигантов или детей. Во-вторых у большинства проходящих нормальное оружие, собственно и одежда тоже, так что здесь обычная игра.

Вокруг народ движется в двух направлениях в храм и из него. Беглый взгляд на проходящих вывел отличия. В храм идут улыбающиеся люди, а вот обратно угрюмые и с потухшими глазами. Желания посетить храм резко пропало, хотя его и не было, но сейчас что-то туда мне точно не хочется.

Длинная лестница ведет в город, с высоты площадки виден огромный город. Дома порой достигают пятых и шестых этажей, постройки не советской эпохи, но и не фэнтезийно-вычурные. В архитектуре я не профи и даже ни разу не любитель, так что дома на три-четыре подъезда высотой с хрущевки. Хотя их разбавляют как одинокие толстенькие дома, что как черепахи покрыты покатой крышей и толстыми боками отодвинув соседей, чтобы не подходили близко. Также есть высокие дома шпили, насколько могу судить, у таких всегда один подъезд.

Зелеными пятнами выделаются леса в черте города, обычно фэнтезийные города не стремятся создавать парки, ведь вокруг вдоволь растительности, а экология наилучшая насколько это возможно.

Весь город увидеть высота не позволяет, но и этого достаточно, чтобы понять, город не маленький.

Вот только мысли куда мне податься, что-то не появилось. Открыл меню, ведь надо понять что мне доступно, это в прошлом мире мне все обрезали, здесь надеюсь того маньяка, что мне выкорчевал все настройки ко мне близко не подпустили.

Основное меню, форум, о-о, а это приятно. Различные каналы чатов, кнопка аукциона не активна, но мне сейчас и продавать то нечего. Вкладка навыков и профессий, надо же пустая, а я то надеялся, что кто-то мне выбрал класс или путь развития, видимо тут тоже становись кем хочешь. О-о, функция перевода наличности. Хм, односторонняя связь, можно взять деньги из реала, но обратно нельзя. Для меня все равно бесполезная фича, денег у меня нет хоть здесь, хоть в реальности.

Мимо проходящие угрюмые лица буквально физически подсказывают, что отсюда надо уходить. Вот только куда? Взгляд упал на ближайший парк. Хотя и правда чего это я, хорошо поразмыслить и при этом не привлекать внимание можно только среди деревьев, везде стоит остановится и сразу будешь кому-то мешать, вот и сейчас меня все обходят.

Никаких ограничений в пути до парка не ощутил, тело идеально слушается, мозги достаточно быстро привыкли к новому размеру тела, тем более оно настоящее, точнее в реальности я именно такой. Маловатые штаны малость сдавливают, но идти все же можно.

Город поражает своей красотой. Вот оно отличие реальности от вирта, здесь есть магия. И она повсюду. Мало того, что кто-то где-то бафается, но также и вывески над входами подпитываются магией. Пиво на вывеске над баром шипит и постепенно увеличивает пенную шапку, та медленно по краям тает и так до бесконечности. Стоит посмотреть на вывеску парикмахера, как ножницы с лязгом чикают. И всем телом ощущается, что это не 3Д изображение, сунь пальчик к ножницам, отрежут не задумываясь. Магазин артефактов привлек внимание пылающим посохом, вот уж захочешь пройти мимо и не обратить внимание, но не получится, ведь от жара пламени аж волосы потрескивают если подойти достаточно близко.

Парк как и ожидалось оказался приятно ухоженным, но с небольшой долей самобытности, мелкие веточки на земле, пара прелых листьев, запах свежести, влаги и чего-то с кислинкой. Ноги сами понесли к самому большому дереву, сроднился я с ними.

Парочка, что решила предаться любовным утехам у корней дерева покосилась на меня недовольно, но я никуда уходить не собирался, поэтому они сами вынужденно перебазировались к ближайшим кустикам.

И так, что у нас есть.

По мере изучения нюансов хотелось плакать и смеяться. Прежде всего будь я обычным пользователем в эту игру я бы точно не сунулся. И видимо не зря из нее нельзя когда хочешь войти и выйти. Игровая сессия длится один реальный год, ускорение времени в тысячу раз, поэтому все здесь проживут одну тысячу лет. Видимо на это необычное явление все и купились. Но главная проблема здесь в минусовых уровнях. В обычных играх персонаж начинает с нулевого или первого уровня и убивая монстров поднимает уровни. Здесь пока что все также, но вот дальше идут отличия. Если в обычных играх персонаж погибая теряет лишь часть опыта, то здесь каждая смерть снимает все больше опыта. В других играх опыт убавляется только до целых величин, до обнуления шкалы опыта, не затрагивая величину уровня. Здесь же не так. Первая смерть отнимает сотню опыта, вторая двести, третья триста, десятая тысячу и так далее. Не важно какого ты уровня, каждая смерть отнимает все больше и больше. И при этом опыт не фиксирует уровни. Здесь уровни слетают с легкостью, стоит попасть в серьезную переделку. Когда уровень падает меньше нуля, то персонаж теряет волю и поступает в распоряжение бога, а точнее церкви. Все те несчастные и угрюмые, что выходили из храма купленные рабы, чей уровень упал ниже нуля. Конечно же, они не навсегда стали рабами, за каждый день из шкалы опыта хозяина им перечисляется оплата и как только они вернуться на нулевой уровень, то автоматически обретут свободу. В целях защиты морали раба нельзя изнасиловать, убить или еще как-то поиздеваться. Однако, судя по гневным возмущениям на форуме, народ у нас с фантазией быстро нашли как обходить ограничения. Скажем ничто не запрещает рабыню заставить переодеться в купальник и именно в нем выполнять все работы. Да изнасиловать ты ее не сможешь, но заставить помыть другую рабыню это пожалуйста. Если же раб как-то не приглянулся тебе по внешности, то заставить его одеть костюм скажем розового зайчика или хот-дога. Возмущения людей администрация не принимает, объясняя тем, что в реальности люди даже работают такими

«живыми куклами», поэтому подобное ну никак не может быть аморальным. Так что в итоге чаще всего мужики ходят в нелепым костюмах экскрементов, где обязательно открыты лица. Нет ни одного раба с которым бы не сделали кучу селфи миллионы прохожих. Народ любит поглумиться над чужими несчастьями. Девушки с маленькой грудью щеголяют в костюмах березок, что намекают на их доскообразность, что конечно же, вызывает у них злобу. Но ведь садистам того и надо, просто так издеваться, не получая гнев в ответ не интересно. Ну а девушки с формами обязательно в купальниках и работа у них как правило прыгающая, бегающая, наклоняющаяся или связано с водой. Так что следить за уровнем надо с первых секунд.

Для меня как новичка есть небольшой бонус, в течении первого местного месяца или до десятого уровня опыт не убывает и смерти не засчитываются, а вот потом уже как все. Одно радует нападения внутри города опасаться не стоит, пкшеров здесь нет и быть не может. Причина проста, вся территория города под надзором бога, любое преступление фиксируется. А отношения с богом никто портить ради шмотья не станет, ибо оказалось уровень смертей можно уменьшать. Скажем умер двести пятьдесят раз и вдруг разжился богатством, то можешь через пожертвования богу уменьшить счетчик смертей, хоть до нуля если денег хватит. Каждая смерть стоит ровно твой когда-либо максимальный уровень плюс два нуля и сумма в золоте, т.е. был ты когда-то семидесятый, то значит пожертвовать надо семь тысяч золотых и одну смерть уберешь. Можешь либо в уровнях не расти, пока не откатишь счетчик на нужный тебе уровень, либо старайся больше не умирать. А пк за любое преступление в городе получают увеличение процента на выкуп смертей. Если убил кого-то десяток раз, то плюс десять процентов на выкуп смерти. Так что какой бы шмот не выпал это не будет стоит будущих затрат, тем более проценты не уменьшаются.

Как итог здесь лучше не умирать. Прежде всего этот путь ведет в рабство, хоть и временное. А во вторых смерть это очень дорого.

Заглянул в тему рабства. Если опустить миллионы гневных выкриков, то можно найти парочку дельных советов, тем более они только для рабовладельцев. У раба только одна участь – работать за гроши. Или можно разделить весь форум о рабстве на две части: для рабов и рабовладельцев. У рабов только жалобы и возможности насолить рабовладельцу или найти его после и отомстить, что кстати не пользуется популярностью, ну или об этом не особо распространяются. А вот в темах для рабовладельцев настоящий рай и кладезь полезных знаний. Хозяин жертвует только опыт, который может уменьшать его

уровни, если он его не будет вовремя пополнять. Но в ответ получает не только дешевую рабочую силу или людей для моральных издевательств, но также и бесплатные тренажеры для прокачки. Все выполняемые действия рабом засчитываются хозяину. Раб может копать, читать, готовить и так далее все действия засчитываются хозяину в прокачку, поэтому пока десяток рабов копает быть может никому не нужную яму, но за это время хозяин прокачивает силу и выносливость. Если посадить людей читать книги, то увеличишь интеллект. В общем идея с рабством очень популярна и даже чем-то напоминает реальную жизнь. Там также рабочие приходят, тратят уйму времени и в ответ получают сумму соизмеримую чтобы только питаться, суметь купить одежду и на пару лекарств. А вот все сделанное принадлежит владельцу компании, собственно схема рабовладельческого строя понятна.

Казалось бы, что имея опыт, что здесь важнее денег можно прокачать себя до неимоверных величин, однако это не так. Система опыта самая сложная, что когда-либо мне встречалась. Под шкалой опыта подразумевают не полосочку, что заполняется и уровень персонажа перещелкивается на цифру побольше, а как некий банк, который один раз расширяется, а потом можно опустеть, очень похоже на старую растянутую кофту, один раз растянул и все. Да уровень может уменьшаться, но только он. Прокачка всех характеристик происходит также через получение опыта. Читая скажем книгу начинает прокачиваться интеллект и когда опыт в шкале интеллекта доходят до конца полоски, то можно повысить параметр, закрепив уровень характеристики. Вот только все полоски характеристик не больше полоски опыта. Поэтому если персонаж пятнадцатого уровня, то силу, выносливость, интеллект, ловкость и т.д. он не сможет поднять выше пятнадцати единиц в каждой характеристике. Хочешь повышать себя дальше, увеличивай уровень, а потом уже полученный опыт вкладывай в развитие параметров. Если откатился по уровням опыта вниз, то закрепленные характеристики остаются, но и развить ты их дальше не сможешь, ведь банк опыта меньше, чем у характеристики. Поэтому рабовладельцам никогда не стать сверхмогучими, ведь рабы постоянно вытягивают опыт. Так что хозяину надо хорошо рассчитывать насколько нанимать рабов, чтобы их оплата не съела много опыта и позволила вовремя увеличить характеристику.

Да уж, не уверен, что у этой игры будет продолжение. Быть может один раз люди на такое подпишутся, а вот второй раз играть, чтобы месяцами впахивать на какого-либо я бы не стал. Одно дело работать в реальности, там это вынужденная мера, а здесь вроде бы как отдых для каждого подразумевался, но выходит, что нет. Здесь отдыхают избранные, а все остальные вкалывают. Не удивлюсь, что за пределами города желающих тебя убить и обратить в рабы

больше, чем нужно. Эх, теперь понятно отчего есть возможность только ввода денег, без возможности вывода. Если тут такой трешь, то чтобы выжить надо хорошенько вкладываться, ведь вещи и наемники хорошо стоят. Как плачут все рабовладельцы, жаль, что нельзя использовать рабов для охоты и драки, они будто призраки за городом, копать могут, а вот убить даже безобидного червяка не могут.

Я то думал, что выбрался из тюрьмы и попал в мир для нормальных людей, но оказывается и здесь не все так хорошо. Либо я слишком долго пробыл в виртуальной тюрьме, либо жизнь реальных людей даже на отдыхе мало чем отличается от тюрьмы. Судить не могу, в реальности я прожил всего тридцать два года, в тюрьме уже провел вдвое больше, а здесь судя по всему придется пробыть больше девятисот лет, пока закончится игровая сессия и меня либо вернут обратно, либо выпустят как и всех здесь. Буду надеяться на второе. Вот только вряд ли мне дадут шанс выбраться, если я буду и дальше сидеть без дела. Хотя куда идти так мыслей и не появилось, а что соваться без предварительной подготовки точно не стоит. Ибо здесь смерть никуда тебя не переносит, возрождаешься на том же месте через пару минут. Именно этот нюанс и накручивает всех количество смертей. Если попал в западню, то красиво умереть не получится, точнее получится, но до полного обнуления, лишь уйдя в минус ты перенесешься в храм, где очнешься рабом, без воли. Конечно же, не все так трагично, у каждого персонажа оказывается есть кристалл, у меня тоже, прописан по умолчанию. В случае крайней необходимости, необходимо его достать из инвентаря и пойдет минутный отчет, затем под кристаллом откроется портал и утянет тебя. Самое главное не выпускать его из рук, некоторые на форуме советовали его проглатывать, но держа в руках кристалл мало уступающий длинному банану, то лично я такую хрень проглотить не смогу. Знаю есть умельцы, подразумеваю большинство женского пола, что могут себе в горло такое засунуть, но я к таким точно не отношусь. Если моб успел тебе отрубить руку или у тебя его выбили, то считай ты попал и хорошо так попал. Когда пройдет минута, то кристалл провалится в портал и окажется в храме, а к тебе он вернется только через сутки. Так что если решил достать кристалл, но лучше держи его, а не меч. Вот казалось бы в случае неприятностей достал кристалл и смылся в храм к богу. Все бы хорошо, если бы за это не пришлось платить одну тысячу золота. Если нет денег, то лучше не пользуйся кристаллом. Бог не благодетель, пересчитает недостающую сумму в опыте по очень невыгодному для тебя курсу. Так что это экстренная кнопка порой ничуть не лучше, чем уйти в минусовые уровни. Но если у тебя есть деньги, а для этого и ввели возможность ввода денег из реала, то проблем у тебя нет. Почуял, что запахло жаренным, схватил кристалл и главное

продержаться одну минуту и ты в безопасности.

Один золотой равен всего десяти рублях, так что кнопка экстренного телепорта будет стоит всего десять тысяч рублей, не так уж и много, если забыть об ускоренном времени в этом мире. Если нажать ее всего один или два раза, то у каждого найдется такая сумма, но в играх так не бывает, мир подкидывает подлянки чуть ли не в каждом рейде. Так что очень быстро все доходят до своего финансового предела и дальше в любом варианте попадают в рабство. Одно хорошо, что при смерти персонажа из него ничего не выпадает, от слова совсем. Поэтому охотиться на людей в целях наживы тут не распространенно и без того хватает проблем, чтобы резать друг другу глотки.

Радует одно, что буквально за каждое действие капает опыт. Копаешь опыт – получаешь опыт, копейки, но все же. Бегаешь курьером, именно что несешь письмо, то получаешь опыт, так-то можешь бегать сколько угодно, но если взял задание, то это уже работа и за нее зачисляется опыт по мимо финансового вознаграждения. Так что работать здесь не только можно, но и нужно. Значит пора определиться чем бы я мог заняться, чтобы начать зарабатывать и приводить себя в порядок. А то мой урчащий живот всех в округе доконал и рядом никого не осталось. Мне то он не мешает, я и в прошлом мире не особо часто ел, так больше для удовольствия, чем по необходимости. А на недоумевающие вопросы окружающих «Разве у тебя от голода не сводит живот? Как ты можешь терпеть такой голод? От чего не сходишь на работу? и т.д.». Что я могу им ответить, да как-то не замечаю я подобной боли, даже звук урчащего живота не раздражает. Быть может из-за симбиоза с растением, ведь первые годы его перемещения по телу были болезненными, все же хоть и игра, но по сути он рвал ткани, они успевали зарастать и он продвигался дальше. Так что быть может я за более чем шестьдесят лет привык к подобным мелким проблемам и научился их игнорировать. Так что работу можно будет подыскать не для белоручек, быть может хоть в этом у меня плюс, раз я совершенно без денег и начального комплекта одежды.

Все же этот мир отличается от тюрьмы и при том в лучшую сторону. Стоило определиться с планами, как легко нашел нужное место – биржа труда. В обычном мире где полно нормальных людей всегда найдутся положительные и даже порой очень положительные личности, которые обязательно поделятся доступной им информацией. Так и сейчас, с форума скачал карту города у указанием где и что, моя карта разительно преобразилась, даже появился навигатор, указывающий стрелочками в воздухе нужное направление. Огромное

спасибо тем или тому кто столько проделал и выложил в общий доступ, для такого как я это неоценимо.

Через двадцать минут вышел на площадь перед административными зданиями, судя по подсказкам карты и одно из них биржа труда. Все пространство заполнено людьми, ожидающими чего-то. Все стены и фонтан в центре облепили ждущие чего-то, найти место, чтобы к чему-то прислониться спиной просто не реально, народ занял все места. Судя по указанию навигатора мне нужно двухэтажное здание зажатое между двумя широкими высокими зданиями.

Подойти сразу к зданию не так-то просто, пришлось обходить группки людей, что расположились по всей площади. Возле входа в биржу вообще негде камню упасть, есть только песком кинуть, может одна или две песоченки упадут на землю.

– Мужчина, дайте, пожалуйста, пройти, – хриплым голосом я попросил.

Попить из общественного фонтана, чтобы смочить горло очень хотелось, но беспокоить незнакомых людей, мирно посапывающих на его окантовке очень не хотелось, ведь именно так начинаются все проблемы новичков, когда они наивно думают, что перед ними ради справедливости и общего равноправия все должны расступаться.

– Биржа закрыта, – ответил мне мужчина, сидя лицом к своей группе, ко мне даже не повернулся.

– А когда откроется? – хрипло спросил я.

– В девять утра, – ответил он недовольно, что отвлекаю от игры в карты.

– А сейчас сколько тогда время?

Вся компашка заржала. Отвечающий мне наклонился во время смеха вперед и засветил карты и он это понял, сразу ржать перестал.

– Тьфу, черт, я пасс, – сказал он и наконец-то ко мне повернулся. – Ты откуда такой тупой взялся?

Я пожал плечами, бычиться отнюдь не самый лучший вариант для меня сейчас.

– Я правда не знаю, – хрипло произнес я. – Я новичок.

Вся компашка еще громче заржала, некоторые повалились в истерике, большинство покидало карты, не в силах сдержаться, игру я им явно испортил.

– Новичок говоришь? – сквозь слезы спросил повернувшийся ко мне мужчина.

Я кивнул.

– Ой прекрати, – сквозь смех выдал паренек с картами из компашки, – сейчас лопну.

– И не говори, – смеясь, выдавил из себя другой. – Через семьдесят лет, а он все еще новичок.

Все засмеялись еще громче.

Я молча и терпеливо дождался их агонии смеха, быть может и сам бы смеялся будь на их месте. Конечно, все сюда попали одновременно более семидесяти лет назад и с тех пор ни одного новичка в игре нет, как и уйти никто не может, и тут вдруг появляюсь я.

– Так который сейчас час? – спросил я, пытаясь делать голос спокойным.

– Восемь тридцать четыре вечера, – из согнутого положения ответил мне мужчина, что обернулся ко мне, – уйди прошу, иначе лопну.

– Чеши, комик-новичок, – погнал меня кто-то из играющих.

Вновь волна хохота, видимо комик-новичок им особо смешно. Не мне спорить, у всех свой юмор.

– Спасибо, – поблагодарил я и направился обратно.

Если они говорят правду, а количество ожидающих подсказывает, что так оно и есть, то биржа сейчас закрыта и все ждут ее открытия.

Сидеть рядом с какой-либо компанией не хочется, постарался найти место подальше ото всех, но на круглой площади это невозможно. Пришлось подыскать компашку поменьше, всего трое, присел возле крайнего, хотя как посмотреть, сидят они не у стенки, так что тут все крайние. В таких ситуациях всегда выбираем более располагающее лицо, более доброе что ли.

– Ты чего? – обернулся на меня парнишка лет двадцати.

– А что здесь занято? – спросил я и сделал попытку якобы отодвинуться, приподнялся, готовый по первому слову отойти.

– Нет, – смутился парень, – но обычно незнакомые так близко не садятся.

– Егор, – с улыбкой протянул я ему руку. – Можем познакомиться.

Он улыбнулся в ответ.

– Стоко, – ответил он и пожал мою ладонь. – А как тебе удалось такой ник занять, один из первых что ли?

– Не-е, – смутился я. – Это реальное имя, ник я еще не выбрал.

У него глаза распахнулись, как будто изнутри кто-то мощно ударил по векам.

– Не выбрал? –спросил Стоко ошеломленно.

– Погоди, сейчас придумаю, – ответил я и задумался как же назваться.

Не очень удобно размышлять, когда на тебя пялятся как на идиота, но пора уже закрывать одну из брешей моего появления, если и дальше не будет ника, то полагаю такая реакция будет у каждого, а рано или поздно кто-то задумается откуда взялся новичок после старта игровой сессии. И так как бы мне себя назвать? Отрешился от взгляда незнакомца, что уже успел своим друзьям показать на меня и покрутить пальцем у виска. И так, как же себя назвать?

Давно я не играл в игры, уже и забыл свои игровые имена, то есть ники. В прошлой раз даже выдумывать ничего не пришлось, за меня решили проблему, а здесь надо как-то себя обозвать. От имени отходить думаю будет не правильно, мне встретился Чпас, Стоко, вряд ли это их производные от имен, хотя все может быть. Эх, один я тут, может там и было плохо, но там хотя бы со мной был Бу, всегда можно с ним было посоветоваться. Хм, а почему бы и нет. Может хотя бы так он будет со мной здесь. Вбил имя «Бушрут», система спросила уверен, что хочу взять его, нажал да.

– Стоко, – позвал я, парень обернулся. – Приятно познакомиться, Бушрут, можно Бу.

– Бу? – с улыбкой спросил он.

– Да, – ответил я, протягивая ему еще раз руку.

– Забавный ты, Бу, – произнес Стоко.

– Слушай, а как определять сколько время? – спросил я. – В меню что-то нет, на рабочем столе, то есть перед глазами тоже не вижу.

– В настройках включи, – посоветовал Стоко. – Ты откуда такой?

Вновь неудобный вопрос, надо бы какую-то легенду придумать, иначе вопросов станет больше, а затем могут появиться и проблемы, а убивать мне никого нельзя.

Я замешкался с ответом, а потом понял, что лучше покопаться в настройках, раз уж все равно отвечать нечего. Нашел кнопку настроек, затем откопал функцию часов и нажал «on». Перед глазами появились часы, отредактировал, чтобы не мешали, но при этом всегда были перед глазами. Подсказка вывела объяснение от чего сутки такие длинные. Оказывается игроделы взяли один реальный год и растянули его на тысячу лет, условно это мы все ускорились, а погода нет, поэтому один день длится тысячу дней, а это либо тридцать три месяца, либо почти три года, два семьдесят четыре если быть точным. Так что один реальный час тут длится почти сорок два дня, так что рассветом и закатом точно насладишься, не пропустишь. Но это лишь объяснение затянувшемуся дню и потом столь же длинным ночам, что впереди, но для всех действуют обычные

часы с двадцати четырех часами в сутках. Общее время показывает два часа дня, а точное восемь вечера и сорок семь минут.

– О, спасибо, – поблагодарил я, игнорируя вопрошающий взгляд Стоко. – Теперь хоть буду понимать что к чему.

– Ты вообще нормальный? – иронично спросил Стоко. – Не первый же день играешь, а ведешь себя будто первый день в игре.

– Считай меня заморозили и я только оттаял, – выдал я первое, что более менее подошло бы к ситуации.

Он замер, пытаясь видимо представить.

– Слушай если вопрос напряг, то могу отсесть, не хотел тебя обременять, – сказал я. – Если все нормально, то реально хотел бы познакомиться, поговорить.

– Давай, – ответил Стоко, – только давай уже без рукопожатий, а то третий раз будет уже явно лишним.

– Идет, можно обняться, – пошутил я.

Стоко напрягся и я не выдержал, засмеялся. Он понял наконец-то шутку и тоже улыбнулся.

– Шутник, блин.

– Ты к кому будешь наниматься? – спросил я.

Он тяжело вздохнул.

– Хотел бы к магам, у них работа не пыльная, точнее только пыль и протирать, да разбитую мебель выбрасывать, – грустно произнес он. – А ты?

Я пожал плечами.

– Куда возьмут, я не привередливый, – ответил я.

Он поморщился.

– Ой, не советую в казарму заглядывать, там такая вонь стоит, что порой сознание можно потерять, а стоит ветерку дунуть, так кажется вся вонища стремится к тебе в нос забраться, там еще можно находится если воздух не колышется, попривыкнешь и вроде как дышать можно.

От воспоминаний его аж передернуло и мурашки пошли по коже.

На площади стали слышны ругательства, народ чем-то недоволен. Я приподнялся и увидел как сквозь толпы людей ходит мужчина в поношенной одежде, не рвань, а рабочая роба и от него все шарахаются, он явно о чем-то просит, но в ответ лишь матерятся.

– Что происходит? – полюбопытствовал я.

– А-а, запоздалый наниматель, – махнул рукой Стоко. – В робе?

– Ага, – ответил я.

– Это из зоопарка, он каждый день приходит.

– А что плохого в зоопарке? – спросил я.

Он на меня глянул, будто с ним заговорила собака.

– Ты вообще откуда такой?

– Из заморозки, – предпочел я гнуть прошлый образ. – Ты работал в зоопарке?

Его аж передернуло.

– Нет, бог миловал, – брезгливо поежился он. – Ты реально про зоопарк не знаешь?

Я помотал головой.

– Можешь рассказать? – попросил я.

Он на мгновение задумался.

– Если только потом проставишься пивком, – предложил он.

– Идет, – я быстро согласился.

– Ну тогда слушай, – начал он, а проклятья и мат постепенно приближаются к нам. – В зоопарке сразу поставят убирать дерьмо, а это как понимаешь работа не из приятных, надо совсем уж ничего не чувствовать, чтобы такое выдержать.

– Так ведь в казарме не лучше, – предположил я.

– По вони да, – быстро согласился Стоко, – однако, майки, пот и грязь не кусаются. Тогда как в дерьме животных может что угодно завестись и тебя постоянно кто-то кусает. Мало того, что дышать невозможно, так еще и урон наносится.

– А разве так нельзя прокачаться? – спросил я.

– Идиот что ли? – изумился Стоко. – Это же природный урон.

– А?

Стоко хлопнул себя по лбу, видя мою реакцию.

– Ты систему опыта изучал? – спросил он.

– Да, – ответил я. – Набиваешь опыт и повышаешь уровни. Чем выше уровень, тем более опыта можешь накопить, эдакий банк, ну или резинка что растягивается. Чем больше растянешь, тем больше потом сможешь накапливать и вбивать в характеристики.

– Все верно, – согласился Стоко, – но это ты про прокачку характеристик говоришь, мол, сначала развил объем, а потом уже прокачиваешь каждую по очереди. Но как и откуда берется опыт?

– Я думал за убийство монстров или действия, ну там яму прокопал, хлеб испек, меч создал, – предположил я.

Стоко тяжело вздохнул.

– Бу, тебе так ведь зовут?

Я кивнул.

– Тебе изучать мануал надо заново, ты вообще ничего не понял или ни разу не читал, во что мне очень тяжело поверить. Опыт, если ты на него кликнешь содержит в себе три шкалы: город, природа и враги. Все что ты делаешь в городе развивает тебя, природа прокачивает профессии, а враги боевые навыки.

– Чего? – изумился я. – Ни хрена не понял.

– Ох, – тяжко вздохнул он. – Смотри, у тебя есть характеристики, так?

Я кивнул.

– Они прокачиваются только в городе, если ты выйдешь из города и скажем начнешь копать яму, то ни фига ты не повысишь выносливость и силу.

– На хрена так сделали? – не удержался я от вопроса.

– А чтобы идиотов с мечами было поменьше, – ответил он. – Если ты не способен уживаться в обществе, то нечего тебе делать с мечом в руках. Поэтому сначала развиваешься здесь, а уже после идешь в охотники.

– Но так ведь в городе я не смогу прокачивать профессии, – возразил я.

– Да, но не перебивай, – пожурил Стоко. – Здесь ты накапливаешь опыт и тратишь его на свои характеристики. Да, ты здесь не станешь супер крутым кузнецом или алхимиком, прокаченной тушкой да, но не профессионалом. Это как если бы дома попытался стать великим певцом, соседи бы раньше убили, чем смог бы начать петь нормально.

– Ладно, это понял, давай дальше, – попросил я.

– Все действия за городом дают прирост природного опыта, что уже позволяет прокачивать профессии.

– А свои характеристики из этого опыта нельзя? – все же спросил я.

– Нет, ибо они из как бы разных разделов, присмотрись в меню и поймешь, да не сейчас, потом глянешь.

– А на фига это сделали? – спросил я.

– А чтобы в городах люди не сидели. Точнее в стартовых, ведь есть еще куча деревенек, городков и городищ, где сидят нужные учителя, что дадут необходимые навыки, продадут нужный инструмент. Закрой рот, не надо спрашивать, я еще не успел сказать, да это сделано для того, чтобы народ не сидел на заднице и чтобы подвергался опасностям, ведь добраться до этих мест не просто, надеюсь чем грозит смерть ты знаешь?

Я кивнул.

– Ну слава богу, хоть это смог сам прочитать, – выдохнул Стоко. – Так что народ, что не хочет махать метлой, стирать чужое белье и так далее уходит в вольные странники, добирается до других мест и там уже качается становясь профессионалом в выбранной профессии.

– Но при этом не растет характеристиками? – уточнил я.

– Именно, – подтвердил Стоко, – природный опыт качает только профессии и навыки.

– Допустим.

– Не допустим, а так и есть, – наставительно сказал Стоко, – но есть еще и третий рубеж.

– Только его не хватало, – высказался я.

– Забавно, но ты прав.

– Чем же забавно? – спросил я.

– Да ты судя по всему еще ничего о нем не знаешь, но общее направление уловил верно, – усмехнулся Стоко. – Дело в том, что все боевые заклинания, навыки, характеристики и прочее развиваются только на враждебной территории.

– Погоди, а разве за пределами города уже нельзя умереть? – спросил я.

– Можно, – с ехидной улыбкой ответил Стоко, – но только умрешь ты от мобов или скажем так нейтралов, это гуманоидные расы, что могут обитать где угодно, ну там гномы, эльфы.

– Орки, – продолжил я.

– Нет, – возразил Стоко, – орки только на территории врагов, как и гоблины, некроманты и прочая нечисть, но давай об этом не будем, не люблю я эту гадость.

Я кивнул.

– Стоит зайти на вражескую территорию, как о прокачке всего можешь забыть, здесь главное не дать себя убить, – посоветовал серьезно Стоко.

– А если убьют?

– Тогда либо доставай кристалл, либо уноси ноги, – посоветовал Стоко. – А то ведь могут и не убить.

– Это как это?

– А вот так, захватят тебя скажем медузины, это змееподобные существа, ну медузы, только мужиков мы называем медузины, а на охоту в основном они ходят. Обратят в камушек и будешь ты стоять до конца игровой сессии в их прекрасном саду скульптур. Говорят приятного мало.

Я вспомнил о своих жертвах в прошлом мире, видимо здесь не надо быть монстром, чтобы на тысячу лет оказаться в подобном состоянии. Я то думал, что я изверг так издевался над людьми, но выходит куда мне до обычных людей.

– Слушай, а откуда данные? Неужели кто-то от них убегал? – спросил я.

– Конечно, – ответил Стоко. – Ведь среди нашего брата есть умалишенные, что только воюют, но мне их не понять, поэтому захочешь сам найдешь инфу о них.

Я поспешно кивнул, ему эта тема явно не близка, пусть переходит на то что приятнее.

– Ну так вот, вышел ты из нейтральной зоны и считай только убивать вышел, но и сам погибнуть можешь.

– Но так и в нейтрале можно сдохнуть, – сказал я.

– Да, но на нейтральной территории не выпадают из тебя вещи. Да дай до конца сказать, да на вражеской территории уже как в обычных играх из тебя выпадают не только вещи, но и деньги. Вот теперь спрашивай.

Я растерялся, он ведь ответил на мой невысказанный вопрос.

– То-то же, торопыга, – съехидничал Стоко, радуясь, что я не нашелся с вопросом. – Так что выходить из нейтральной полосы крайне не рекомендую, ведь даже если на тебя нападет тут кто, то можешь не с первой жизни, а хотя бы с третьей, но ты своего обидчика завалишь, ведь воскреснешь с полным

здоровьем. Если не полный идиот, то на особо сильного врага не полезешь, так что считай каждый раз будешь его чуть кромсать и рано или поздно победишь, а вот на вражеской территории так не получится, оружие выпадает первым, а голыми руками особо не подерешься.

– Жесть какая-то.

– А то, – согласился Стоко. – но вернемся к нашим баранам. Ты ведь не понял от чего люди шарахаются от зоопарка.

– Блин, я про него уже забыл.

– А зря, он вон уже почти подошел, – съехидничал Стоко. – На территории зоопарка можно сказать нейтральная зона, там прокачивается природный опыт и как ты уже понял его нельзя потратить на себя, а только на профессии и навыки.

– Так может и их можно качать, – предположил я. – Там ведь не все сутки торчать надо.

– Тут ты прав, рабочий день как и в реале всего восемь часов, потом можешь заниматься чем угодно, – сказал Стоко, – однако на территории зоопарка запрещено заниматься какими-либо работами, то есть алхимичить тебе там никто не даст. Там лишь сотрудники работают, остальные гуляют, смотрят видео.

– Видео? – спросил я.

– Да, перед каждый вольером терминал, коснешься и посмотришь видео как данная зверюга живет в природе, как ее поймать, но не обольщайся, надо быть суперменом, чтобы их именно поймать, а не убить, так что посмотреть можно, но полезного там мало.

– Ок, – согласился я, чем вызвал улыбку, всем приятно, что тебя понимают.

– Работая в зоопарке можно прокачивать только дрессировку, но петоводов здесь очень мало, – произнес Стоко.

– Отчего же? – не удержался я от вопроса.

– Ох, ты явно не с этой планеты, – пожурил Стоко. – Я тут тебе уже столько вдалбливаю что все построено на получении опыта, а теперь представь, что у тебя зверушка жрет половину от всего добытого.

– Так может быть от нее польза будет? Танк или лечить будет? – предположил я.

– Ага, – усмехнулся Стоко. – Сначала свою задницу прокачай, чтобы от одного укуса зайца не помирать, а потом уже о прокачке танка заикайся.

– А симбиоты?

– Кто? – спросил Стоко, будто ослышался.

– Симбиоты тут есть?

– Это как? – не понял Стоко. – Человек-паук что ль? Не-е, о таких я не слышал.

Стоко чуть посмеялся, мешать ему не стал. Если этот мир по движку или начинке похож на тот, то скорее всего о такой возможности забывать не стоит, а я реально уже скучаю по Бушруту моему незаменимому другу, пусть здесь будет кто-то другой, но все же растения мне теперь очень близки по духу.

– Проехали, я так просто предположил, – сказал я.

– Ну ты фантазер, – усмехнулся Стоко.

– Так что в зоопарке делать нечего, денег платят мало, но так везде, а потраченного времени будет очень жаль, – подытожил Стоко. – От того, что туда народ не хочет, вот он и ходит в неурочное время, чтобы до каждого докопаться.

– Слушай, а если тут уже прошло более семидесяти лет, то почему все эти люди здесь?

Я специально не стал заострять внимание, что и сам Стоко здесь же, как и все, но болезненные моменты лучше спрашивать ссылаясь на кого-то другого. Как и ожидалось Стоко поморщился.

– Умеешь ты задать вопрос, – произнес Стоко.

– Прости, но очень уж любопытно, – повинился я.

– Фух, – выдохнул он. – У каждого история разная, но на самом деле практически одинаковая. Все мы бывшие рабы. Пожелали веселой и разгульной жизни, я вот прокачал травничество до восемьдесят четвертого уровня, да можешь глазки сузить, я когда-то был большой и толстый, но в жизни все бывает, как взлет, так и падение. Не буду вдаваться в подробности, но после пару месяцев в костюме горохового стручка я извлек урок и понял, что без серьезно прокаченной тушки из города ни ногой. Так что сейчас я уже сто пятнадцатый уровень и останавливаться не хочу. Уж лучше здесь в поисках работы, чем там в веселье и затем крутым обломом.

– Но быть может не у всех облом то?

– Может, но я таких еще не встречал, – грустно сказал он.

– Но ты ведь когда-нибудь вернешься на вольные хлеба? – спросил я.

Он задумался.

– Скорее всего да, но не ближайшие годы, знаешь хоть я всего два месяца батрачил рабом, однако, мне хватило, а некоторые по несколько лет, так что не удивляйся знакомым лицам на этой площади.

– Ок.

– Не желаете поработать в зоопарке? – послышалось неподалеку.

К нам неспешно, но настойчиво подходил задавая один и тот же вопрос всем мужчина в рабочей робе. Волосы грязные, сосульками свисают спереди, сверху взъерошенная копна, видно в шапке ходит, видимо в процессе работы пот

спереди стекает, а под шапкой преет и он иногда почесывает, у моего одного из рабочих на складе в реальности такая же прическа была.

– Не желаете поработать в зоопарке? – послышалось по соседству.

– Иди отсюда, – огрызнулся кто-то из той компании.

– Не желаете поработать в зоопарке? – задал вопрос немытый работник зоопарка, подойдя к нам.

– Нет, – коротко ответил друг Стоко.

– Какие условия? – задал я поспешно вопрос, ибо работник уже заранее готов к отрицательному ответу и не хочет задерживаться, видно эту работу выполняет не по своей воле.

Он было дернулся уходить, но тут дошло, что его не послали, а задали вопрос. Замер и затем отыскал меня глазами.

– Желаете поработать в зоопарке? – повторил он, правда в этот раз без отрицательный формы, вдруг показалось, что он специально раньше задавал вопрос так, чтобы у людей и желания не появлялось. На секунду подумал, что и приходит он не мытым по той же причине, чтобы отвадить, но обязанности на нем все равно висят, так что неволей приходить обязан, но приводить не хочет.

– Смотря какие условия, – ответил я.

Он удивился, на меня посмотрел, будто перед ним расцвел дивный цветок.

– Эй, ты чего, – одернул меня Стоко, – ты что меня плохо слушал? Там же природный опыт.

– Я понял, – шепнул я ему в ответ, – я согласен быть петоводом.

А про себя добавил «или симбиотом, но это уже как получится».

– Один золотой в неделю, – начал перечислять работник, – навык «дрессировщика», через год возможность приручить одного из животных зоопарка, что будет тебе по силам.

– А питание, жилье? – спросил я, отмахиваясь от Стоко, что пытается мне закрыть рот ладонями, считая, что я тронулся умом и надо бедолагу спасать.

– Не предусмотрено, – автоматически ответил работник.

– Но придумать что-то можно? – настоял я.

Он задумался.

– Ты сам то где спишь? – продолжил я выпытывать.

– Я? – удивился вопросу работник. – Я сплю на рабочем месте в вольере.

– А за кем ухаживаешь? – спросил я.

– За енотгрызлами, – ответил он и видя мой растерянный вид, пояснил, – это еноты размером с собаку, добрые, шустрые и крайне опасные, когда голодные, так что сплю как только их покормлю. У них цепкие лапки, очень и очень острые когти, носик порой влажный, так что спать иногда трудно, они пытаются забраться им под одежду, холодно становится.

– Спасибо я понял, – прервал я поток мыслей работника, знать о его подопечных мне не нужно. – А за кем ухаживать если что придется мне?

– Это решит управляющий, – четко ответил работник.

– А помыться там есть где? – спросил я.

– Да, – с улыбкой ответил работник, от чего Стоко вздрогнул, он явно не ожидал варианта «да», – у слонов можно, но они не любят чужаков, у медведей есть ров, но к ним тоже лучше не соваться, у тигаров, у них …

– Воду, воду где набираешь? – перебил я.

– Так река рядом, – ответил работник, – из нее черпаю воду.

– А в ней крокодилы что ли? – спросил я.

– Нет, нет крокодилов, – замотал головой работник.

– А кто там опасный тогда водится? – настоял я.

Он задумался. И судя по Стоко, ему тоже стало интересно.

– Там водятся рыбы, но они вкусные, а не опасные, я один раз упал в воду, так они меня щипать начали, еле выбрался, чуть всю одежду не съели.

Стоко не выдержал и заржал. Конечно, от его одежды едой и кормом за версту несет, да она же пропиталась на все сто процентов.

– Пожалуй, я посмотрю что за работа, – сказал я и поднялся. – Ты пойдешь остальных спрашивать или сразу пойдем?

– Сразу, – ответил работник, – приказ управляющего, тем более, – тут он понизил голос, – у остальных я уже тысячи раз спрашивал, они не соглашаются.

– Ну тогда пошли, – распорядился я.

Он направился к выходу, я за ним.

Мы шли как два идиота, все взгляды на площади направлены на меня. Если бы чужой взгляд ощущался как легко прикосновение, то меня бы придавило тяжелой плитой общественного мнения. Полагаю каждый считает, что я выбрал идиотский вариант. Но хоть Стоко и не озвучил, но я это понял и без него, работодатели предоставляют не бесконечное количество мест и от того люди ошиваются на площади круглыми сутками, так как бывали случаи, что приходил запоздалый работодатель и нанимал на хорошие места в неурочное время. Крохи данных удалось извлечь из форума, пока Стоко рассказывал о системе опыта. Очень уж было любопытно от чего столько народа сидит на площади, а

не спит где-нибудь на природе в гамаке или в комфортном номере в отеле. Спрашивать о подобном не хотелось, так можно и обидеть, так что пришлось узнавать самому. Я если учесть мои нулевые показатели, то ждать мне работодателя можно было до скончания веков, любой другой всегда был бы более желателен чем я, за столько лет у всех характеристики в десятки раз лучше моих нулевых. Может и глупо рассчитывать на что-то в зоопарке, но так ведь и в первый раз в том мире мне на помощь пришла природа. Да, конечно же, говорят, что молния не бьет дважды в одно место, но откуда тогда берутся люди, в которых попадала молния три и более раз? А что такие люди существуют я точно знаю, в реальности был один такой из клиентов, он жутко не любил электронику, ибо она часто у него в руках перегорала, на встречу приходилось добираться на общественном транспорте и снимать с себя все, что может коротнуть. Так что если есть шанс тут выжить у меня, то буду уповать на природу, как бы здесь ее не обозвали.

Глава 2

Дорога до зоопарка заняла больше шести часов, не ожидал, что город настолько большой. Вторым потрясением стало, когда работник вышел из города и потопал через поле к лесополосе.

– Мы же вышли из города, – напомнил я о себе.

– Нет, – возразил он. – Во-он вход в зоопарк, а это лишь полянка.

– Ага, – согласился я.

Спорить с ним показалось глупостью, обернулся, вообще-то мы вышли через городские ворота, из которых уходит массивная стена в обе стороны. Быть может пригород тоже считается безопасным, а зоопарк где-то там.

Мы приблизились к арке, если так можно назвать два сросшихся дерева, высотой с десятиэтажный дом, а проход лишь у них в корнях, правда тут и всадник с поднятым копьем проедет, но все же ожидал чего-то более скромного.

Сразу за воротами карта зоопарка, работник прошел мимо, конечно, ему все понятно, а я сделал скриншот, потом изучу. Правда потом наступило сразу же, ибо работник никуда не спешил и шел неспеша, так что время у меня

предостаточно. Весь зоопарк разделен на зоны: травоядные, хищники, птицы, рыбы, насекомые, рептилии и т.д. Каждая зона никак не огорожена, животные могут перемещаться куда захотят, но как написано на форуме ни на кого не нападают вне своей зоны, такова специфика зоопарка. У каждого вольера, если так можно назвать зоны природной обители каждого животного есть вытоптанная кромка для посетителей, находясь на ней тебе ничего не угрожает, если же перешагнул и решил посмотреть как лев поедает обед, то сам виноват. При том если настолько силен, что смог накостылять льву, то лучше сразу копай себе яму, штраф и гнев бога будет страшен, ибо это зоопарк, а не сафари, где можно охотиться. Так что каждое животное знает где его зона, гулять может где угодно, но представляет опасность только у себя дома. Поэтому если хочешь погладить льва или засунуть голову в пасть крокодила, то дождись когда они покинут родные пенаты.

Идти пришлось не так уж далеко, пара полянок с живописными прудиками, несколько зданий общепита, народа не много, но пустующих столиков нет, отдыхающих хватает. Чуть дальше, начались административные здания, отделенные от фастфуда небольшой лесополосой.

– Вам туда, – махнул работник на трехэтажное приземистое здание.

– Спасибо, – поблагодарил я его уже в спину, даже задерживаться не стал нахал.

Найти дверь директора не заняло много времени, вторая после входа.

– Простите, можно? – спросил я, предварительно постучав.

– Да, конечно, входите, – ответил мне мужчина пожилого возраста.

Добрые глаза, первое что бросилось в глаза, взгляд просто лучится теплотой и заботой. Невысокий рост, пузико поддерживаемое подтяжками, коричневые засаленные штаны, в общем классический завхоз, но только не демократического толка, где все хапают и разворовывают, а настоящий заботящийся о хозяйстве, понимающий нужды тех, чьи судьбы ему вручили.

– Добрый день, – поздоровался я первым. – Мне сказали, что у вас есть работа.

Он с подозрением на меня посмотрел. Как когда-то моя бабушка, что души во мне не чаяла, но когда я пытался врать, то смотрела с заботой, любовью и осуждением.

– Добрый, коль не шутите, – все же ответил директор.

Насколько я уже научился отличать, у игроков ники отображаются на груди как пейджики, а у НПС имя над головой. Для чего так сделано не знаю, но вынужден признать, что удобно, игрока быстро в толпе не найдешь, а нужного нпс видно издалека. Сейчас передо мной нпс.

– Так как работа есть или нет? – спросил я с беспокойством, все планы по покорению мира могут рухнуть так и не начавшись, без гроша в кармане много не навоюешь.

– Есть, вот только, – замялся директор.

– Надо быть сверх сильным и быстрым? – спросил я. – Но так я подкачаюсь в процессе работы, можете не переживать.

Он поморщился.

– Не в этом дело, – замешкался с ответом директор, – Работа есть, но вряд ли тебя устроит.

– А что с ней не так?

– Понимаешь, хорошие места уже заняты, всех пушистых зверей разобрали, красивых птичек тоже, поэтому остались только змеи, – произнес он и посмотрел вкрадчиво мне в глаза.

Я подождал, но продолжения не последовало.

– И? – задал я вопрос, ибо ничего не понял.

– Ты не боишься змей? – удивился директор.

– Не больше чем вас, – ответил я.

Он распахнул глаза.

– Ну тогда добро пожаловать, – с улыбкой, в которой чувствует облегчение, произнес директор и юркнул к себе за стол. – Проходи, бумагу подпишем.

Я подошел и присел на единственный стул в кабинете.

– Вот, – протянул он мне бланк, где уже было вписано мое имя и указана зона работы в зоопарке. Я бегло пробежался по тексту.

– Простите, тут указано 50 серебра в неделю, – заметил я. – Но ваш работник, когда приглашал, говорил об 1 золота в неделю, это в два раза больше, чем указано здесь.

– Вот бестолочь, – беззлобно выругался директор, – то такса для постоянных работников, что прошли испытательный срок.

– А сколько он длится?

– Пару месяцев, – быстро ответил директор, даже глазом не моргнул, быть может поспешил я с его оценкой, быть может он не зря на этом месте.

– Долго, – сказал я и присмотрелся к месту в договоре где указан срок испытательного срока, появился курсор, стер «до трех месяцев» и вбил «до семи дней». Затем поменял оплату после испытательного срока в «в 2 золотых в неделю». Утвердил изменения и протянул бланк директору.

У него взлетели брови, когда дочитал до оплаты.

– С неделей я быть может еще скрипя сердцем соглашусь, – решительно произнес он. – Но два золотых, это слишком много.

– За попытку обмана, – объяснил я свое решение. – Если нет, то я пойду еще погуляю. Не буду задерживать очередь из желающих.

Демонстративно поднялся и выразительно глянул на директора. Что он не такой уж добрячок уже понятно, так что либо за ошибки будет платить, либо всегда будет кататься на моем горбу, совершенно ничего не боясь. Ибо если такого раскроешь, то что он извинится что ли? Нет, для таких обман должен караться деньгой, именно это их в будущем может сдерживать, должны идти на риск, если не готовы, то тогда сразу будут платить нормально.

Директор пожевал губы, пару раз глянул на меня, в бланк, на меня.

– Согласен, – махнул он рукой.

– Когда приступать? – спросил я.

Он ухмыльнулся.

– А чего ты тут стоишь? – неожиданно спросил он. – Твои вольеры не чищены, бумажка, что ты работник есть, а работы не вижу. Бегом на рабочее место.

Я хмыкнул, вот так всегда, когда продают, то ластятся, а как приходишь в сервисный центр, так еще могут и нахамить.

– Дорогу найдешь? – все же спросил директор, когда я подошел к двери.

– Да, – ответил я и обернулся. – А инструмент где взять?

– Там на месте разберешься, – ответил директор и сделал вид, что очень занят перечитыванием какой-то сверхважной бумажки.

Хлопать дверью не стал, все прошло штатно, даже можно сказать обыденно.

Вышел из здания и сверился с картой, навигатор замигал и выдал сообщение, что карта внесена в память.

– Удобно, – высказался вслух, задал нужные координаты и потопал в указанном направлении.

Если бы не навигатор, то живым бы я не добрался. Хорошая дорога закончилась буквально через двадцать метров от основной дороге, что вела к административному зданию, дальше пришлось идти по вытоптанным дорожкам петляющим по всему зоопарку.

Признаться очень тяжело идти по дорожке и не бояться, что на тебя нападет монстр. Понимаю, что это либо магия, либо игровая условность, здесь я в безопасности, но знать и верить две совершенно разные вещи. Тем более дорожки не проложены для удобства посетителей, они созданы для обрамления зоны обитания тварей. И все бы ничего, но зоопарк поражает своими размерами. Если в городе зоопарк можно пройти минут за десять по хорошей асфальтированной дорожке, то здесь ушло больше восьми часов, чтобы обойти многочисленные вольеры. Особо плохо стало, когда закончились джунгли и началась пустыня, да, шагаешь по тропинке, огибаешь дерево и за ним раскаленный песок, здесь явно игровая условность, но все же где мать вашу тропинка? Навигатор четко показывает направление, однако веры ему нет, когда под слабым ветерком песок осыпается и тебя начинает сносить вниз с дюны, где скорее всего меня что-то поджидает. Зоны расположены настолько хаотично, что даже не смотря на наличие карты не смог понять принципа их расположения, пару раз встречались пустынные участки посреди болота, горная возвышенность обрамленная водяным пространством, вариации на все случаи жизни, фантастической жизни.

Наконец-то навигатор выдал, что прибыли, хотя и сам мог бы догадаться. Я оказался во влажных джунглях, передо мной небольшой охотничий домик, со стенами, в которых не то, что комар пролетит, а кошка в щели между досками сможет пройти. Как понимаю это мое рабочее место.

Дверь скрипнула, пропуская меня внутрь. Затхлый влажный воздух буквально киселем повис, движение рукой оставляет небольшой инверсионный след, как у самолета, только здесь за ней тянется мелкая труха, что зависла в тяжелом воздухе. Но при этом дышится вполне сносно, быть может нормальному человеку здесь было бы не комфортно, но тому кто жил с растением в теле, ночевал под водой с корнем во рту – такое сойдет за райские хоромы.

На столе с кривоватыми ножками, сделанными из местных деревьев, собственно как и вся хижина лежит белоснежная стопка бумаг. Стоило подойти и прикоснуться, как перед глазами появилось сообщение:

«Желаете ознакомиться с инструкцией работника зоопарка? Да/Нет»

Огляделся, садиться на стул местного производства не рискну, так что взял бумаги и присел где стоял, идти в стенам с такими щелями нет смысла, они ни от чего не защитят.

Спустя два часа я понял, чем так плоха эта работа и почему никто не спешил за нее браться. Слишком высок шанс смерти, а смерть здесь слишком дорогое удовольствие, чтобы к ней относится халатно.

Тварей в моем попечительстве много и всех надо кормить. Сами они тоже могут отправляться на охоту, но змеи никогда не отличались особой энергичностью, так что в мою основную задачу входит нахождение им пропитания. А вся сложность заключается в том, что едят они только живую пищу, убить кролика и принести им тушку не вариант. Другим работникам намного легче, ибо травоядные жрут все что под ногами, в задачу рабочих входит уход за ними, а именно причесывание, купание, вытаскивание из ловушек, ибо глупые животные так и норовят запутаться в трех деревьях. Тем кто ухаживает за хищниками чуть тяжелее, ведь им надо также приносить пропитание, но там уже можно и дохлятинку, лев и крокодил не побрезгуют убитым оленем, а где ты его добыл не важно. Отчего между работниками зоопарка порой происходят стычки, красть одних подопечных, чтобы накормить других не красиво, но зато решает уйму проблем. Также конфликты случаются от того, что хищники редко гадят на своей территории, да здесь звери испражняются и в обязанности работников входит это убирать, а точнее закапывать. Если смотритель за травоядными проводит пол дня с лопатой, постоянно закапывая отходы жизнедеятельности, то смотрители за хищниками больше в поисках пищи для питомцев, убирать им участок не надо. Так что оба смотрителя порой часто встречаются на одном участке, где один копает и пытается защитить своего подопечного. Конечно же, смерть зверя не окончательная, через сутки он вернется, но за его смерть с работника списывается штраф за то, что не доглядел. Спрашивается как же тогда быть? Но так ведь за пределами зоопарка хватает живности, которую можно и нужно убивать, но так ведь этим и любым другим миром правит лень. Зачем куда-то идти, если в паре зон по соседству бегает сочный обед, вся сложность только не нарваться на его смотрителя. В итоге зоопарк превращается в поле битвы между работниками, в попытках защитить своих подопечных. Искусство обмана и мастерство подстав у людей растет очень быстро, жаль нет таких навыков, а иначе бы они стали великими профессионалами. Ведь сам смотритель не может убить оленя, иначе будет

штраф, но напугать, направить в нужную сторону – это легко, а там уже естественный отбор, от него никто не застрахован.

И так мне достались змеи и при том все сразу. Да, не справедливо, кому-то достается два-три льва, кому-то стадо баранов голов на пять-шесть, а мне досталось три сотни змей разного калибра. И все потому, что никто сюда не идет, если появится еще один работник, то он уже заберет у меня половину нагрузки, здесь в секторе должно быть шесть человек, на каждого по пятьдесят змей, но сейчас все триста на моей шеи. Так много змей из-за этого, что они питаются раз в неделю, а гадят так, что не найдешь что убирать, они сами размазывают по деревьям и траве, что даже не заметишь, если будет стоять на дерьмовом следу змеи. В общем одна большая головная боль – пища.

Вот только помнится мне обещали еще навык «дрессировщик», но что-то пока не понятно когда и отчего он появится. Но да ладно, раз тут рабочий день уже пошел, то значит все действия меня будут прокачивать, правда природным опытом, но все же, опыт есть опыт, бесполезным точно не будет.

После того как закончил читать инструкцию зачем-то спросили согласен «Да/Нет», конечно же, да. Работа не бывает плохой, так что согласен.

Вот теперь, когда передо мной поставлена задача содержимое охотничьего домика стало понятно. Значит эти большие клетки не для змей, а чтобы к ним добычу приносить, а все мотки веревок, что развешены по всем стенам очевидно для капканов на мелкую и крупную живность, ведь ее еще сюда привести надо. Никаких колюще-режущих орудий нет, все только для поимки и транспортировки живности.

Полагаю пришло время оценить свои возможности в этом мире. До сих пор воспринимал его как некую реальность, но все же это игра и тут мои возможности будут плясать исходя из характеристик и с ними надо разобраться, благо домик где можно жить у меня уже есть, тем более на одного, полагаю компаньонов в моем нелегком деле в ближайшее время не предвидится.

– Меню, – негромко произнес вслух, орать не имеет смысла, меню и мысленно открывается, а приглашать моих подопечных полагаю не стоит.

Перед глазами открылось меню с характеристиками.

Сила – 0 (открыть)

Телосложение – 0 (открыть)

Выносливость – 0 (открыть)

Сопротивление – 0 (открыть)

Ловкость – 0 (открыть)

Точность – 0 (открыть)

Скорость – 0 (открыть)

Внимательность/реакция – 0 (открыть)

Интеллект – 0 (открыть)

Дух – 0 (открыть)

Пси – 0 (открыть)

Воля – 0 (открыть)

Никаких навыков, умений, заклинаний и прочего, только десять характеристик, которые еще предстоит открыть. Немного странновато, все характеристики разбиты на пять групп. Чтобы понять что к чему видимо придется прочитать определение, вряд ли их просто так скомпоновали.

Сила – параметр персонажа определяющий его физические возможности по переносу тяжестей. (примечание, не путать с физическим уроном, т.к. физический урон это скорость помноженная на силу, а не только одна сила)

1 ед. сила = 1 кг переносимого веса

Телосложение – параметр персонажа определяющий его здоровье.

1 ед. телосложения = 10 хп

Выносливость – параметр персонажа определяющий его физические возможности в действиях.

1 ед. выносливости = 10 энергии

(примечание: скорость восстановления энергии 1 ед в 1 секунду, скорость восстановления не может быть улучшена)

Сопротивление – параметр персонажа определяющий его сопротивляемость, при том работает только с параметрами «пси» и «воля».

10 ед. сопротивления и 10 ед. пси = 1 ед. сопротивления магическому урону

10 ед. сопротивления и 10 ед. воли = 1 ед. сопротивления физическому урону

Ловкость – параметр персонажа определяющий его возможность двигаться и взаимодействовать с предметами.

(примечание: для стрельбы из лука ловкость совершенно не нужна, там необходима сила и точность)

1 ед. ловкости = 1 ед. ловкости

Точность – параметр персонажа определяющий его физическую координацию.

(примечание: необходим всем, иначе не сможете попасть ложкой в рот)

1 ед. точности = 1 ед. точности

Скорость – параметр персонажа определяющий его возможность ускоряться. Параметр работает только в тандеме с параметром «сила».

10 ед. скорости и 10 ед. силы = 1 метр или 5 сек ускорения

Внимательность/Реакция – параметр персонажа определяющий его способность видеть движущиеся объекты.

1 ед. внимания = 1 ед. внимания

Интеллект – параметр определяющий объем знаний доступный персонажу.

1 ед. интеллекта = 10 ед. маны

Дух – параметр определяющий скорость восстановления маны

При 0 – мана не восстанавливается.

1 ед. духа = 1 ед. маны в час

2 ед. духа = 2 ед. маны в час и т.д. (сидеть, лежать, бегать или спать – все это не играет никакой роли, великие маги копят силы годами и не выглядят

придурковатыми пулеметами)

Пси – параметр персонажа определяющий его возможность изучения магических практик.

(примечание: для изучения заклинаний нужен параметр «пси», а не интеллект, ибо запомнить много может и собака, а вот управлять тонкой материей далеко не каждый)

1 ед. пси = 1 ед. пси

Воля – параметр персонажа определяющий его возможность изучения физических практик.

(примечание: параметр нужен для изучения и освоения физических приемов, без параметра можно хоть год учиться стрелять, но так ничего и не понять).

1 ед. воли = 1 ед. воли

Прочитав объяснения характеристикам в очередной раз легче не стало, собственно я давно уже их прочел, но раз не могу сразу воздействовать, то решил не заморачиваться, тогда как сейчас самое время понять как дальше жить. Сейчас я на рабочем месте, а это значит, именно эта деятельность будет меня развивать, кормить и делать сильнее, так что надо понять что к чему. А для этого нужны опыты.

И так, через полчаса стало ясно, что отжимания, подтягивания, короткие пробежки и прочее совершенно никак не двигают шкалу опыта каждой характеристики. Быть может это от того, что здесь капает природный опыт, а для саморазвития нужен городской опыт. Вот только шкала опыта поднялась всего на тридцать единиц и это при том, что она наполняется по единице в минуту из-за того, что я на рабочем месте. Стоило подтвердить, что инструкция прочитана и я готов к выполнению обязанностей, то появился таймер отчета с восьми часов, который я не сразу то и заметил. Но одно точно ясно, что

убывающие минуты перекочевывают в опыт, практически как в жизни, сидишь на работе, даже если ничего не делаешь, то опыт или стаж все равно капает. Получается один рабочий день будет давать мне 60 минут * 8 часов = 480 единиц опыта. Для моего нынешнего состояния это может быть хорошо, но думаю через недельку другую это будут такие крохи, что даже стыдно будет вспоминать.

И так, 30 единиц в опыте есть, клик на шкалу вывел, что да капает исключительно природный, навыков у меня никаких, так что тратить его практически не куда. Хотя, стоп! Ведь это опыт, если не вдаваться в подробности, то он заполняет шкалу опыта, а затем его можно будет потратить на увеличение уровня персонажа, а не какой-либо характеристики. Так что не все так плохо, вся работа будет развивать меня, точнее мою общую копилку, а уже отдельные характеристики буду прокачивать вне стен зоопарка, в свободное от работы время.

Я то наивно полагал, что здесь как в тюрьме, попрыгал, задержал дыхание и увеличил характеристику, но оказывается нет. Хотя чего это я, это на рабочем месте нельзя заниматься саморазвитием, вроде как тут только профессиональные навыки должны развиваться, а уже после быть может смогу прошлой системой прокачки воспользоваться. Хм, чем-то похоже на реальность, там также на работу пришел обо всем забыл, пашешь только на компанию, ни о каком личностном росте речь не идет. Вышел из офиса и сразу превратился в личность, можешь совершенствоваться сколько влезет, если хватит желания и сил, и порой возможностей, зачастую финансовых.

Если не ходил взад-вперед раздумывая то и не заметил бы, что теперь не один. Из стены в прорехе между досками показалась небольшая змеиная голова, раздвоенный язычок пару раз показался из пасти, попробовал воздух и змея продолжила путь в дом. Если это не намек, что пора браться за работу, то я тогда даже не знаю. Схватил мотки веревок, покидал их в инвентарь и выбежал на улицу.

Тут меня уже поджидали. Сотни разного размера змей собрались вокруг дома, их немигающие глазки буквально прикипели ко мне. Все понимаю, игра и все такое, но нельзя же так на человека смотреть, заикой же можно стать. Никто не двигается, все смотрят неотрывно, но кажется становится тяжелее дышать, страх как огромная улитка заползает в души, оставляя после себя мокрый противный след.

– Иду, иду, – произнес я погромче, пытаясь сбросить оцепение.

Если верить правилам зоопарка никто на тропе на меня не нападет, вокруг домика утрамбованная земля, вроде как абсолютно безопасная зона, вот только все равно не уютно.

Немного подумал и сверившись с навигатором выбрал направление. Идти обратно не имеет смысла, там чужие подопечные, в первый же рабочий день портить с соседями отношения думаю не самый лучший способ заявить о себе. А топать к городу тоже совершенно не надо, там может и водится какая живность, но что-то мне она на глаза не попадалась. Так что надо выбираться из зоопарка с другого края, тем более, за змеями идет прослойка насекомых, так что идти не далеко, они живут достаточно кучно, не как бегемоты и волки, которым нужны пространства.

Через час идя строго по указанной навигатором тропинке вышел из зоопарка и одновременно из охраняемой богом территории. О чем мне собственно сообщили в батл-чате:

Вы покинули город, за его пределами власть бога не распространяется.

– Вот спасибо, а то я не понял, – прокомментировал я и отошел от условной границы между зоопарком и внешним миром.

Границей оказалось лишь ощущение, что ты теперь не в зоопарке. Тропинка резко оборвалась, навигатор прекратил подсвечивать дорожки, порой тропинки не так уж легко увидеть, но по сути местность не поменялась. Все те же деревья вокруг.

Посмотрел по сторонам, был бы на поле, можно сказать смог бы определиться, а так дерево слева, дерево справа, а впереди неизвестно что, те же деревья вперемешку с кустарниками, делая лесной массив очень натуральным.

Отошел на десяток метров от невидимой границы, стоять буквально на пороге показалось глупым. Порылся в памяти на предмет знаний о лесе, ловушках и что я вообще знаю о змеях. Выяснилось, что знаний у меня не так уж много. Змеи ни секундой не падальщики, едят только живую пищу, но помнится любят и яйца,

так что гнезда нельзя пропускать. О ловушках как выяснилось я знаю ровно ноль, никогда этим не приходилось заниматься, так что прихваченные веревки вряд ли понадобятся. Залез на форум, там быстро отыскались нужные инструкции, но для дебилов обязательно вывели очень крупным и жирным шрифтом, что стоит их ставить только на звериных тропах, иначе с таким же успехом можно раскидывать ловушки у себя на огороде, быть может к концу игровой сессии кто-нибудь до попадется. О лесе я знаю тоже не много, а точнее крохи. Собственно вырос в городе, ботаникой никогда не увлекался, деревья быть может отличу, но выжить в лесу без пропитания это не ко мне, помру как выйдет время. Но здесь игра и без еды вполне могу обходиться, правда в охоте думаю голод будет сильно мешать, урчание живота слышно полагаю за милю, неожиданно не подкрасться.

Спустя два часа нашел одно птичье гнездо, в котором оказалось всего четыре яйца, чуть крупнее куриных. Порадовало, что как только забрал все яйца, то над гнездом появился таймер отсчитывающий сутки. Пометил на карте расположение гнезда и спустился вниз. Ползанье по стволу дерева в узковатых штанах удовольствие на любителя, но боюсь даже такая ситуация продержаться не долго, в нескольких местах штаны уже порваны, полагаю еще три-четыре ходки на дерево и считай опять голый, эх, надо было трусы просить, быть может они бы дольше послужили.

Поиски по лесу в надежде найти что-нибудь съестное продолжали начислять опыт, при том в несколько ускоренном варианте, опыт капал как за работу, так и за нахождение за городом, уже дважды поднял себе уровень. Теперь я третьего и надо копить четыре сотни опыта.

Практически весь день ушел на шатание по лесу в поисках чего-либо съестного, но ничего путного кроме того встреченного гнезда больше не нашлось. И уже на обратном пути к зоопарку случайно напоролся на небольшую лужу, метров тридцать в диаметре с лягушками. Те как меня увидели, сразу спрыгнули с кувшинок в воду, ряска за ними закрылась и лишь любопытные глазки из тины продолжили за мной наблюдать. Тяжело вздохнул, раз работа такая, то теперь уже ничего не попишешь, подошел к воде и стал потихоньку погружаться.

Попытки поймать зеленых скользких тварей закончились ничьей, они меня морально унизили, доказав, что я медленная тупая улитка, а я выложил им весь свой матерный запас. Но на карте я пометил лужицу, я не я, если это не будет тренажером для развития скорости.

Стоило зайти на территорию зоопарка, как вновь включился навигатор и показал на ближайшую тропинку. Без промедления пробежался в указанном направлении, ходить здесь без поддержки системы не хочется. Через пару минут пришло сообщение о завершении рабочего дня и опыт за трудовые подвиги перестал капать. Что ж на четвертый уровень хватило и ладно, можно сказать день прошел удачно.

К своему рабочему месту сумел выйти через сорок минут, как и думал меня ждали, все те же сотни разнокалиберных змей. Три выложенных яйца заинтересовали всех, но достались лишь трем змеям и стоило им проглотить лакомство, как у меня появился счетчик 3/300. С одной стороны все очень хреново, но змеи питаются редко, поэтому завтрашний подход к тому же гнезду насытит еще трех змей, так что одно гнездо может на себя взять двадцать одну змею, быть может лягушки тоже кому-то понравятся, но тех еще надо суметь поймать, надо будет в домике посмотреть сочки, руками пока что я слабоват.

Змеи будто поняли, что больше от меня еды ждать не стоит, уползли по своим делам.

Что ж первый рабочий день закончился с моим моральным фиаско от лягушек и всего трех накормленных змей. Задницей чую, что надо ускоряться, иначе директор придет и выскажется о моих трудовых подвигах. Можно конечно сейчас двинуть на поиски еще пищи для подопечных, но это глупо, зоопарк часть города, о котором я практически ничего не знаю, так что мне есть чем заняться, кроме пустого хождения по лесу.

Покинув зоопарк, не удержался и сделал десяток отжиманий, а затем пробежался сотню метров. Отличная новость тренировки подобного толка приносят опыт, крохи, но приносят, так что даже бегом можно себя прокачать. Вот только бродить по городу и тыкаться как слепой котенок во все двери не хочется, раз есть форум, то почему бы не подойти нормально к изучению возможностей игры. Внутренний позыв не дал присесть у простого дерева, ноги сами понесли к тому, что облюбовал в парке, если уж отдыхать и долго читать, то почему бы не делать это рядом с самым высоким деревом в городе. Недовольные парочки пусть ищут другие места для секса, теперь это мое место.

Когда я добрался до дерева, там никого не оказалось, а раз уже научился в этом мире лазать по деревьям, то почему бы и не забраться. Сказано – сделано.

Удобное местечко нашлось буквально в самой кроне, на высоте эдак шестого этажа, будь здесь обычные дома. Со всех сторон зеленая крона, рассмотреть что-либо не получается, но оно и не надо, отличное место для уединения, правда от ветра порой хорошо макушку наклоняет, но я не нервный, такое меня не беспокоит.

И так, что нам поведают любители жаловаться, капитаны очевидности и люди с неуемной тягой к словоблудию, все они физически не способны удерживать в себе секреты, так что читать и читать. А количество страниц и тем боюсь может хватить до конца жизни, да и пополняется форум ежесекундно.

Через 6 часов.

Голова буквально раскалывается от потока информации: таблицы, выкладки, нюансы, факты, советы и прочее, прочее. Складывается ощущение, что первый год миллионы людей экспериментировали и никуда не выходили, чего только они не пробовали пытаясь поднять характеристики, которые в итоге никак не спасли их от смерти. Оказывается уровень характеристик не гарантирует победу, нужны прямые руки, чтобы держать меч, уворачиваться от стрел, заклинаний и плюх, что стремятся прилететь с неожиданной стороны.

Первым открытием в поисках крупиц полезного стало, что чтение форума засчитывается за тренировку, шкала интеллекта доросла до предела и готова к поднятию уровня, собственно я так долго читал, что даже уровень персонажа могу поднять, перескочив на пятый уровень. Подумал и все же поднял уровень персонажа, а сам открыл тему с дрессировщиками, думаю за полтора часа еще поднакоплю опыта и тогда попробую открыть какую-нибудь характеристику.

Что ж, профессия дрессировщика или петовода отнюдь не самая плохая. Хотя многие с этим не согласятся, отдавать кому-то и так с трудом достающийся опыт желающих крайне мало. Чем выше уровень мастерства, тем более сильного монстра петовод может захватить к себе в книгу. Да, оказалось, петоводы ходят с книгами а-ля альбомами, где на каждой странице фотка одного монстра, ниже таблица его характеристик и краткое описание, плюс поле для заметок, которые видны только автору. Можно сказать петоводы лишились ограничения накладываемое всеми остальными играми, обычно им позволялось завести одного или максимум двух зверей, здесь же сколько душе угодно. Правда можно захватить хоть дракона, тут и такие звери водятся, но прокачивать его придется с первого уровня. А жрут петы не меньше 50% от хозяина, регулировать можно,

но лишь на увеличение, нижний порог 50%, больше можно, меньше нельзя. А если кто-то мечтал развить себе танка или суперубийцу, то очень быстро осознавал тщетность своих жалких потугов, ибо у петов та же система прокачки, сначала развиваешь уровень, затем подымаешь характеристики. В итоге петовод это обычный персонаж поделенный минимум надвое. Понятное дело, что заводить слабых или не перспективных животных не имеет смысла. Да, можно и обычную курицу прокачать, что она будет способна одолеть танка на арене, но так ведь ее надо прокачать. Если танк, как Илья Муромец не лежал на печи 33 года, то у петовода заведомо нет шансов, ведь он это разделенный персонаж, условно говоря он всегда в два раза слабее, чем кто-либо. От этого многие от подобного пути отказывались, слишком тяжело и долго, а в итоге еще и выхлопа нет. Среди петоводов остались лишь ярые фанаты животного мира и те, кто не приемлет вида крови, сам наносить удары, в общем трусы и белоручки.

Читая жалобные стоны, издевательства над неудачниками, советы как быстрее покончить с собой и прочим мусором даже у меня появлялась мысль отказаться от этой затеи, но тянущая пустота внутри напоминала, что мне чего-то не хватает и это отнюдь не человеческое внимание и участие. Сам не заметил, как прилег на бок и все прочитанное озвучил вслух с комментариями и замечаниями. Дерево, конечно же, мне не ответило, да и оно не мое, но мне почему-то так легче. Наверно долго меня еще будет так колбасить, но ничего не имею против, дерево хороший слушатель, вдумчивый, неспешный и никогда не перебивает.

И так, шкала общая шкала опыта наполнилась на сотню и одновременно шкала опыта характеристики интеллект, собственно общая шкала лишь отображает общий банк, а на характеристиках можно увидеть что конкретно прокачивалось, мои слабые потуги в отжиманиях и пробежках при переходе на пятый уровень пропали, так что чем выше уровень, тем лучше. Будь у меня скажем четырехсотый уровень, то обычная жизнедеятельность могла бы накапливать опыт и когда нужная шкала одной из характеристик бы доходила до конца, то на нее бы сбрасывал опыт. Вот только если общий банк близок к уровню характеристики, то выходит сбрасывается ото всюду, ведь общий банк не может содержать ото всех навсегда. Тяжеловато понять, но вроде все логично, прокачивать все и сразу не получится. Это в других играх поднял на пару процентов одну характеристику, пошел позанимался еще чем-нибудь, а затем вернулся к прежнему занятию, здесь из-за общего банка сбрасывается отовсюду.

Ладно, хватит мандражировать, пора поднять характеристику. Ткнул в интеллект, из общего банка списалась сотня, а у интеллекта появилась единичка. Перед глазами появилась менюшка с маной. Мой ник, а чуть ниже синяя полоска над которой указано содержимое цифрами 10/10, что обозначает общий запас маны десять и сейчас десять. Что ж начало положено, вот только боюсь на интеллекте я не пойму как прокачивать персонажа, нужны физические характеристики и боюсь тут не без подводных камней.

Без проблем сполз с дерева и принялся отжиматься, как только силы и дыхание приходили в норму. Полагаю система позволяет мне делать ровно столько на что способно мое тело в реальности, не думаю, что у всех стартовый персонаж способен полтинник выжать. Через пятьдесят минут опыт вновь дорос до сотни и подумав решил открыть силу, как раз проверю свою догадки.

Сотня как и ожидалось списалась из общего банка опыта и теперь у меня одна единица силы, позволяются переносить один килограмм веса. Что ж, проверка боем. Опустился на руки и попытался отжаться, вниз удалось, а вот обратно нет, руки задрожали и рухнул вниз. Если бы только что не делал пятьдесят раз, то сам бы подумал, что слабак и на подобное не способен. Выходит опасения оправдались, стоит открыть характеристику, как начинаешь жить по ее показателям

– Ой, а это что? – спросил вслух у себя же.

Замигало сообщение почты, которого раньше не было.

Письмо от администрации:

«Здравствуй, исследователь мира LongSeason. Тобою открыта вторая характеристика, что обозначает – ты начал свой путь! Первая еще может быть пробой, но вторая это уже обдуманное решение. Администрация искренне надеется, что тебе понравится мир LS, ведь в нем можно прожить ровно тысячу лет. Каковы бы не были твои трудности, практически бесконечное время может решить любую проблему. Все зависит от желания и поставленных целей. В LS возможно реализовать любые фантазии необходимо лишь приложить для этого достаточно усилий.

Что ж, не будем долго отвлекать, перед тобой долгий путь и мы рады засвидетельствовать твой первый шаг.

P.s. Учись ходить быстрее, не у всех рядом развивающихся будут добрые намерения. Удачи!!!»

Сообщение свернулось, а функция почты осталась, и на том спасибо. С содроганием подумал, что будет когда открою скорость, как же медленно тогда я буду перемещаться. А уж про точность и выносливость даже представлять больно. Их я точно не скоро открою.

Почта вновь замигала.

«Забыли предупредить – у тебя ровно месяц!!! Через 30 дней все не активные характеристики потеряют статус «неактивно» и у тебя будут нули, не медли, развивайся!!!

Всего наилучшего, администрация.»

От прочитанного я сел на землю. Это что, так пошутили что ль? Если да, то ни фига не смешно.

Я открыл меню и уже иначе посмотрел на свои показатели, все не просто плохо, а очень плохо.

Бушрут

Уровень 5 – 0/600

Сила – 1 (грузоподъемность 1 кг)

Телосложение – 0 (открыть)

–

Выносливость – 0 (открыть)

Сопротивление – 0 (открыть)

–

Ловкость – 0 (открыть)

Точность – 0 (открыть)

–

Скорость – 0 (открыть)

Внимательность/реакция – 0 (открыть)

–

Интеллект – 1 (объем маны – 10)

Дух – 0 (открыть)

–

Пси – 0 (открыть)

Воля – 0 (открыть)

На мгновение подумал, что если не разовью телосложение, то у меня будет 0 хп, получится буду умирать как только появлюсь и никогда из этого круговорота смертей выбраться не смогу. Все не просто хреново, а очуметь как отвратительно. И на фига спрашивается люди в такую игру заходят и даже подписываются на целый реальный год. Но рядом никого, так что с подобными вопросами придется повременить.

– Стоп! – Похлестал себя по щекам. – Отставить хандру, нули это сейчас, но есть еще целый месяц на то, чтобы привести себя в порядок или хотя бы начать, тем более у меня есть работа, когда дает опыт и деньги.

Хорошо подумав, решил, что стоит уровень персонажа довести до шестого, а лучше до десятого уровня, тогда опыт можно будет накапливать и вливать его в характеристики партиями, минуя первые уровни, особенно это касается ловкости, точности и выносливости, а уж про внимательность тоже надо не забыть, а то думаю не увижу даже как человек мимо идет.

Приступил к изматывающим тренировкам, на сегодня уже начитался, так что теперь только бегать, из-за маленькой силы, даже подпрыгнуть не удается, тело не в состоянии оторваться от земли.

Миновали сутки, о чем сообщили часы, но сна ни в одном глазу. Собственно в этом мире тоже дурацкая разбивка на свет и ночь, а там я привык спать раз в три дня, в лучшем случае, так что время до начала рабочего дня еще есть.

За неполные одиннадцать часов удалось сначала поднять уровень персонажа до десятого уровня, а затем накопить тысячу опыта, а затем с помощью палочки и небольшого камня начать себя повреждать, другого способа убавить здоровье не смог придумать. Сила, скорость и выносливость прокачивались пока бегал, но вот телосложение прокачивается только от получаемого урона. Полагаю у людей была та же проблема, но только семьдесят лет назад и сейчас появиться в обществе со своим статусом и возможностями это минимум грозит кучей вопросов, на которые у меня нет ответов, а во вторых всем идиотам будет ясно, что я слабее их на семьдесят лет прокачки. Так что противно, не приятно, но другого способа нет, завтра попытаюсь подраться с лягушками, если получится, быть может не сразу помру.

Неожиданном сюрпризом выпал навык «регенерация». У него также шкала опыта и стоило ему восстановить сотню здоровья, как появилась возможность его поднять, что я и сделал. Теперь восстанавливается по две единицы в секунду. Со стороны может выглядит неимоверно глупо, сидит парень возле дерева и бьет по деревяшке камнем, чтобы та воткнулась ему в ногу, затем дожидается лечения и повторяет процедуру. Верх идиотизма, но как иначе не знаю.

К семи утра удалось накопить тысячу опыта в телосложение и со страхом начал повышать уровни. Всего четыре единицы, дающие сорок хп буквально физически дали понять, что я на уровне голодного комара, одним хлопком можно прибить, даже крови не останется. Ради эксперимента, еще раз ударил

себя веткой и выяснилось, что урон в пять единиц, второй удар, уже пятнадцать, на третий удар не решился, так не долго и умереть.

Но не смотря на все проблемы начало положено и через месяц я уже защищен от бесконечного круга перерождений. Быть слабым не зазорно, все с этого начинали. Но пора выдвигаться к зоопарку, скоро начало второго рабочего дня, надо сделать работу над ошибками и найти побольше еды для подопечных.

Глянул в меню и чуть более спокойно вздохнул, все же теперь от одной проблемы защищен, а дальше все зависит от меня.

Бушрут

Уровень 10 – 0/1100

40 хп

10 маны

Грузоподъемность – 1 кг

–

Сила – 1 (грузоподъемность – 1 кг)

Телосложение – 4 (единиц здоровья – 40)

–

Выносливость – 0 (открыть)

Сопротивление – 0 (открыть)

–

Ловкость – 0 (открыть)

Точность – 0 (открыть)

–

Скорость – 0 (открыть)

Внимательность/реакция – 0 (открыть)

–

Интеллект – 1 (объем маны – 10)

Дух – 0 (открыть)

–

Пси – 0 (открыть)

Воля – 0 (открыть)

Регенерация – 1 (2 единицы в секунду)

Глава 3

Стоило перешагнуть порок зоопарка, как начался отчет рабочего дня. Очень надеюсь, что зарплату здесь выплачивать также четко, как включают рабочее время. У меня в шкале опыта остались крохи городского опыта, а сейчас закапал природный, никогда бы не подумал, но они отличаются по цвету, городской белого цвета, а природный зеленого, но увидеть можно лишь кликнув на шкале опыта, без этого они суммируются и выглядят однотонным серым цветом.

Прогулка через весь зоопарк, а затем по навигатору к помеченному гнезду не заняли много времени. Одно дело когда ходишь и во все стороны смотришь, а другое, когда стремишься и четко знаешь куда тебе надо. Вчера вычитал как

открыть навык дрессировщика, теперь хочется проверить. Суть заключаются в следующем – заставить животные, птицу, змеи и вообще какого угодно монстра принять за своего, а если убрать красивые слова, то надо чтобы он подошел при том по своей воле. С птицами и добродушными зверьми это проделать проще всего, всего то надо положить пищу рядом и тогда они подойдут. Да, будут опасаться, пугаться всего и вся, но рано или поздно подойдут и судя по заверениям на форуме, то тут надо сидеть с открытым меню и как только навык появится, сразу отслеживать его заполнение и не проворонить момент, когда его можно закрепить. Ведь зверька может что угодно испугать и тогда навык начнет быстро откатываться назад. Но уже открытый навык прокачивать проще, вся сложность заключается, что на одном и том же монстре нельзя тренироваться, надо искать других и желательно побольше уровня.

Сбегал за положенными тремя яйцами и вернулся к охотничьему домику. Аванса мне никакого не дали, так что до первой выплаты денег буду работать как хочу, а не как надо. А надо мне получить от работы все, если тут капает природный опыт и обещан навык «дрессировщика», то значит буду его открывать.

В прошлый раз я положил яйца на зеленую траву, в паре шагов от вытоптанной площадки, змеи достаточно спокойно подползли к яйцам и достались те первым трем счастливицам. Странно привык воспринимать змей всегда женского пола, хотя среди них есть же и самцы. Вчера было страшно, когда к тебе сползаются ото всюду сотни змей. И далеко не все маленькие ужики, попадаются экземпляры длинной от десяти и больше метров, такие собаку проглотят и не поморщятся. Этих я смогу накормить ой как не скоро, так что разговора с директором мне явно не избежать. Яйцами можно накормить только тех, что до метра, таких, конечно, большинство, однако, это не решает всей проблемы.

Сегодня на обратном пути неожиданно заметил пару кузнечиков. Пришлось за ними попрыгать, благо выносливость и скорость еще не открывал, иначе бы ни за что не поймал. Удивительно, но они тоже спокойно поместились в инвентарь. Даже пару раз достал первого, боялся, что задохнется, помрет или еще что-то случится, но нет все нормально, помещается живым и достается таким же. Правда на ячейке появляется таймер с двух часовым отчетом, полагаю это время жизни в столь замкнутом пространстве, но мне два часа вполне хватит, тем более уже возвращаюсь с яйцами. Если не получится с ними, то быть может кузнечики сойдут за приманку. Обманывать я не собираюсь, отдам первой же кто подползет.

Подумал и решил яйца выкладывать все же на протоптанную площадку вокруг домика, выкладывать на траву побоялся, все же вчера мне это никак не открыло навык, так что халява мои дорогие подопечные закончилась.

Вокруг меня лес буквально ожил, змеи повисли на всех возможных ветвях, в траве постоянно кто-то шевелится. Окажись тут случайно, можно до усрачки испугаться. Но сейчас я уселся в позу лотоса, положил три птичьих яйца передо собой и постарался замереть, если обычные животные пугливы, то змеи и подавно.

Прошло 2 часа.

Опыт начисляемой работодателей продолжает капать, вот только ни одна змея так и не приблизилась. Что ж если Магомет не идет к горе, значит гора придет к Магомету. Пересел поближе к границе, положил одно яйцо так, чтобы часть его оказалась в траве, а вторая на вытоптанной площадке. Пара змей сразу отреагировали, но и только, приближаться они не спешат.

Прошел 1 час 14 минут.

От скуки очень хочется спать, но тут выскочило сообщение.

Внимание!!!

Количество змей в секторе «Лесная пядь» увеличено на двадцать пять . Первые два дня малыши особо уязвимы, постарайтесь как можно больше сохранить подопечных.

От прочитанного я вздрогнул, а затем глянул на счетчик и правда 6/325, теперь у меня подопечных прибавилось. Слева раздался шорох, будто кто-то тащит тяжелый мешок, при том так неумело, что задевает все подряд. Все змеи вокруг всполошились и ринулись в разные стороны. Как вдруг из лесной чащи показалась огромная пасть змеи с капюшоном и в два быстрых укуса обездвижила двух змей, каждая из которых метров по пятнадцать. Я даже толком испугаться не успел, настолько все быстро произошло. Страх накатил, когда змея, а это оказалась королевская кобра, начала выползать на открытое пространство. Из-за капюшона она кажется еще больше, чем должна, но и так змея высотой в метра три, размах капюшона метро полтора, а может и больше,

думаю легковой автомобиль таким если что можно было бы укрыть от дождя. Туловище змеи вполне способно было бы меня протолкнуть, а может и кого покрупнее.

Стоило страху отступить, как понял, что срочно надо на форум, если что и возможно узнать, то только там.

Спустя две минуты лихорадочных поисков и хватания фактов как раскаленные угли из костра понял от чего она такая огромная. Королевская кобра в отличие от других змей растет всю жизнь. А если перенестись мысленно из реальности в игру, где даже люди живут тысячу лет, то все встает на свои места. И кобра практически единственная змея, которая может питаться себе подобными. Вот и сейчас, она уже на половину заглотила первую несчастную, у меня в счетчике уже 6/324, одной не хватает. Полагаю вторая змея на очереди, спасти ее мне не удастся, да если честно, то не очень то и хотелось, равнодушен я к змеям.

Из травы ко мне выползли мелкие розовато-белые змейки с красными глазками, если бы не крошечные капюшончики, то не догадался бы от чего так много одинаковых змеек. Что ж, теперь все встало на свои места, кладка яиц королевской кобры вылупилась и она со всеми детьми пришла сюда за пропитанием, которое по сути я должен обеспечить. Ну уж нет, змеи вы или подопечные плевать, я хочу получить навык, так что где там еще живой кузнечик.

Взять быструю и достаточно хрупкую тварь оказалось не так-то просто. Но все же чуть его поломав, но чтобы остался вживых, мне удалось взять его за одну лапку и выставить руку за предел зоны безопасности. Две маленькие кобры отреагировали на присутствие пищи, все же яйца им при всем желании не проглотить, да змеи могут заглатывать вещи больше себя, но тут при всем желании это вне их пределов, а вот кузнечик самое то.

Открыл меню и увидел, что да проявился навык дрессировщика и по мере приближения мелких змей он прокачивается, при том не важно остановились ли они или ползут ко мне, видимо считывается их интерес к моему угощению. До руки еще сантиметров сорок, одна змейка сильно обогнала другую, вторая что-то тормозит и постоянно останавливается, а эта просто бесстрашная. Навык дорос и я немедля закрепил его. Захотелось закричать от радости, но общество змей вообще не располагает к громкому выражению эмоций, тем более змейка продолжает ко мне подтягиваться.

Быстро нашел кнопку навыка и нажал ее. Быть может приручить не получится, ведь всего первый уровень навыка, но так ведь и змейка по сути только что родилась, так что баш на баш. Стоило нажать кнопку, как весь мир подернулся дымкой, сквозь пелену тумана я вижу, что также продолжаю сидеть, а змейка неспешно ко мне приближаться. Но тут внутри змеи появился зеленый огонек и моя рука засветилась темно-зеленым и яркий буквально салатовый огонек змейки стало притягивать будто магнитом к моей руке, при том настоящее тело змейки еще так близко не успело подползти. Но если я все правильно понял, что это суть существа и мне надо его заманить, продолжит думать о том как хочу ее поймать. Салатовый огонек завис над моей раскрытой ладонью и я резко схватил, огонек попытался дернутся, достаточно сильно, пальцы чуть не расжались, но сумел удержать, над ладонью появилась полоса что стала убывать, и чем дальше, тем огонек стал рыпаться сильнее, пальцы онемели, чувствительность упала настолько, что кажется рука уже не моя, но кулак все еще сдерживает огонек. Один палец стал отгибаться, у полоски осталась одна треть, усилием воли повернул руку, огонек там как-то иначе устроился и стал биться в другой палец. Полоска опустошилась, пару раз мигнула и пропала. Дымка мира пропала, приближающаяся змейка тоже куда-то исчезла, а в батл-чате появилась надпись:

Поздравляем!

Вам удалось приручить королевскую кобру 1 уровень.

Вы получили навык «Ловля» 1 уровень

Не успел я растянуть губы в улыбке, как мои глаза встретились взглядом с матерью только что потерявшей детёныша. Оказывается первая змея уже проглочена и уместилась во второй половине ее туловища, ясно от чего она двух обездвижила, такой ряхе надо много питаться.

Мгновение и ее пасть раскрылась с шипением в паре сантиметров от меня. Я рефлекторно отскочил, буквально из положения сидя прыгнул назад. Разгневанная мать двинулась на меня, раздавив так тяжело добытые яйца, ну да, ей до них нет никакого дела. Мелкие змейки прыснули в разные стороны, мамаша не замечает куда «ступает» уже двух малышей задавали, о чем сообщил мне счетчик 6/323. Выходит уберечь мне их надо было в первую очередь от нее. Не успел додумать, как сильный удар поднял меня в воздух, дыхание выбилось,

ребра затрещали и я рухнул на землю плашмя. Лихорадочно глянул на полоску жизней, что возле ника слева сверху, удар болезненный, но урона нет, все же я на площадке перед домом, а здесь безопасно. Вот только судя по движениям мамаши ей без разницы, что я не умер от одного удара и второй удар разгневанной башкой протащил меня по земле и тут я с ужасом понял, что больше не нахожусь на безопасной территории, вокруг мягкая зеленая трава. И видимо змея тоже поняла, ибо в следующую секунду я ощутил болезненный укус в ногу, та сразу онемела, и чувство паралича быстро расходится по телу, уже низ живота прихватило. Видимо сейчас я помру, но отчего-то внутри все воспротивилось, мол, буду я еще каких-то змей бояться. Я выбрался из тюрьмы, сумел выжить там, где людей вообще ни во что не ставят, да при том в детском теле, а тут какой-то шнурок переросток будет мне указывать. Да щаз!!!

Вокруг все потемнело и понял, что змея уже начала меня заглатывать. Ноги и нижняя часть тела полностью обездвижены, ощущения пропали, руки еще чувствуют, но все как в тумане. И тут я вспомнил, как справлялся с подобными монстрами там, в другом мире, где нельзя было расслабляться, драться приходилось каждый раз так будто это последний бой. Чего это я тут раскис. Привычное ощущение бросило меня в ментальный мир, не знаю зачем и как вообще на такое решился без своего помощника, но вокруг все изменилось. Повсюду тьма, я завис в пространстве, а напротив меня эта ужасная тварь, что пытается меня сожрать. Мы посмотрели друг на друга и я понял, что выживет лишь один из нас. Пошевелил ногами, они двигаются, значит это уже не игровая реальность, здесь уже другие законы. Змея без приглашения прыгнула на меня, в последнюю секунду успел чуть отклониться и меня задело ее бронированной башкой всего лишь по касательной, но и этого хватило, чтобы отбросить на десяток другой. Поймал вращение, выпрямил себя, все же в подобной ситуации не в первый раз.

– Хочешь меня сожрать тварь? – зло выкрикнул я.

Змея зашипела, переводчика у меня нет, но думаю, что да, сожрать меня ей очень хочется.

Началась пляска. Каждый ее выпад мне удавалось буквально на мгновение опередить и чуть отодвинуться, чтобы отлететь кубарем, вокруг пространства сколько хочешь, вот только тело почему-то стало побаливать, видимо удары не проходят бесследно. После еще десятка ударов понял, что мое тело так долго не выдержит, надо что-то менять. Змея в очередной раз прыгнула на меня, но

вместо уклонения, я прыгнул ей на встречу, раскрытая пасть приняла меня как олимпийского чемпиона по прыжкам в воду, без брызг и шума. От неожиданности она аж завертела головой, но я сразу же оказался в горле и если я хоть что-то понимаю в этом пространстве, то что здесь медлить нельзя. Мягкие внутренности легко поддались моим зубам, не знаю откуда взялся звериный голод, но я стал пожирать змею изнутри, они пыталась меня протолкнуть дальше, но я уже хорошо закрепился и продолжал проглатывать кусок за куском. К чести змеи она очень долго пыталась что-то со мной сделать, даже ноги немного повредились, но из-за постоянной подпитки они быстро восстанавливались, а вот движения змеи стали замедляться. В какой-то момент она рухнула и меня придавило потолком, до этого был как в трубе, а теперь будто в мешке из кожи и мяса. Находится в ней стало некомфортно и прогрыз себе выход, всего то надо было выесть пару сантиметров, а дальше разорвать дыру руками.

Выбрался весь в слизи и крови, внутри это не ощущалось, а сейчас от омерзения аж передернуло. Вспомнил Бушрута, то как мы с ним по разному воспринимали наш внутренний мир, то как поссорились, затем как помирились и смогли ужиться в одном мире, разделив его на две части. Я осмотрелся, здесь еще ничего нет, только туша змеи. И показалось, что здесь ей не место. Выходит я попал не в ее мир, а она запрыгнула в мой или я ее за собой утащил. Но как бы то ни было, здесь ей не место. В животе давно мучивший голод подсказал как от нее можно избавиться. Через омерзение и отторжение все равно мысль о том, что я могу ее съесть закрепилась и я решил поддаться чувствам. Не знаю сколько ушло времени, но я продолжал жрать и жрать, отрывая куски от нее и проглатывать их не жуя.

Очнулся сытым в паре метров от охотничьего домика. В голове прояснилось и услышал, как за спиной кто-то подползает. Медлить не стал, рывком поднялся и вернулся на безопасную территорию, полагаю больше тут змей способных меня с ней выбить нет, так что можно прийти в себя.

Увидел в батл-чате сообщение:

Ваш навык «Дрессировщик» заменен на «Пожиратель душ».

Вы более не можете приручать.

Вы подняли характеристику пси +1

– Что за фигня? – высказался я вслух.

Запросы на форуме о пожирателях душ ни к чему не привели, ни одного упоминания. Открыл меню, в нем лежит книга дрессировщика, сам еще не видел, но скриншоты на форуме хорошо запомнил, толстый фолиант с обложкой из толстой кожи, спереди тистенные рисунки зверей и птиц, змей, пауков и прочих гадов, при том все сделано так органично, что залюбуешься.

Мельком удалось увидеть ожидаемое, как книга покрылась дымком и когда тот развеялся передо мной предстал ужас. Обложка поменяла материал, теперь это нечто металлическое, милые зверьки пропали, в центре огромный открытый глаз, а все пространство вокруг заполнено разного размера и формы зрачками, даже не знаю у каких тварей такие глаза. Но один взгляд на подобное и хочется блевануть. Не знаю зачем, но прикоснулся к книге. Она проявилась передо мной, успел подставить руки и достаточно легкая обложка опустилась на ладони. Что книга будет сначала легкой на форуме писали, чем больше приручишь, тем больше страниц, тем тяжелее станет.

Смотреть на обложку совсем не хочется, открыл. На первой же странице текст:

Ух! Мои поздравление первооткрыватель!

Ты открыл навык, который больше никому не будет доступен, так что радуйся, ты стал уникальной личностью, выбился из серой массы. А теперь о навыке.

Пожиратель душ – это разновидность дрессировщика. Если дрессировщик заманивает к себе сущность зверя и приручает его, то пожиратель делает тоже самое, но только более агрессивно. Мануала по своему навыку ты нигде не найдешь, можешь не искать. Поэтому вот тебе несколько определений и подсказок, а остальное откроешь сам:

Дрессировщик может сколько угодно вызывать своего пета, но делится с ним опытом. Пожиратель душ может вызвать поглощенную душу лишь затратив на ее призыв другую, при том равную по уровню или больше. Подскажу, из банка душ можно взять много мелко уровневых, их суммарный уровень должен быть в два раз больше, чем у призываемой. И немного приятного из-за чего я и ввел

этот навык – твои петы не нуждаются в опыте, а только в душах.

Души есть у всех живых. Поглощать можешь не только убитых тобой. Но учти, у монстров, в убийстве которых ты не участвовал душа доступна всего пять секунд, не успел, значит опоздал. Если же ты убивал, то душа доступна одну минуту. Не всегда стоит спешить и жрать все подряд, но об этом дальше.

Поглощая души ты пополняешь банк душ. Научись работать с ним, это важно.

Пожиратель душ это разновидность петовода, но какой же петовод без развития подопечных. Но тут вынужден тебя огорчить, если обычные петы могут убивать мелко уровневых монстров и получать крохи опыта из банка хозяина, то твои подопечные жрут только души и при том обязательно выше себя по уровню.

Пожиратель душ как и дрессировщик не ограничен в количестве подопечных, поэтому можешь любую понравившуюся душу заносить в образцы и развивать. Количество образцов зависит от уровня навыка.

И последнее, книга тоже живая, не забывай ее кормить.»

Я перевернул страницу, на следующей написано:

Банк душ: 1

Список:

– Королевская кобра 47 уровень

Доступно образцов – 1

И чуть ниже кнопка «Создать образец»

Если я правильно понял, то могу создать образец из королевской кобры 47 уровня, но призвать ее смогу если в банке душ будет кто-то выше по уровню и

тогда потратив другую душу, смогу вызвать кобру. Хм, хреновато как-то, выходит я всегда более сильных личностей буду пускать на прокорм слабым.

– Ты (далее очень витиевая фраза, содержащая перечень всех людских пороков и отклонений человечества) – заорал на меня директор.

Я обернулся. Ко мне на всех порах разгневанный несется директор, красный как вареный рак, глаза мечут молнии, походка такая, будто готов растерзать меня на месте.

– Ты, ты, ты, – он задохнулся от гнева. – Ты зачем ее убил?

Я пожал плечами.

– Вообще-то она сама набросилась, – оправдался я.

– И с чего она так себя повела? – заорал директор.

Я вновь пожал плечами.

– Наверно из-за того, что я приручил ее детеныша, – предположил я.

– У нее на глазах? – крича поинтересовался директор.

Я кивнул.

Он хлопнул себя по голове.

– Задушил бы тебя собственными руками дебила кусок, но, – тут он задумался, так внезапно, что я даже удивился. – Покажи кого приручил.

Я опешил, неожиданная просьба. Но раз просят, надо показать, нашел в меню кнопки для вызова пета, все же навык я потерял, но пет то остался, насколько я вообще понял, дрессировщики тем и зарабатывают, что ловят всех подряд и продают другим, так что пета могут иметь все и ни одного, вот только не в виде книге, а теперь как я в виде статуэтки в инвентаре, а она занимает место, так

что много заводить не получится.

Нажал на кнопку призыва и передо мной появилась та же розовато-белая змейка с крошечным капюшоном и красными глазками. Если бы на форуме не ознакомился, что именно так выглядят мелкие королевские кобры, то подумал бы что это суррогат какой-то.

Директор быстро шагнул ко мне и со всей силы топнул в змейку, та чавкнула и мне выпало сообщение о ее смерти.

– А теперь прочь из зоопарка, – заорал он на меня, а затем зло посмотрел мне в глаза. – Ты думаешь я не знаю какой навык ты получил? ЗНАЮ! Такой мрази нечего делать в моем зоопарке. Если хоть раз увижу тебя на моей территории, то ты пожалеешь.

Я рефлекторно схватил его за грудки, его лицо красное от гнева оказалось на уровне моего лица и тут в его зрачках я увидел себя. Нет, там не монстр, вполне спокойный, лишь раздосадованный от потери питомца парень, но увидел я себя взрослого и вспомнил, что мне нельзя убивать игроков. Да, директор нпс, но надо учиться держать себя в руках, иначе я вернусь в то детское тело. С сожалением поставил его на землю и даже немного распрямил ему рубашку.

– Хорошо, я уйду, – покорно сказал я.

– Не думай, что уйдешь не заплатив, – зло прошипел директор, как змея. – На тебе штраф за убийство собственности зоопарка. Она была сорок седьмого? Вот и отлично, завалил почти самого высоко уровневого монстра в моем зоопарке, так что с тебя четыре тысячи семьсот золотых, выплатить должен в течении года или можешь в этом городе не появляться.

Над нашими головами бухнул гром и в батл-чате появилась надпись:

На вас наложен штраф 4700 золотых в течении года, вернуть Корнелию, владельцу зоопарка (зафиксировано богом).

Директор после грома заулыбался.

– А пропажу мелкой змейки так и быть тебе прощу, – ехидно сообщил он.

Я ухмыльнулся, как же простит, мамаша бы сама больше половины поубивала бы, так что быть может я наоборот увеличил поголовье. Краем глаза заметил, что опыт за работу перестал начисляться, выходит меня уже уволили.

– Всего доброго, – сказал я и направился к выходу, в сторону города, обходить весь зоопарк слишком опасно.

– Ближайший выход здесь, – подсказал директор.

Я обернулся и он указал на тропинку, по которой я уходил за яйцами.

– Знаю, – ответил я и направился по ранее выбранному направлению, спорить с ним совершенно не хочется. Внутри злость на себя, на обстоятельства и на то, что лишился работы, так не получив ни одной монетки. Радует, что хоть с навыком и петом ухожу, было бы совсем хреново лишится и их. Но за это я вынужден буду заплатить огромную сумму, не понятно как ее добыть, когда за неделю работы тут обещали всего два золотых, честным трудом такую сумму не заработать.

Спешно, но не бегом покинул зоопарк. Злость отпустила через пару шагов и вспомнил, что вообще-то моего питомца убили и что теперь делать? Залез в меню, но там лишь книга, мой же пет теперь в виде статуэтки, открыл инвентарь и там на ячейке с петом отчет, осталось пятнадцать минут.

Залез на форум, чтобы понять это время осталось чтобы спасти пета иначе он погибнет или вдруг он сам воскреснет. Через пару минут выяснилось, что он сам воскреснет, но потеряет уровень. Отдельно уточнили, что ниже первого уровня пет не может опуститься, так что облегченно вздохнул. За каждый уровень пета время возрождения увеличивается на час и каждая смерть отнимает уровень. Жалобный вой людей на предмет потерянного опыта показался мелочным, совсем зажрались, тут пет воскресает, а они об опыте пекутся.

– Что ж, здравствуй вторая попытка, – сказал я вслух и направился на площадь перед биржей труда.

Глава 4

Можно сказать, первая попытка устроиться на работу и получить хоть какие-нибудь деньги полностью провалилась. Финансовые обязательства у меня только перед игроком Чпас, что подарил мне штаны в обмен на рассрочку в 50 серебра, вот такой замысловатый подарок. Можно позлиться, но зачем? Ведь остальным до меня никакого дела не было, а он взял и подарил штаны, видимо больно было смотреть как я голозадым сижу на камне и таращусь на свои гениталии, обливаясь слезами.

На площади прошлого знакомого Стоко не оказалось, примостился на углу одно из домов, здесь чуть посвободнее, чем везде. Ночных, вечерних и запоздалых визитеров не было, кроме конечно работника из зоопарка, но на меня он даже не взглянул, у всех спросил о работе, а меня проигнорировал.

– Слушай, – позвал меня сосед по ничегонеделанью. – А чего это зоопаркщик тебя пропустил?

– Не нравлюсь я ему, – ответил я.

– Ой ли?

– Да, вот карта не легла, день отработал, выгнали, – ответил я.

– За что? – заинтересованно спросил сосед.

– Не знаю, – пожал я плечами, – может обиделись, что я жрать хотел и пару змей сожрал, вместо того, чтобы за ними ухаживать. А может за то, что искупался голым в бадье для лис. Кто их там разберет.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/ru/os-minozhkin_evgeniy/nakazan-igrat-4

Текст предоставлен ООО «ИТ»
Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: Купить