



ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Пролежал в коме пару лет и узнал, что тело после аварии тебе не подвластно? Не беда. Добро пожаловать в "Перерождение". Глобальный виртуальный, но чересчур реалистичный, проект. Думаешь стал попаданцем по не воле и на этом твои беды закончились? — Не угадал. Вынь да положи на бочку стопку вечно деревянных, чтобы погасить долги родителей за содержание твоего анабиозного тела. Да, да, тебя никто не гонит, это же родители, но самому-то приятно будет знать, что лишаешь отца выходных, а мать отпуска?

Мало и этого? Тогда добро пожаловать в мир, в котором, чтобы заработать, нужно пахать как чёрт, хотя, это скорее преуменьшение проблемы. Все, можно выдыхать. Только не в этот раз, сынок. Незнание законов мира не снимает ответственности, поэтому придётся ещё немного покоптить филейную часть на каторге. Все ещё не доволен? Тогда чувствительность в 80 с гаком процентов добавит хардкорности в твою жизнь. Сиди теперь и гадай куда ты попал: в ад, рай или новую реальность, и где же твой рояль?

Глава 1

Очнулся в полной темноте. Ни звуков ни света ни привычного тела. Одно сознание в абсолютном ничто. Никогда не страдал депрессиями, но сейчас накатывает паника и сильная апатия. Сколько себя помню, а помню ли? Приступ паники усилился. Я осознаю себя, но воспоминания о себе застряли как будто в киселе, но они есть, что уже радует. Немного успокоившись попытался сконцентрироваться на своих воспоминаниях. По всей видимости зовут меня Олег. Во всяком случае перебирая в уме имена именно на него был самый большой эмоциональный отклик. Последнее, что помню это яркий, слепящий свет и жуткую боль. Свет необычный, белый и быстро приближающийся. Что-то щелкнуло в голове, но мысль никак не хотела сформироваться, чтобы выяснить больше об этом свете. Темнота пугала. Мне кажется я потихонечку начинаю сходить с ума. Сколько времени уже прошло с момента как я себя осознал? Может быть час, а может и два, а может быть и вовсе неделя. Но тут время течет совсем по другому. Абсолютное ничто и никаких временных ориентиров.

Прошло еще какое-то время, субъективно это было долго. Не знаю сколько прошло времени, но отчаяние начало брать надо мной верх, как вдруг появился голос, очень знакомый и родной, но немного отличающийся механическими нотками.

— Ты меня слышишь? Поддай хоть какой-то знак

Я не сразу сообразил, что надо ответить, но как это сделать? У меня нет ни привычного лица, ни голосовых связок. У меня ничего нет, кроме сознания.

— Мы знаем, что ты приходишь в себя, показатели на аппаратах жизнеобеспечения показали мозговую активность. Попробуй успокоиться и сформулировать мысль, — продолжил голос, но уже более грубый, хотя совсем не агрессивный.

Сделав пару глубоких вдохов своими воображаемыми легкими, я попытался сконцентрироваться на вопросе «кто вы? Где я?»

— Кто вы? Где я? — раздался совсем позабытый мной собственный голос, но звучал он как что-то потустороннее произнесенное по слогам и с большими паузами.

— Меня зовут доктор Эрнесто Мерфи. Я твой лечащий врач. Два года назад ты попал в аварию, а сейчас ты находишься в искусственной коме. Мы смогли подключиться к твоему сознанию. Я сейчас задам тебе несколько вопросов. Постарайся ответить на них да или нет. Ты пока еще не адаптировался, но дальше будет легче и сможешь формировать длинные фразы. Если понял — скажи да.

— Да, — спустя пару минут концентрации на мысли я смог выдать доктору.

— Ты помнишь как тебя зовут?

— Да.

— Ты помнишь что с тобой произошло?

— Да. Нет. Нет.

— Ты помнишь частично и не уверен в ответе?

— Да.

— Как ты себя чувствуешь — есть физические или фантомные боли?

— Нет.

— Ты что-нибудь чувствуешь физически?

— Нет.

— Отлично. Ты стабилен. Мне нужно время, чтобы подготовить тебя к подключению. Через пару минут придут твои родные и введут тебя в курс дела. Примерно через 5 часов смогу тебя подключить. До связи

И голос пропал. Опять накатила паника, ничто пугало, но одно радовало — я хотя бы знаю, что не сошел с ума и не буду висеть нигде вечно.

— Сынок, сынок ты меня слышишь?

— Да. Ма...,- попытался добавить в мой текущий лексикон мыслеречи новое слово, но не получилось.

— Как ты себя чувствуешь? Мы все очень переживаем за тебя. Слава богу ты хотя бы жив.

— Хоро... Да, — опять не получилось, но уже больше букв смог сформировать. Очень не хотелось расстраивать родных и показывать свою слабость и отчаяние. — Что?

— Что с тобой произошло? Ты не помнишь?

— Нет. Да. Нет. Плох...

— Не перенапрягайся. Доктор сказал что первые часы мозг адаптируется к виртуальной реальности. Скоро ты сможешь говорить. Уже чудо что мы с тобой общаемся, — и раздался женский плач, который я так не хотел слышать и который выворачивал всю мою душу.

— Ты попал в аварию. Не справился с управлением и выехал на встречу, — продолжила мама спустя пару минут, — там в этот момент ехала фура. Твоей ямахи больше нет. Он сгорел вместе с тобой. Тебя переехали сын. Повезло, что шлем спас голову. От тебя почти ничего не осталось. Мы с папой питали надежды, что ты очнешься и когда-нибудь придумают способ поставить тебя на ноги. Я почти отчаялась. Мы влезли в долги, но ты не беспокойся все хорошо. Ты жив. Я так многое тебе хотела сказать. Прости.

— Да. Хорошо. Все. Что ждет? — наконец то получилось выдавить из себя более менее слаженную речь.

— Олег, — новый голос, голос папы, — маме сейчас тяжело, — видимо мама не смогла больше сдерживать эмоции. Папа же продолжил после небольшой заминки, — тебе сейчас готовят капсулу и все разрешения. Через пару тройку часов все будет готово. Там полная система жизнеобеспечения. Ты попадешь в игру «Пробуждение» и там мы сможем встретиться и даже увидеть друг друга. Нам с мамой сделали отдельные аккаунты для встречи. Я сам очень плохо понимаю все эти новшества. Обязательно добавь в друзья при первой возможности «ЭкПир46753», чтобы это не значило.

— Игра? Серьезно? — уже прогресс. Длинные слова

— Да, сын. Много поменялось пока тебя не было. Я много читал про это, но сам если честно плохо понимаю. Изобрели Искусственный Интеллект, который позволил создать виртуальную реальность. Как говорят она почти неотличима от реальности. ИИ дал прорыв в игровой индустрии и сейчас уже даже государства используют эти технологии для содержания тюрем. В госдумме идет обсуждения на перевод обучения в вирт. Не знаю, что будет дальше, но этот вариант хотя бы позволит тебе жить и общаться.

— Что со мной дальше?

— Мы с мамой не знаем. Пока что единственный вариант это клонирование тела, но сейчас только ведутся разработки этой технологии возможно через несколько лет она и появится, но стоит она будет очень дорого это точно. Мы сейчас активно придумываем как заработать деньги. Пока что почти все уходит на поддержание твоей жизни. Возможно у тебя получится что-нибудь придумать в «Перерождении». Не смотря на то что игре 1 год,

там уже есть люди которые отказались от работы и выводят виртуальную валюту в реальную. Не знаю на сколько это вообще все ... как бы это сказать адекватно, но чем черт не шутит.

— Спасибо!

— Мы с мамой поможем чем сможем, ты знаешь... мы с мамой решили сделать тебе подарок, чтобы тебе полегче там было. Тебе там должны прийти деньги которые мы поменяли на игровую валюту. Ты как сам? Говорить уже можешь или не привык еще?

— С трудом. Тяжело пока, но я стараюсь. Пока. Сложно. Говорите со мной. Я боюсь сойти с ума тут один. Темнота и ничего нет, кроме голоса.

Спустя пару часов разговоров с родителями объявился Эрнесто:

— Олег. Приготовься пожалуйста и не пугайся. Сейчас мы будет подключать тебя к капсуле. Это займет время. Не переживай. В это время ты не сможешь с нами говорить и слышать нас. После подключения мы сможем связываться с тобой только игровыми методами. ИИ полностью блокирует любое вмешательство извне. Запомни ник и добавь в друзья «ЭкПир46753». Запомнил? Повтори пожалуйста

— Да. Добавить в друзья ЭкПир46753

— Удачи в игре и постарайся помочь родителям. Они сильно преуменьшают свои расходы.

Добро пожаловать Переродившийся

Выберите чувствительность.

Внимание: большое количество рас станет недоступно при выборе чувствительности выше 15 %.

Производится сканирование мозга. Это может занять некоторое время. Ожидайте.

Сканирование мозга завершено. Вы можете выбрать чувствительность от 5 % до 89,8 %.

Подтвердите выбор в 89,8 %

Выберите расу. Ошибка. Вам доступна раса человек. Уменьшите уровень чувствительности до 50 % чтобы выбрать другую расу.

Подтвердите выбор расы «человек»

Настройте внешность. Ошибка. Вам доступны только косметические изменения персонажа. Ваша внешность скопирована с настоящего тела. Чтобы изменить пропорции тела, уменьшите чувствительность до 35 %.

Подтвердите выбор внешности.

Выберите стартовую локацию:

Грозное ущелье

Лес Надежд

Порт Ньюби

Подтвердите выбор локации «Лес надежд»

Выберите имя персонажа

Аллигатор

Подтвердите выбор

Вспышка света и ко мне начало возвращаться зрение. Я попытался поднять руки и протереть глаза от мути, у меня это получилось. Я снова чувствую свои руки и лицо. Как же хорошо! Никогда не думал, что буду радоваться, как ребёнок, смотря на свои руки, еще пока мутным зрением, но быстро обретшим резкость.

Первое, на что я обратил внимания, стоя как соляной столб, — это появившиеся иконки на периферии зрения. Мысленно потянулся к ним, и они из прозрачных обрели очертания. Слева наверху было окно статуса. Я пару раз играл в школе в онлайн РПГ и интуитивно было понятно, что такое ХП эксп МП активность сытость. Выглядело все это дело примерно так:

Уровень 1.

Аллигатор

ХП 20/20

МП 20/20

Бодрость 100/100

Сытость 10/10

Под статус баром было около 10 разнообразных иконок. На текущий момент все были прозрачными и неактивными. Видимо, разблокируются позже. Снизу слева было скорее всего окно чата, который я тут же уменьшил до минимума, чтобы не мешал и, нажав на шестеренку, оставил только возможность получать системные и личные сообщения. По

центру снизу оказалась, по всей вероятности, панель быстрых действий, разделенная на две части. Пока что там было пусто. С этим разберемся позже. Слева снизу были уже не прозрачные иконки шестеренки, сумки, блокнота, головы человечка, буквы е и мигающего конверта с маленькой красной цифрой два в верхней правой части конверта. Справа наверху была темная карта с пятном по центру и кнопкой, чтобы открыть ее на все поле зрения.

Разобравшись с интерфейсом, решил оглянуться. Реальность, поправочка — виртуальная реальность, порадовала. Я очутился на опушке леса. Всмотревшись в травку с росой, березки, сосенки и прыгающих вдалеке кроликов, не смог найти отличия с воспоминаниями реальной жизни. Все было взаправду. Я ощущал порывы ветра, нагревающуюся от солнца мешковидную рубаху на теле, чистый свежий воздух. Удивительные ощущения, даже не смотря на то что я знаю, что нахожусь в вирте. Вдалеке виднелся двухметровый частокол с воротами и несколько уходящих ввысь потоков дыма.

Прежде чем выдвинуться в сторону деревни, я решил проверить сумку и мигающий конверт. Начал с конверта. Первое сообщение было поздравлением с началом игры. Много много слов, которые не особо хотелось читать. К письму ещё было приложено 100 золотых монет, какая-то сумка, кирка, топор, тесак, нож, серп, шприц, дубина и 6 эликсиров. В конце письма я прочитал: «Спасибо за приобретение стартового бриллиантового пакета». Это, видимо, подарок, про который говорили родители. Второе письмо оказалось системным, и при раскрытии мне загордели обзор строчки текста:

Получено достижение «Переродившийся 5 ранг». Играйте на уровне чувствительности выше 80 % Награда: увеличение любого опыта на 15 %. Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Переродившийся 4 ранг»: начните играть на уровне чувствительности выше 85 %. Награда: неизвестно

Получено достижение «Переродившийся 4 ранг». Играйте на уровне чувствительности выше 85 % Награда: увеличение любого опыта на 20 %. Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Переродившийся 3 ранг»: начните играть на уровне чувствительности выше 90 %. Награда: неизвестно. Суммарная награда линейки достижений: увеличение любого опыта на 35 %

Получен титул «Первый переродившийся 5 ранга». Станьте первым игроком с уровнем чувствительности выше 80 % Награда: увеличение любого опыта на 5 %. Тип награды: постоянная. Доступен титул «Первый переродившийся 4 ранга». Повысьте первым уровень чувствительности до 85 %.

Титул «Первый переродившийся 5 ранга» трансформирован в титул «Первый переродившийся 4 ранга». Станьте первым игроком с уровнем чувствительности выше 85 %. Суммарная награда титула: 15 %. Доступен титул «Первый переродившийся 3 ранга» Повысьте первым уровень чувствительности до 90 %.

Титулы явно намекали, что я в игре один такой. С выбором чувствительности было все просто. Я взял максимум. Мне не доступна реальная жизнь, а от второй попытки нужно брать все. Надо будет поинтересоваться, на какой чувствительности играют остальные игроки, и какой диапазон им предлагали на этапе создания персонажа. Но это все потом. Открываю иконку рюкзака, и появляется два окна. Слева человек с пустыми ячейками по кругу из которых заполнены только штаны и рубаха, в которые я одет. В правом окне 20 ячеек активных и много много заблокированных. Первым делом открыл информацию о новой сумке.

Сумка бриллиантового новичка:

Персональная

Вес:0

Свойства:

+80 ячеек инвентаря

— 20 % Снижение веса предметов

Не выпадает при смерти

Невозможно украсть, передать, продать

Мысленно я пожелал одеть сумку, она тот час переместилась в левое окно и заняла один из слотов с человеком. Присмотревшись, увидел кнопку под правой ногой человека с английской буквой «i». Для эксперимента нажал и увидел свои характеристики.

Имя: Аллигатор

Уровень: 1

Раса: человек

Специализация: Нет

Базовые характеристики:

Сила: 1

Ловкость: 1

Интеллект: 1

Выносливость: 1

Бодрость: 1

Удача: 1

Максимальный Переносимый вес: 5 кг

Бонусы титулов и достижений:

+50 % к любому опыту

Расовые бонусы:

+10 % к любому опыту

Нераспределенный характеристики: 0

Осталось разобраться с остальной частью стартового набора и можно выдвигаться в деревню. Ах да, чуть не забыл — пока память свежа нажал на голову человека и добавил в друзья «ЭкПир46753». Итак, в сумке осталось куча инструментов. Все персональные с весом 0 и без возможности потерять, продать, украсть, передать. С подробными свойствами определюсь позже, хочется побыстрее уже пройти и осмотреть деревню. В одной из ячеек был обычный шашлык в количестве 5 штук, который увеличивает сытость на 10 часов и весит суммарно 0,8 кг (-20 % веса от сумки новичка) и 6 слотов с эликсирами на все характеристики. Первым попробовал выпить "на удачу".

Эликсир усиления Удачи

Увеличивает характеристику удача на 1

Тип усиления: постоянный

Вы употребили эликсир усиления удачи

Удача +1

Вы употребили эликсир усиления на первом уровне

Удача +1

Ого! Двойной бонус от первого уровня. Возможно, стоит задержаться на первом уровне

и не спешить. Употребил последовательно все пять оставшихся эликсиров. На пятом вылезло приятное сообщение вдобавок к повышению характеристик на 2:

Вы употребили эликсир усиления силы

Сила +1

Вы выпили эликсир усиления на 1 уровне

Сила +1

Вам улыбнулась удача эффект от усиления удваивается

Сила +1

Выпив все эликсиры усиления, взглянул на информацию о персонаже и довольный побежал к деревне.

Имя: Аллигатор

Уровень: 1

Раса: человек

Специализация: Нет

Базовые характеристики:

Сила: 4

Ловкость: 3

Интеллект: 3

Выносливость: 3

Бодрость: 3

Удача: 3

Максимальный Переносимый вес: 5 кг

Бонусы титулов и достижений:

+50 % к любому опыту

Расовые бонусы:

+10 % к любому опыту

Нераспределенный характеристики: 0

На полпути к деревне порадовали два повышения за бег

Ловкость +1

Бодрость +1

Еще через 50 метров в глазах начало темнеть, а ноги перестали слушаться. Посмотрел в статус бар — бодрость просела в 0/130, но я еще бежал, хотя очень медленно. Решил продолжить бег и понять возможности игры. Через 50 метров я рухнул на землю без сил, а перед глазами замелькали сообщения:

Выносливость +1

Поздравляем — открыта вторичная характеристика «Игнорирование боли».
Игнорирование боли увеличивается на 1 %

Получено достижение «Самоучка ранг 1». Откройте 1 вторичную характеристику самостоятельно Награда: увеличение удачи +1. Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Самоучка ранг 2»: откройте самостоятельно 5 вторичных характеристик. Награда: случайно

Удача +1

Я закрыл сообщения. Мой мир наполнился болью. Не такой сильной, но все таки ощущалось сильное жжение в области правого колена. Мое колено было рассечено об острый камень. Я заглянул в системные сообщения в чате:

Получен урон 8. Хп 42/50

Ваши раны кровоточат. Вы будете получать 1 ед урона раз в 5 секунд на протяжении 20 секунд.

Вы теряете 1 хп от кровотечения. Хп 41/50

Остаток дороги решил пройтись без приключений. На подходе к деревне увидел небольшое поле где 5 игроков занимались спортом. Не долго думая, повременил с деревней и решил узнать, зачем игроки занимаются спортом в виртуальности. Не мозг же качать физическими упражнениями.

— Доброе утро, не подскажите новичку, зачем вы отжимаетесь?

— Совсем гайды не читал? — раздался ржач со всех сторон

Решил не вдаваться в подробности и переждать приступы смеха с каменным лицом.

— Попробуй как-нибудь на досуге в гайды залезть, — окинул меня оценивающим взглядом коренастый гном, — таким способом за дозволенные 12 часов игры в течении недели можно поднять силу, ловкость, бодрость и выносливость на 5 единиц. Дальше тоже можно качаться, но там чтобы поднять хотя бы на +1 характеристику придется потратить от трех месяцев и больше. Проще прокачать уровни

— Спасибо за информацию, — которая действительно оказалась очень полезной.

— Не злись за смех, мы все в яслях новички, просто это базовая информация, которую знают все.

Все да не все. Кто-то попал в игру на больничной койке, не то чтобы гайдов не читав, не зная даже, что появилась виртуальная реальность. Злиться я конечно не стал, а потопал ко входу в деревню, где обнаружил мрачного молчаливого стражника. На мое приветствие он окинул меня взглядом и отвернулся. Деревенька была домов на 40–50. Все двухэтажные, улицы чистенькие, каждый домик имел жилую часть на втором этаже и какой-либо магазин

на первом. Ближайший ко мне дом оказался с вывеской «кузнец» и пристройкой с сильно коптящей дымовой трубой. Странно, но звуков ударов молота слышно не было. Как положено во всех ММОППГ моего времени, пройдя 20 метров, навстречу ко мне подошла старушка и попросила доставить письмо старосте деревни:

Доставьте письмо старосте.

Награда: 20 опыта, 1 сдобная булочка.

Принять да/нет

Штраф за отказ: нет

Штраф за провал: нет

Так как я решил повременить с получением уровней — отказался. Сегодня мой первый день. Надо пройтись по деревне посетить все магазинчики, поговорить со всеми НПС на предмет наличия заданий без опыта и устроиться на постой в таверне и составить план действий. Кушать физически не хотелось, а вот морально по еде я соскучился. Как раз время завтрака. Так что первым делом отправился устраиваться в таверну, которая находилась в центре деревни и была единственным четырехэтажным зданием в деревне. На входе учуял пряные запахи и аппетит проснулся. Таверна была наполовину пустой. Первый этаж был большим светлым помещением с барной стойкой и примерно с 20 добротными столами из дерева. Гул обсуждений приключений, вкусные запахи, что может быть лучше для человека в коме?

— Доброе утро, уважаемый Арно. Подскажите пожалуйста, есть ли свободные комнаты и сколько стоит проживание? — решил выбрать тактику вежливости.

— Отчего же им не быть. Имеются свободные. 20 медяков за ночь, 30 — с завтраком, обедом и ужином из простых, но вкусных блюд.

— Спасибо! Для начала, я бы хотел комнату на сутки с едой, — заглянув в сумку обнаружил, что там красуется 100 золотых 2 серебряных и 50 медных монет, — подскажите пожалуйста, может быть вам нужна какая-то помощь по хозяйству? Я только прибыл в вашу деревню и хотел бы поучаствовать в ее жизни.

— Помощь никогда не бывает лишней. У меня один повар приболел, если умеешь готовить мясное рагу, яичницу и куриный суп, то могу предложить тебе помочь нашему повару в счет оплаты жилья.

Помочь трактирщику Арно с приготовлением еды

Ежедневное, повторяемое

Награда: бесплатное проживание на одни сутки, бесплатное питание на одни сутки

Штраф за отказ: нет

Штраф за невыполнение: ухудшение репутации с Арно на 10

— Премного благодарен, покажете где находится кухня?

— Знакомься Грыз, Грыз это Аллигатор, он поможет тебе с приготовлением еды на сегодня, — зайдя в дверь рядом с барной стойкой, Арно познакомил меня с гоблином-поваром, — не подведи меня Аллигатор.

— Так ты, большая человека, слушать великий повар Грыз. Я готовить прекрасный, вкусный еда, а ты помогать великий повар. Не будешь слушать, что говорит Мастер Грыз — получай смачный шлеп по жоп. Усек дылд? — стоило Арно выйти как Грыз заявил свои права на лидерство. Да, готовить я умел в реальной жизни, но тут игра, и смогут ли

пригодиться навыки из реала тут — не знаю.

— Да, великий Грыз, я готов помочь, чем смогу. С чего мне начать? — решил подыграть гоблину. Вежливость — наше все.

— Умный человечка. Молодец дылд. Бери яйцо курица и делай глаздрунью вон на той плита. Соль с перцем не забудь. Вон тама лежит. Испортишь завтрак — устрою тебе большой жоп! И шевели уже булка.

Да уж. Пока что это самый колоритный персонаж, которого я видел в игре. Взял из корзины 10 яиц и, разбив их, вылил на плоский прямоугольник металла. Интересно, как он нагревается — газ, электричество, магия? Наверное, последнее. Электричества я тут не видел, огня под плитой нет, газом не пахнет. На Зем яйцо пришло очередное уведомление.

Поздравляем открыта профессия «Повар» ранг Новичок уровень 0. Вы способны приготовить сытную еду.

Получено достижение «Мастер Самоучка ранг 1». Откройте 1 профессию самостоятельно Награда: увеличение удачи +1 Опыт всех профессий +10 %. Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Мастер Самоучка ранг 2»: откройте самостоятельно 3 профессии. Награда: случайно, опыт всех профессий +20 %

Удача +1

Ого, а удача то уже 5. Самая моя большая характеристика. Приготовив еще 35 порций Глазуньи (обычная еда. Насыщает организм на 4 часа), прокачал Повара до Новичка 5. Описание не изменилось. Видимо, бонусы будут только от ранга профессий. Далее Грыз приказал разделявать кур, резать картошку и морковь, а сам уселся на трон, точнее на кастрюлю на столе, и руководил безумным человеком.

— Давай глупый человека, чисть быстро — шустро картофан. Марковка потом строгать надо. Марковка под твой ленивый жоп, картофан вон там. Я пошел за куриный жоп.

Этот гоблин мне никогда не надоест. Так чудно он говорит. Порой бывает очень сложно удержать смех от этого комика.

Супа сварил я огромный чан после разделки куриц, нарезки картошки с морковкой тестов на соль и так далее. Самое интересное — никакого наваара в чане не было. Как только суп был готов, Повар скакнул до Новичка 9 и 40/100 % опыта до Новичка 10.

Удивительно быстрый рост за два часа. Так можно и мастером стать за пару недель. На заметку — нужно будет узнать какие ранги профессий бывают и как их эффективнее качать.

— Молодец вонючий человека. Теперь бери баран и режь его жоп. Картошка знаешь где лежать. Будем рагу готовь, — очередное наставление от мастера, простите, великого Мастера.

И опять жалкий человек взялся за рутину. Спустя еще час — два рагу было готово, а повар повысился до ученика 1.

Профессия «Повар»

Ранг: ученик

Уровень: 1,67

Все ваши характеристики увеличены на 1.

Ваши блюда получают временный эффект +1 к одной из характеристик случайно и 2 % от ваших характеристик до окончания сытости либо до употребления нового блюда.

Потратив 4 часа на готовку, остался довольным, но морально вымотанным. Налил себе

миску супа и отправился в общую зону трактира с мыслями о древней русской поговорке «Поели — надо поспать». На выходе из кухни закрылось задание от Арно, а сам Арно довольный протягивал мне ключ от комнаты с номером 7.

— Молодец, Аллигатор, не подвел. Хорошо справился. Мой повар еще 6 дней будет болеть, поэтому, если будет желание помочь, — можешь приходить завтра в 8 утра.

— Уважаемый мистер Арно, спасибо, что позволили мне поработать. Теперь я ученик повара и мои блюда будут дополнительно давать плюс 1 к случайной характеристике, поэтому предлагаю повысить цены на еду, а сверхприбыль делить пополам.

— А ты не промах. Но как ты смог за один день стать учеником? Мой балбес уже пол года работает в трактире, а стал только новичком 9. Может ты уже давно кашеваришь?

— Пол своей жизни, — не стал шокировать трактирщика, — так что по рукам и до завтра?

— Жду в 8:00

Попрощавшись, отправился за свободный столик, а свободных было 19 из 20. Видимо, обед — не популярное время для игроков. Пообедав в одиночестве, поднялся к себе в комнату и улегся на удобной перине. Где — то в настройках я видел что-то наподобие будильника. Установил время через два часа и уснул глубоким сном без сновидений.

После пробуждения под приятные мелодичные звуки будильника я осмотрелся. Комнатка была простая до нельзя. 3 на 4 метра, простая кровать, письменный стол со стулом и небольшой сундук на 20 слотов, без ограничения веса. После съема комнаты стала активна иконка с домиком под хитбаром. Покопавшись в настройках, понял, что без моего разрешения никто не сможет попасть в мою комнату. Даже Арно. Но как только срок аренды кончится, мне доступ будет заказан, а все вещи интерьера и оборудование для ремесла поместится в мой сундук. При этом, в любом другом трактире при снятии комнаты сундук станет доступен. То есть он как бы переносится в место съема нового жилья. Я могу устанавливать новую мебель, ремесленные алхимические столы и печи, преобразовательный куб, но сначала это все надо купить. До ужина оставалось около 4 часов и их я решил провести в разведке по квестам деревни. Шопингом пока рано заниматься — я не знаю ни цен, ни того, что мне нужно приобрести. Честно говоря, я не знаю, ни где нахожусь, ни что мне вообще делать в игре. Понятно одно: нужно каким-то образом зарабатывать на новое тело. Но я решил дать себе месяц на дурачество и ознакомление с контентом.

Спустя два часа обошел всех НПС и взял все задания, которые не дают опыт прямо и косвенно (поохотиться на дичь или монстра я тоже не брал). Итогом было взято 5 квестов, которые я планировал частично сделать в ближайшие два часа.

Помогите Герде вспахать огород

Ежедневное повторяемое

Награды: +1 к репутации с жителями Яслей

10 медных монет

Штрафов нет

Помогите юной Элис достать кошку с крыши здания

Ежедневное повторяемое

Награды: +1 к репутации с жителями Яслей

Штрафов нет

Помогите кузнецу Прохору натаскать воды из колодца

Ежедневное повторяемое

Награды: +1 к репутации с жителями Яслей

Штрафов нет

Соберите и принесите травнице 10 азалий

Ежедневное повторяемое

Награды: +1 к репутации с жителями Яслей

Малый Эликсир гиганта/Малое зелье исцеления/малое зелье маны на выбор

Штрафов нет

Поработайте молотобойцем у кузнеца Прохора в течении часа

Ежедневное повторяемое

Награды: +1 к репутации с жителями Яслей

Штрафов нет

Первым делом решил выполнить самые простые и времеемкие задания. Прогулялся до Элис. Благо, всю деревню можно обойти за 15 минут. Принял задание, пододвинул рядомстоящий ящик к крыльцу, забрался на крыльцо и с прыжка смог ухватиться за край крыши, немного подтянувшись забрался на крышу и со стандартной фразой “Кыс, Кыс”, не спеша, подкрался к кошке. Конверт замигал, но читать письма я буду потом. Кошка и не думала убегать. Мирно и тихо сидела, пока я к ней приближался. Почесал её за ушком и взял мурлыкающую на руки. Аккуратно спустился вниз и передал ее Элис. Та меня поблагодарила, и я, с чистой совестью, открыл мигающий конверт.

Награды за задание: +1 к репутации с жителями Яслей

Поздравляем открыта вторичная характеристика «Акробатика». Ранг 1

Вы прыгаете на 10 % дальше и выше. Шанс увернуться от атаки возрастает на 2 %.

Ловкость +1

Поздравляем открыта вторичная характеристика «Тихие шаги». Ранг 1.

Уменьшает шанс обнаружения на 10 %, когда вы крадетесь

Поздравляем открыта вторичная характеристика «Легкая поступь». Ранг 1.

Ваши шаги издают на 10 % меньше шума

А не плохо. Помог девочке и стал начинающим акробатом тихушником. Как-то слишком легко даются мне профессии и вторичные характеристики, не сглазить бы. Возможно, достижения за высокую чувствительно влияют и на открытие характеристик. Все таки 60 % дополнительно с расовым бонусом. Если верить качкам у входа в деревню, — они должны потратить около 10 часов в день чистого времени каждый день в течении 7 дней, чтобы увеличить все характеристики на +5, а я за каких то 60 минут чистого времени уже поднял ловкость на +2. На заметку — при возможности узнать подробнее о чувствительности и бонусам на любой опыт.

Далее по списку задание от кузнеца. Пожалуй, выполню оба, так как времени до ужина ещё много.

— Добрый день, мастер, позвольте помочь вам в вашей нелегкой работе?

— Добрый, добрый! Языком чесать все горазды. Сходи набери пока воды, а я подготовлю металл под заготовки. Ведра у входа стоят вместе с коромыслом.

Колодец был в метрах 50 от дома кузнеца. По направлению к деревенской площади. Снарядившись ведрами и коромыслом, дотопал до колодца. Колодец оказался самый простой, без приспособлений для упрощения поднятия воды. К одному из краев во вбитом

кольце была привязана веревка. Тащить ведро с водой оказалось не так легко, да и колодец был в глубину метров на 15. На втором ведре мне пришло уведомление за мои старания:

Сила +1

Поздравляем открыта вторичная характеристика «Грузчик». Ранг 1.

Вы можете переносить вес на 5 % выше максимального без штрафов

Получено достижение «Самоучка ранг 2». Откройте 5 вторичных характеристик самостоятельно Награда: увеличение интеллекта +1, увеличение удачи +1. Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Самоучка ранг 2»: откройте самостоятельно 10 вторичных характеристик. Награда: случайно

Удача +1

Интеллект +1

Достижения и навыки система отсыпает, как из рога изобилия. Возникло очень нехорошее предчувствие, что когда — нибудь придется за это заплатить. Впервые без эликсира добавился интеллект. Нужно тоже взять на заметку и на вечерней трапезе разузнать про его прокачку, и как считаются награды достижений. Будет ли влиять эта плюс единичка на 5 очков, которые, со слов качков, прокачиваются быстро. Слив воду в бочку и поставив на место рабочий инвентарь, отправился к Прохору.

Награды за задание: +1 к репутации с жителями Яслей

— Мастер, я бы хотел обучиться у вас ремеслу кузнеца, — с ходу заявил я, пытаюсь проверить догадку.

— Конечно, конечно, но у меня всего одно рабочее место для кузнеца, которое я и использую. Если хочешь обучиться ремеслу, придется тебе компенсировать простой. Скажем, 10 золотых компенсируют с учетом стоимости моих услуг, но я советую пройти обучение в специализированных кузнях с большим количеством рабочих мест во внешнем мире.

— Спасибо, мастер, — удовлетворил свое любопытство и получил ожидаемый ответ, — тогда позвольте вам помочь в качестве молотобойца и, возможно, услышать мудрых советов для новичка.

Работка оказалась не пыльной, но изматывающей. К концу часа руки гудели, а поясница звала в таверну на покой. Мастер показал, как бить. Сам же он подносил и поворачивал нужным углом заготовку под будущий меч. Прохор не проронил ни слова за время работ. Видимо, репутация еще мала, но сдаваться я не собираюсь.

Награды за задание: +1 к репутации с жителями Яслей

Сила +1

Поздравляем вы открыли вторичную характеристику «Дробящий урон» ранг 1

Эффективность использования оружия и инструментов с дробящим уроном повышается на 5%

Осталось два квеста с огородом и травой. Сегодня я успею сделать только один. Мудрым решением будет раздобыть 10 азалий для травницы, так как у меня есть специальный инструмент для сбора трав, и награды там поприятнее.

Серп бриллиантового новичка:

Персональный

Вес:0

Свойства:

+30 % собираемых трав и урожая

+50 % шанс найти редкий ингредиент при сборе

— 5 секунд базового времени сбора

Не выпадает при смерти

Невозможно украсть, передать, продать

Травница оказалась колоритной дамой преклонного возраста, с достаточно добрым взглядом.

— Добрый день, Глория, как ваше самочувствие?

— Ох милоч, не как в былые годы, но на пенсию еще не спешу. А ты чего пришел? Коли чего болит, аль снадобье какое надо.

— Я хотел бы помочь вам с мазью для суставов, о которой мы с вами говорили. Напомните, пожалуйста, что вам не хватает из ингредиентов.

— Азалии милоч, азалии. Недавно скупили все эликсиры на хп, а новых трав пока еще никто не продал. Сама — то я уже не в том возрасте, чтобы по лесам да опушкам ползать в поисках травы.

— Глория, подскажите, пожалуйста, как мне отличить азалию от других растений и где ее лучше искать? Я молод и полон сил, но вот опыта мне совсем не хватает.

— Есть только три способа собрать ее самостоятельно: найти сам кустик с азалиями и сорвать, но в таком случае ты получишь максимум 1 цветок. Во втором случае, с использованием серпа у тебя есть шанс собрать от одного до четырех цветков и небольшой шанс собрать хорошую, либо же отличную азалию. Третий способ — найти дикую траву, которая растет повсеместно и в больших количествах, и собирать ее с помощью серпа, пока не повезет наткнуться на азалию.

— Спасибо большое за науку, постараюсь справиться побыстрее, — поблагодарил я Глорию и отправился на поиски цветов.

На выходе из деревни ничего не изменилось: несколько игроков отправлялись в лес с оружием в руках. Чуть левее входа, на площадке, занимались спортом те же качки, но их стало на 4 человека больше. Вокруг деревни бегали марафонцы, а кто-то еле плелся с тяжелыми рюкзаками за плечами, временами переходя на бег.

Пройдя сто метров по диагонали вправо от деревни, замедлил шаг и вооружился своим серпом. Через 5 минут рассматривания травы под ногами, наконец-то нашел первый куст «дикой травы», над которым сразу же возникла соответствующая надпись.

Дикая трава

Тип ресурса: обычный

Описание:

Обычный куст дикой травы. Шанс добыть редкий ресурс 10 %. Базовое время сбора 20 секунд.

Интересно, как это работает. По наитию наклонился, поднес серп к основанию и попытался срезать куст, но не получилось, серп застрял в стебле, и появился таймер с 15 секундами. Перестал давить на куст серпом — таймер исчез. Ага, понятно, не все так просто. Как минимум, 15 секунд придется собирать один кустик. Продолжил давить, и через 15 секунд куст исчез, а в сумке что-то брякнуло. Открыл посмотреть и увидел новую заполненную ячейку с дикой травой в количестве 5 штук. Хмм, странно, Глория говорила про количество от одного до четырех, а у меня собралось 5 штук. Заглянул в свойства серпа еще раз. Получается, я собрал с кустика четыре травы, но за счет 30 % увеличения количества ресурсов серпа получилось 5 штук.

Дикая трава

Тип ресурса: обычный

Описание:

Самая распространенная обычная трава. Любой НПС-торговец готов купить по 1 медяку за 10 штук.

Вес: 0,001 кг

Это получается, я сейчас заработал пол медяка. Интересно, какой курс игровой валюты к реальной. Скорее всего, заработать на траве для родителей не получится. Это же начальный ресурс, да и поиски заняли целых 5 минут. Если я целый день буду искать траву, то примерно из расчета 10 штук за 10 минут или 1 медяк. При 16-часовом рабочем дне я смогу заработать почти 1 серебрушку в день, а мне сейчас повезло с 5 штуками. Не годится точно, нужно развивать навыки и искать полянку с травой, а не одиночные кусты. Другой момент, который я обязательно должен проверить — как долго травка восстанавливается после добычи и как далеко она может оказаться от этого места. Потрачу на это максимум 10 минут, иначе не успею к ужину завершить задание Глории. Чтобы не тратить время просто так, решил медленно пойти по спирали от собранного куста, внимательно всматриваясь под ноги. Где-то через три минуты смог найти еще один куст в метре от предыдущего, а конверт в нижней правой части зрения начал мигать. Но сначала срежу траву.

Вы собрали 2 шт Дикой травы

Поздравляем, вам улыбнулась удача, и вы открыли вторичную характеристику «Наблюдательность» ранг 1. Шанс что-то обнаружить увеличивается на 30 %.

Удача +1.

Не знаю, тот же это куст или другой. Как-то не подумал об этом в начале эксперимента, но пока что возьмем в работу мысль о том, что кустики восстанавливаются раз в 3 минуты, предположительно в радиусе одного метра. Решив не ждать дольше, отправился ближе к лесу. Через 30 метров обнаружил небольшие заросли дикой травы в количестве 7 штук, растущих рядом друг с другом, и какой — то белый цветок без названия над ним по центру.

Начать решил с дикой травы, срезав 3 кустика, почувствовал жуткую усталость. Вроде ничего особо не делал, что бы так устать. Возможно, это мой первый день и сказываются эмоции. Тут все так реально за исключением некоторых условностей, что я еще даже не смог целиком осознать всю паршивость ситуации в реале. Меня просто увлек этот мир меча и, надеюсь, магии, что времени обдумывать и рефлексировать пока не было. Попытался собрать четвертый куст, но на таймере в 10 секунд мои руки повисли плетями, я уткнулся

лицом в грязь, стоя на коленях, и молился, чтобы сзади никого не было.

Бодрость +1

А вот и разгадка моей усталости. Глянул на бодрость в хитбаре и увидел 0/160. Получается, на один куст уходит около 50 бодрости, что непозволительно много. Присел отдохнуть и засек скорость восстановления. На половине шкалы встал и решил пройтись, так же засекая скорость восстановления. Получилось, что сидя, восстанавливается две единицы бодрости в три секунды, а при ходьбе одна. Значит, с отдыхом я могу собрать только один куст раз в 40 секунд. За три куста я получил 5 шт дикой травы. Собирая четвертый куст, мне наконец-то повезло:

Вы собрали 3 шт. Дикая трава

Вы собрали 5 шт Азалия

Вы собрали 1 шт Чертополох

Азалия

Тип ресурса: обычный

Описание:

Обычная трава, которую любой НПС-торговец готов купить по 1 медяку за 1 штук.

Вес: 0,001 кг

У чертополоха и азалии одинаковые описания. Я больше чем уверен, что продавать траву НПС-торговцу — это большая глупость. Надо изучить рецепты алхимии и пытаться что-то сварить самому. Так должно быть выгоднее. Попробую узнать у Глории. Она, наверняка, должна знать хотя бы основы алхимии. Собрав еще 4 штуки дикой травы с двух кустов, уселся отдыхать. Пару минут, пока отдыхаю, решил вспомнить, сколько характеристик я смог сегодня заработать из пяти быстрорастущих единиц, о которых говорил качок перед деревней.

Получилось не очень густо:

Сила +2

Ловкость +2

Интеллект 0

Выносливость +1

Бодрость +2

Удача +1

С большой вероятностью я не ошибусь, если не буду учитывать характеристики, полученные за достижения. Иначе, какой был бы смысл в этих достижениях. Собравшись с духом, приготовился к сбору последней дикой травы и непонятного белого цветка.

Вы собрали 1 шт Дикая трава

Вы собрали 3шт Азалия

Ловкость +1

Интеллект +1

Удача +1

Бодрость +1

Поздравляем, открыта вторичная характеристика «Ботаник». Ранг 1

+20 % Шанс обнаружить изученное растение

Вы видите по желанию название над изученным растением

Бодрость тратится на 2 % медленнее при сборе изученного растения

+2 % к скорости сбора изученного растения

Поздравляем открыта профессия «Собиратель» ранг Новичок уровень 0.

— 5 % расход бодрости при сборе трав

+5 % к скорости сбора растений

+20 % к шансу обнаружить растение

Теперь я знаю, как выглядит азания, а идея с заработком на сборе трав становится более реальной, но только в том случае, если научиться алхимии. До ужина осталось 40 минут и еще нужно собрать две азалии. Запомнил это чудное место и поставил зеленый маркер на своей карте. За 40 минут удалось собрать еще 32 дикой травы 3 азалии, 2 клевера, 6 лотосов, 1 шт черноголовки и 5 шт календулы, нашел какой — то дом на грани видимости в километре от деревни, но не стал идти проверять что там. Эх, жалко, у меня нет возможности выйти в интернет и почитать гайды. Наверняка, там есть самые простые рецепты алхимии. Или есть? Попробовал нажать на иконку с буквой «е», о которой вспомнил только сейчас, и мой взор заполнило окно с форумом игры. Как оказалось, возможность есть, но сейчас не время. Перед сном будет, чем заняться. Сейчас нужно спешить к Глории и ретироваться в таверну на мною же приготовленный ужин.

— Добрый вечер, мне удалось собрать азалии, — войдя и застав травницу в одиночестве, начал диалог, — Глория, подскажите пожалуйста — вы разбираетесь в алхимии?

— Что за глупые вопросы. Конечно разбираюсь! Иначе, зачем мне были бы нужны травы? Кстати, об алхимии — ты уже выбрал, какую награду хочешь за помощь?

— Конечно, эликсир гиганта, — это единственное из предложенного, что интуитивно мне не понятно, — как по-вашему, возможно ли самостоятельно изучить алхимию?

Награды за задание: +1 к репутации с жителями Яслей

+1 малый эликсир гиганта

Малый эликсир гиганта

Тип: обычный

Свойства:

Увеличивает максимальное количество здоровья на 20 % на один час.

— Можно, но тебе в любом случае понадобится алхимический стол, либо преобразовательный куб. Колбы для готовых эликсиров, ну и конечно же, ты должен знать, что именно смешивать. Стол ты можешь купить у меня за 10 золотых. Самый простой, без бонусов. А за помощь я готова подарить тебе самый элементарный, но и самый востребованный рецепт — алхимическую эссенцию.

— Спасибо, Глория, вы меня очень выручаете, — решил, что это оправданная трата родительского подарка для будущего, — а сколько стоят пустые колбы?

— Ты сможешь унести стол? Он не легкий, под 25 килограмм. Колбы не тяжелые, весят по 50 грамм и стоят 5 медяков. Сколько будешь брать?

— 350 штук, — это максимум, что я смогу унести с текущей грузоподъемностью и уменьшением веса от сумки, — еще раз, спасибо, до встречи завтра.

Итак, я стал обладателем алхимического стола, 350 колб, рецепта алхимической эссенции и эликсира гиганта. Репутация скакнула до 4 за выполненное задание, а я довольный шел на пределе перегруза. Не сразу вспомнил про 5 % от Грузчика, опыта игры

не хватает. Так бы взял 390 штук. Поход к травнице обошелся мне в 10 золотых, 17 серебряных монет и 50 медных, надеюсь, я не прогадал.

В этот раз таверна была полная, все столы были заняты, кроме одного, за которым сидела одинокая эльфийка. Взяв еду, подошел к ней:

— Привет, не против если я присяду? — попытался заговорить с эльфийкой по имени Жизель.

В ответ тишина. Она просто сидела и молча доедала свою еду.

— Приятного аппетита, — и опять ноль реакции с ее стороны.

Ну, раз человек не хочет говорить, то зачем навязываться. Перестав обращать внимание на странную эльфийку, погрузился в наслаждение собственно приготовленной едой. После плодотворного дня вымотался я сильно, аппетит разыгрался не на шутку. Я с таким наслаждением поглощал мясное рагу, что не заметил как эльфийка ушла, а за стол уже присели пятеро качков, которых я встретил при входе в деревню.

— Ну ты даёшь, парень, — отвлек меня от еды гном с ником “Нагибатор228”, который просветил меня про первые 5 единиц характеристик, — надеюсь, ты ей не нагрубил и не подкатывал, ты хоть знаешь к кому подсел?

— Привет парни, нет, я первый день в игре, гайды не читал, вообще про игру ничего не знаю, — не стал скрывать я.

— Ахаха, во даешь! Нет, ну правда, как так можно безответственно? Ладно, по доброте душевной помогу парочкой наставлений и советом. Подумай как следует, пока мы едим, и задавай вопросы. А по поводу Жизель — не советую попадать в ее поле зрения. Она — легенда Яслей. Она с самого открытия тут, и за это время никто не услышал и слова от нее. Зато все игроки, которые ей не по душе, улетают на возрождение от ее клинков с очень неприятным посмертным дебафом -100 % к боевому опыту и -50 % базовых характеристик, сроком на неделю.

— Ого, спасибо за информацию.

Что самое важное, что я хотел бы узнать на этом этапе игры? Понятное дело, что важную информацию гном либо не знает, либо не скажет. Значит, остаются банальные вопросы, но какие? Сначала хорошо было бы изучить форум, а вопросы задавать уже потом. Решено, попробую зайти не с парадного входа:

— Нагибатор, — задумался, как же к нему обращаться, не нагибатором же звать, — у меня только два вопроса: сколько вы еще будете в этой деревне, и можно ли присоединиться к Вашим тренировкам?

— А ты не промах, не буду вдаваться в подробности сейчас. Если коротко, то пару — тройку месяцев мы еще будем в Яслях, а по поводу тренировок — да, можно, мы еще два — три дня будем качать базу. Об остальном расскажу завтра. Завтра у нас утром дела в реале, поэтому приходи после обеда. К 3 часам уже будут все в сборе.

— Тогда не буду больше отвлекать, приятного аппетита и хорошего вечера.

— Бывай.

Планы немного поменялись. Завтра будет гораздо меньше времени на ежедневные квесты, поэтому нужно поспешить к Арно и пораньше лечь спать.

— Добрый вечер, шеф.

— Привет, юный талант, — с прищуром посмотрел на меня Арно, — никак хочешь завтра отлучиться от готовки?

— Как вы могли обо мне такое подумать? Наоборот, я пришел спросить, все ли у нас в силе на завтра, и внести выгодное для вас предложение, — парировал я.

— В силе, я уже потратился на рекламную акцию на деревенской площади. Какое предложение?

— Предлагаю завтра дать Грызу выходной, а я встану пораньше. Скажем, в пять утра и приготовлю всю еду на день к завтраку.

— Отличная идея, но я, на всякий случай, позову Грыза к завтраку. Если не справишься — он поможет.

Получен ключ от кухни Арно

Получен ключ от погреба Арно

Ваш дубликат Ключей автоматически вернется к владельцу через 24 часа

Приготовьте завтрак обед и ужин до прихода Грыза

Награда: +10 к репутации с Арно

+5 медных монеты за каждого клиента

Штраф за отказ: -2 серебряные монеты, как компенсация рекламы

— 20 к репутации с Анро

Штраф за провал: -10 к репутации с Анро

На том и порешали, завтра ждет долгий день.

После разговора с Арно я поднялся в свою комнату, где меня ждали последние на сегодня дела. Начну с самого простого. Нажал иконку домика в интерфейсе, и во всплывающем окне установку. В меню выбора деталей интерьера был всего один доступный выбор — алхимический стол.

Алхимический стол

Тип: обычный

Описание: простой алхимический стол для элементарной алхимии.

После выбора меню скрылось, а моя комната стала расчерченной на небольшие квадраты. Появилась проекция стола, которая передвигалась силой мысли и, при доступности установки, подсвечивалась зеленым. Если проекция задевала уже имеющуюся мебель и элементы декора, то зелёный цвет сменялся на красный, сигнализируя о невозможности установки. Я выбрал ближайшее место к окну, ибо не хотелось задохнуться от неудачного эксперимента. Стол материализовался из воздуха, а моя сумка скинула пару десятков килограмм. При рассмотрении установленного стола появилась новая информация:

Прочность 1000/1000

Скорее всего, если есть прочность, то она тратится на каждое приготовление эликсира. Прочности 1000, а я потратил 10 золотых на алхимический стол, значит, одна единица прочности стоит одно серебро. Достал рецепт алхимической эссенции. После открытия появилось окно с предложением изучить.

Рецепт алхимической эссенции

Тип: обычный

Описание: Позволяет изучить рецепт приготовления алхимической эссенции

Требования: нет

Свиток рассыпался пылью, после того как я согласился на изучение. Эффект разрушения меня поразила своей красотой: кусочки свитка начали отваливаться и разлетаться в разные стороны, с плавными покачивающимися движениями, тая на глазах. Все действие заняло пару секунд. Новых знаний в голове не появилось, но зато стала активна иконка под хитбаром с пергаментом. При нажатии появилось окно, разделенное на три части. В верхней левой части можно было выбрать категорию рецепта, но доступна была только алхимия. В нижней левой части можно было выбрать рецепт. Из имеющихся у меня был только рецепт алхимической эссенции, выбрав который, в правой половине окна открылось содержание.

+500 % Шанс успешного изготовления алхимической эссенции

+500 % Шанс получения дополнительного результата при изготовлении алхимической эссенции

Измельчите 10 шт Дикой травы в ступке и поместите в алхимическую колбу. Добавьте 200 мл воды в алхимическую колбу и начните вываривать. К алхимической колбе подключите колбу-холодильник с активной системой охлаждения для сбора конденсата. Под колбой-холодильником поместите пустую колбу и, при заполнении, меняйте на новую. Возможно использовать алхимический чан. При использовании чана вместо колбы, пропорционально увеличьте количество ингредиентов.

Для игры все выглядит как-то чересчур сложно и приближенно к реальности. Надеюсь,

с развитием алхимии и более дорогими алхимическими столами процесс упростится. Есть переживания, что после алхимии в комнате останется куча запахов, с которыми мне придется всю ночь мучаться, но все же я питаю надежды, что разработчики игры хотя бы эти моменты упразднили. Много времени для подготовки мне не понадобилось. Сбежал на первый этаж в пока ещё работающую кухню и купил у Арно 50 стеклянных литровых бутылок с питьевой водой по 2 медяка за штуку. Поднявшись в свою комнату, подошёл к алхимическому столу. Рассмотрел алхимический чан. Оказалось, что он объёмом чуть больше двух литров. Значит, для использования чана нужно сто шт дикой травы, а у меня их всего 52 штуки. Отставил чан и рассмотрел все колбы, которые мне понадобятся для изготовления эссенции. Первая была пузатая, в которую и будут помещаться ингредиенты. К пузатой колбе подключается стеклянная трубка, которая на расстоянии в 20 сантиметров от широкого горлышка алхимической колбы изгибается на девяносто градусов и к ней уже подключается колба-холодильник. Странное название. Выглядела она, как цилиндр с выходами вверх и вниз, внутри красовался змеевик, а сбоку в верхней и нижней части колбы было два выхода под этот самый змеевик. К нему, в свою очередь, были присоединены трубки, которые уходили в третью колбу, наполненную двумя литрами воды.

Не знаю, шутка это или нет, но явно в реальной жизни перегонщиков самогона с такой алхимией стало на порядок больше. Опыт у меня в этом деле имелся, не скажу, что большой, но в детстве для бани мы с отцом таким образом получали эфирные масла. Взял ступку с пестиком и строго следуя рецепту проделал все вышеперечисленные действия. Как оказалась, колба с водой для охлаждения была магическая и сама гнала всю воду по змеевику, но периодически приходилось доливать в нее воды, так как в процессе уровень её падал. На выходе удалось наполнить две пустые колбы эссенцией. Видимо, сыграл шанс на получения дополнительного результата. Как оказалось, алхимическая колба была тоже магическая — все ингредиенты растворились, и колба стала девственно чистой. Так же мне пришло уведомление:

Интеллект +1

Алхимическая эссенция

Описание:

Основа алхимии, прямо или косвенно присутствует в рецепте любого алхимического эликсира

Вес: 0,1 кг

Как самая отсталая характеристика, интеллект должен расти как на дрожжах. Профессия мне не открылась. Продолжил опыты и за следующие 4 попытки получил такие результаты:

Вторая и третья попытки не принесли мне никакого результата, кроме потраченных денег на ингредиенты.

Четвертая попытка увенчалась успехом и принесла одну эссенцию.

Пятая попытка удивила, так как получилось 4 эссенции и наконец — то открылась профессия:

Поздравляем, открыта профессия «Алхимик» ранг Новичок уровень 0

Теперь вы можете изучить обычные рецепты. Открыта категория товаров “рецепты алхимии” у любого НПС-алхимика.

Значительно повышается базовый шанс успешного создания обычных эликсиров.

Значительно повышается базовый шанс получения дополнительного результата для обычных эликсиров.

Получено достижение «Мастер Самоучка ранг 2». Откройте 3 профессии самостоятельно. Награда: увеличение интеллекта +2 Опыт всех профессий +20 %. Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Мастер Самоучка ранг 3»: откройте самостоятельно 5 профессий. Награда: случайно, опыт всех профессий +30 %. Текущая суммарная прибавка к опыту ремесла линейки достижений «Мастер Самоучка» +30 %

Интеллект +2

Я и забыл об этом достижении. +30 % дополнительно — это много, а есть способы элементарно открыть несколько профессий. У меня в сумке лежат персональные бриллиантовые кирка, топор, шприц, тесак, нож, дубина. На счет дубины сомневаюсь, скорее — это стартовое оружие, а вот остальное как бы намекало, что я могу открыть какого-нибудь лесоруба, горняка, свежевателя, мясолоба и Франкенштейна. Не знаю, насколько я прав, но лучше начать с того, что требует времени, а не капиталовложений, прежде чем заниматься крафтом.

Кстати говоря, приятно удивило, что после алхимии неприятных запахов в комнате нет. Выгрузил все оставшиеся пустые колбы, в количестве 382 штук, рядом с алхимическим столом, прочность которого кстати сократилась на 5 единиц. Разделся, улегся на кровать, растянулся, немного понежился на кровати, установил будильник на 4:50, чтобы случайно не заснуть в процессе, и открыл форум.

Спустя два часа стенаний по форуму, откровенно расстроился. Полезной информации было мало, но зато появилось общее понимание того, куда я попал. Из полезного узнал один алхимический рецепт прочного источника жизни, который используется для увеличения урожая на огороде. Самое интересное было в комментариях к этому посту. Как оказалось, игрой управляет ИИ (искусственный интеллект) и вся реалистичность игры стала возможна только благодаря ему. В игре нет никаких администраторов, админов и всякой другой нечести. Зато, абсолютно все под контролем ИИ. В комментариях автор поста писал, что после того как он выложил на форум рецепт, у него пропал из списка доступных аналогичный рецепт. Ему пришлось покупать новый. Он продолжил эксперимент, выйдя в реальность и рассказав сестре суть рецепта. Как же он удивился, когда он зашёл в игру и не обнаружил в списке доступных прочного источника жизни. Далее были десятки тысяч комментариев с обсуждением, но на форуме более ни одного рецепта не выкладывалось. Очень полезная информация. Получается, ИИ каким — то образом может читать мысли? Ну в принципе логично, раз я способен двигать стол при установке силой мысли.

Еще одним важным моментом были исследования игрока с ником "Алкоголик", который несколько раз пересоздавал персонажей и делал замеры в яслях и во внешнем мире. Суть сводилась к тому, что в яслях профессии качаются быстрее, примерно в 3 раза, но, из-за скупости ресурсов, поднять что-то выше ученика будет либо невозможно, либо очень и очень долго. Боевой опыт в яслях, примерно, в пять раз выше, чем на аналогичном по уровню монстре во внешнем мире, но и убить в яслях намного сложнее, так как здесь нет учителей, чтобы получить боевые навыки. Отдельно он упомянул, что характеристики во внешнем мире прокачиваются где-то в 5 раз медленнее. Так же он раскрыл секрет 5 первых единиц прироста базовых характеристик. Он делал всего лишь одно действие — отжимался. В итоге, он смог поднять силу до 6 (1 стартовая и 5 прокачанных) единиц за 4 дня, а вот на бую

единицу у него ушло 5 недель.

Самым главным открытием стал пост под названием «Исследование чувствительности». Автором поста была некто с ником «Тянка» и соавторами «Йоко» и «Тори». Тянка играла на чувствительности 7,3 % Йоко на 9,1 и Тори на 12,8 %. Выбирали максимально высокий параметр из доступного диапазона. Качались они группой и заметили, что несмотря на равное разделение опыта в группе, Тори самая первая получила третий уровень, а Тянка самой последней. Далее, изучив логи и попытавшись найти зависимость и формулу расчета опыта с использованием эликсиров на опыт и без, пришли к выводу, что чувствительность является неким базовым параметром. Условно, если, убивая монстра, ты должен получить 100 опыта, то с чувствительностью 10 ты получишь 10 опыта, а с добавкой элексира на прибавку 10 % получишь 11 опыта.

Немного уйдя в расчеты, прикинул, во сколько раз я должен получать больше опыта, чем среднестатистический игрок, если брать среднее значение в 10 % для обычного игрока. Получился ошеломительный результат. С моими бонусами в 60 % от титулов, достижений, расовых бонусов и чувствительностью 89,8 %, я должен получать почти в четырнадцать с половиной раз больше опыта. Это объясняет, почему Арно говорил про пол года гоблина на новичке в профессии повара и про неделю тренировок от качков, когда я, почти ничего не делая, получил уже +3 к ловкости от упражнений.

Немного прочитал про особенности Порта Ньюби, Леса Надежд и Грозового ущелья. Оказалось, что расположены они относительно не далеко. До порта от леса около десяти километров, а до ущелья семь. Между портом и ущельем всего пять километров. В Лесу Надежд было много травы, дичи и главной особенностью были НПС-травник (Глория), которая могла обучить собирательству трав и алхимии за не малые деньги, НПС-древообработчик, который мог обучить рубке деревьев и деревообработке, и укротитель, который мог обучить укрощению животных. Лес надежд был самой не популярной локацией в яслях. Особенностью порта Ньюби была рыбалка, которая приносила не малый доход для яслей, так как морепродукты являлись дорогостоящими ингредиентами для поваров. Рядом с портом было большое количество полей, на которых можно было обучиться фермерству. Так же можно было обучиться судоходству. Это полезно как для рыбацкой лодки, чтобы ловить более драгоценную рыбу, так и для, в перспективе, охоты на морских монстров. В основном, в порте появлялись игроки, которые в дальнейшем хотят построить свою игру как работу в мирной сфере. Самой популярной локацией является Грозовое ущелье. Оттуда в двух километрах находятся выходы из яслей. Их всего три и все они являются данжами. Первый — это простой выход. Там надо всего лишь пройти около трех километров в пещере и выйти с другой стороны. Второй данж рассчитан на игроков, которые готовы к приключениям и сражениям. Его достаточно легко пройти. Необходимо победить не особо сильных монстров, затем босса данжа. В награду получаешь какой-то редкий элемент брони или бижутерии. Третий же данж невероятно сложный, единицы могут его пройти, но большинство умирает и оказывается во внешнем мире без своих вещей и сумки с содержимым. Награда за прохождение уникальная и случайная. В ущелье есть медные шахты со свободным доступом и закрытая территория с шахтой для заключенных, как игровых, так и реальных, которые теперь содержатся в вирткапсулах в тюремных центрах. Кстати, туда очень легко попасть, если нападешь на игрока в пределах любого поселения в яслях, либо же за любое нарушение порядка. Но, к счастью, для игроков, попавших в игровую «тюрьму», наказания не длительные. Можно либо не заходить в игру какое-то время, либо сделать квест на сбор

ресурсов, чтобы выйти досрочно.

Было много приглашений от гильдий и кланов. Клан из себя представлял простое объединение игроков с одинаковыми целями. Становились доступны клановые задания, которые пополняли клановый бюджет, из которого всем участникам, кроме главы, выплачивалась равномерно зарплата. Глава клана получал в два раза больше, чем рядовой сотрудник. Так же становились доступны разного рода навыки, которые мог активировать глава клана за специальные магические кристаллы. Они продавались в любом крупном городе у клановых НПС-торговцев. Навыков клана было достаточно много и все они давали небольшие временные прибавки к определенным характеристикам, опыту и карме.

Гильдия же представляла из себя уже большую структуру. Гильдия получала более сложные задания. Глава гильдии мог назначать роли и должности, регулировать уровень зарплаты, но не мог назначить зарплату меньше минимума, зависящего от размера гильдии. Для гильдии становились доступны постройки клановых замков, аванпостов, верфей, появлялась возможность снимать в аренду торговые площади в городах при должной репутации. Обычный же игрок мог только сотрудничать с НПС-торговцами и посредниками, ибо репутацию для одиночки прокачать невозможно, ввиду отсутствия соответствующих заданий. У гильдий так же была возможность построить боевые галеры, создавать боевые отряды быстрого реагирования, что давало возможность получать высокооплачиваемые задания от империи, которые влияли на доход гильдии, а он влиял на размер гильдии, а размер уже влиял на минимальный уровень зарплаты. От количества и сложности выполняемых заданий зависело количество опыта получаемого гильдией. Опыт же нужен был для улучшения навыков гильдии. В отличие от клана, в гильдии можно было улучшать навыки с временными бафами, а так же были навыки с постоянными бонусами (пассивные). Давали они не много, но если рассчитать на несколько тысяч игроков, то прибавка в боевой мощи получалась огромная. С развитием гильдии появлялась возможность нанимать имперских торговцев и торговать с империей. С увеличением боевой мощи гильдия могла захватить территории и даже города. На захваченной территории для всех членов Гильдии появлялось дополнительное усиление шансов добычи полезного дропа (либо при убийстве монстров, либо при добыче ресурсов). Для Городов же это был условный захват территории, который заключался в договоре с империей о попечительстве над городом, постройке аванпоста рядом с городом. На гильдию-покровителя возлагались обязанности по предоставлению боевых единиц в отряды стражи города. В награду же выплачивалась часть налогов со всей деятельности на территории города. Раз в неделю, так же по договоренности с империей, другим гильдиям можно было осаждать аванпосты гильдии-покровителя города и занимать этот статус в случае победы.

Достаточно на сегодня. Больше ничего не смог найти, а через каких-то семь часов подъем. Уже через пять минут из моей комнаты послышался храп, но я этого естественно не слышал.

ОТ АВТОРА:

Уважаемый читатель, это моя первая книга и я нуждаюсь в твоей поддержке и, главное, — критике. Не поскупись: напиши свои мысли / пожелания в комментариях. Это поможет мне писать более качественно и даст +100 % к опыту «Писателя».

— Послушай ты меня! У тебя ничего не получится!

— Иначе я не могу.

— Подумай хотя бы о родных. Это может плохо закончиться!

— Я не могу перешагнуть через себя! Мы с тобой знакомы уже много лет, ты знаешь какой я человек.

— Знаю, поэтому и прошу остановится. Это тебе не по силам.

— Я должен попытаться. Если не я, то кто? Всем нет дела.

— Мы с тобой не раз ставили общее дело выше своих жизней, но в этот раз не получится выйти сухим из воды! Пожалуйста, послушай меня. Смирись. Ты ей не сможешь помочь. Ты только себя угробишь!!! У нас не достаточно сил и влияния. Оставь это дело, у нас ещё будет шанс на справедливость.

— Я не могу, я лучше что-то сделаю, чем буду как дрожащий червь! Что стоит жизнь, если предавать себя при первой сложности?

Лес Надежд

— Что думаешь? Будем вербовать? — спросила высокая эльфийка с уточнёнными чертами лица и пышной, черной как ночь шевелюрой.

— Ты сама все видела. С ним что-то не так. Он только утром появился в Перерождении и успел сдружиться с Арно. Тут тебе не порт. Тут нет дорогих ингредиентов, да и кормили сегодня стандартным меню. В обед уже висели вывески с рекламой еды от ученика Повара. Ни один здравомыслящий человек не будет развивать профессию Повара тут, когда есть Порт Ньюби, — шепотом поделился мыслями гном.

— Ты уверен, что это не его сумасшедший гоблин?

— На все сто. Арно упоминал, что его чудо работник уже пол года Новичком ходит, а пару дней назад он был Новичком 9. Там ещё больше уровня до Ученика 0.

— Ты только не спеши с выводами. Присмотрись к нему. Нам, конечно, нужны ремесленники, особенно необычные, но если он с гнильцой, то лучше дольше и самим.

— У нас в любом случае ещё 3 дня тренировок, чтобы все добились по пять единиц. Вопросы он тоже задал правильные. Там присмотримся, если подойдёт, то перейдём на второй этап тренировок с ним. Дадим ему чуть больше информации, чем в открытом доступе, чтобы заинтересовать.

— Как отец?

— Не высовывается

По привычке попытался найти прикроватную тумбочку, чтобы садануть посильнее по ненавистному будильнику, но моя текущая реальность была такова, что будильник можно было отключить только пробудившись, придя в сознание и мысленно сформировав команду. После выполнения несложных манипуляций с интерфейсом, желание рухнуть на перину и понежиться в кровати перед подъёмом полностью пропало. Ночью снились флешбеки из прошлой, реальной жизни, и ни о каком хорошем настроении говорить не приходилось. Умерив ядерный коктейль из ярости, негодования и отчаяния, поднялся и по привычке стал делать зарядку, вспоминая все пункты плана обязательных действий на

сегодня.

Выносливость +1

Игнорирование боли +1.3 %. Текущее значение 2.3 %

Неожиданно увеличилась выносливость и игнорирование боли. Интересно, выносливость подросла от душевных стенаний, либо же зарядка и физические упражнения тоже на нее влияют, только в меньшей степени. Во что бы то ни стало, даже находясь в игре, я найду способ вернуться и добиться справедливости. Законными путями этого не получилось. У меня появился шанс вернуться и не совершать прошлые ошибки. В любом случае, мне предстоит, как минимум, заработать огромную сумму денег, чтобы реализовать возможность. Для этого стоит перестать рефлексировать и заниматься самоистязанием, а перейти к насущным делам. Сейчас продвижение в профессии повара, далее будет порядка пяти-шести часов, за которые надо успеть сделать все ежедневные задания на репутацию и попытаться открыть максимум добывающих профессий. После, меня ждут тренировки с командой гнома и, надеюсь, полезные знания. На сколько я понял, они либо семья, либо какой-то коллектив, и стоит наладить с ними отношения. Кто знает, когда это сможет пригодиться.

На первом этаже таверны меня ждала гнетущая тишина и пустота. Открыв в полутьме замок от дверей кухни, не долго раскачиваясь, пошел к погребу, чтобы оценить возможности моего кулинарного эго. Не смотря на отсутствие электричества в перерождении, на кухне и в погребе темно не было. Привычные люстры были заменены на магические светильники, которые равномерно освещали помещение. Продукты в погребе не отличались разнообразием. Мясо, немного видов овощей, молоко, квас, алкоголь и яйца. Не стал придумывать велосипед. На завтрак будет омлет, на обед куриный суп, а на ужин сделаю шашлык с картошкой в мундире. Вернувшись на кухню, взял 3 огромных кастрюли, в которые поместил ингредиенты для будущих блюд. Лес надежд — не особо популярная локация, и дичь найти легко. Уж шашлык можно приготовить и без профессии повара. По двести порций должно хватить на каждый прием пищи.

Поставив на отельную плиту огромную сковородку, чтобы обжарить лук с помидорами, нарезанными заранее, я замариновал мясо под шашлык и начал взбивать молоко с яйцами. Периодически я не забывал помешивать и переворачивать лук с помидорами. Закинув в чан пожаренные помидоры с луком и взбиты яйца с молоком, принялся за разделку курицы и нарезку овощей под суп. Пока занимался супом, омлет приготовился, и мне пришло уведомление:

Поздравляем, вы самостоятельно изучили рецепт приготовления простого омлета. Рецепт добавлен в вашу книгу рецептов. За самостоятельное изучение рецепта вам начислено существенное количество опыта профессии. Дополнительное свойство простого омлета: +5 % к боевому опыту до окончания сытости либо до употребления другой пищи.

Повышен уровень профессии "Повар". Текущий уровень Ученик 4.78

Отличная новость. В отличии от вчерашнего дня, я все делал самостоятельно и порций сделал большее количество. Уровень профессии скаканул чуть больше, чем на три уровня. Закинув все ингредиенты супа во второй чан и поставив плиту с омлетом на режим поддержания тепла, отправился на исследование заднего двора таверны. Как я и рассчитывал, во дворе оказался мангал с небольшим количеством дров. Разведя костер из бревен поменьше с помощью бересты, чтобы побыстрее получить угли, побежал к лесу из

деревни. Суп варится, угли готовятся. В десяти метрах от деревни росли пара деревьев клена, которые я присмотрел ещё вчера. Взял топор и начал рубить.

Топор бриллиантового новичка

Персональный

Атака 2–4

Свойства:

— **20 секунд базового время вырубки**

+30 % к количеству получаемых ресурсов

+50 % к шансу добыть что-то необычное при рубке

Привычно появился таймер в 40 секунд, а каждый удар топором дополнительно сокращал таймер на одну — две секунды, в зависимости от силы удара. В этот раз действие потребовало 100 бодрости и, заглянув в инвентарь, обнаружил 2 бревна, 3 шт древесины клёна и какую-то ветвь монаха. Замерцал конверт на периферии зрения, но сейчас было не до него. Срубленный и поваленный клен начал медленно исчезать. Я схватился за вершину клена и начал топором срубить небольшие ветки. Клен при этом перестал исчезать, а наоборот, вернул себе насыщенность цвета. Срубив пятнадцать подходящих веток, не смог их поместить в сумку. При рассмотрении не появлялось никаких названий. Тогда я решил взять палки в охапку и быстрее побежал к таверне проверять суп, скинув добытое добро у мангала. Суп на двести порций был готов уже через пару минут, и мне начислялось два с половиной уровня повара. Включив режим плиты на сохранение тепла, забрал замаринованное мясо и отнес к мангалу. Пришлось возвращаться на кухню за второй кастрюлей с мытой картошкой. Пока нес, сила увеличилась на единицу.

Сила +1

Под треск догоравших дров принялся за изготовление шампуров из палок. Почистил "палки" и немного их заточил. Конверт начал мигать с новой силой:

Поздравляем, открыта профессия «Дровосек» ранг Новичок уровень 0

— **5 % расхода бодрости при рубке**

+5 % к скорости рубки

+50 % к шансу получить что-то необычное при рубке

Поздравляем, открыта профессия «Деревообработчик» ранг Новичок уровень 0

+20 % к прочности у готового изделия

+20 % к долговечности готовых изделий

+5 % к очкам декора у готового изделия

Получено достижение «Мастер Самоучка ранг 3». Откройте 5 профессии самостоятельно Награда: увеличение выносливости +3 Опыт всех профессий +30 %. Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Мастер Самоучка ранг 4»: откройте самостоятельно 7 профессий. Награда: случайно, опыт всех профессий +40 % Суммарный прибавка к опыту ремесла линейки достижений «Мастер Самоучка» +60 %

Выносливость +3

Приготовив шашлык и картошку в мундире, ожидаемо получил рецепт, но не один. Свиной шашлык с простым маринадом давал дополнительно один процент к атакам по монстрам и плюс одну ловкость, благодаря бонусам профессии. Картошка в мундире дополнительно давала плюс тридцать к запасам бодрости и единицу к выносливости.

Убравшись за собой и вывалив бревна с древесиной клена, взамен потраченных дров, прибравшись на кухне и почему-то очень захотелось отзавтракать мясом с картошкой. Положив себе в тарелку картошку с шашлыком, позавтракал на кухне и, прибравшись, отправился выполнять ежедневные задания, на ходу проверяя мигающий конверт и характеристики.

Поздравляем, вы самостоятельно изучили рецепты: шашлык из свинины в простом маринаде, картошка в мундире, простой обед Леса надежд. Вы получаете значительную прибавку к опыту профессии повар.

Профессия «Повар»

Ранг: Профессионал

Уровень: 0,52

Все ваши характеристики увеличены на 2.

Ваши блюда получают временный эффект +2 к одной из характеристик случайно и 5 % от ваших характеристик до окончания сытости либо до употребления нового блюда.

Имя: Аллигатор

Уровень: 1

Раса: человек

Специализация: Нет

Базовые характеристики:

Сила: 11

Ловкость: 9

Интеллект: 11

Выносливость: 12

Бодрость: 10

Удача: 11

Максимальный Переносимый вес: 50 кг

Бонусы титулов и достижений:

+50 % к любому опыту

+60 % к опыту ремесла

Расовые бонусы:

+10 % к любому опыту

Нераспределенный характеристики: 0

— Расслабься, как минимум, тридцать дней ему не особо стоит опасаться, — сидя на добротном стуле попыталась успокоить гнома Эльфийка Элейн

— Ты права, но нам, как минимум, еще пару месяцев понадобится, чтобы максимально эффективно покончить с яслями.

— О, стряпню твоего протеже несут

— Ты смотри, действительно работа ученика. Так ещё и с дополнительным свойством. Он что, самостоятельно изучил рецепт?! В этой локации продаются только рецепты на алхимию и деревообработку, которая никому не сдалась кроме корабельщиков!

— И правда, если завербуем его, то из этого может что-то получиться и, возможно, не

придется делиться с Берсерками и Хаоситами. Главное, чтобы твой отец продержался. Но для начала нужно убедиться, что эти особенности завязаны не только на кулинарию, но и на алхимию тоже.

Порядок выполнения квестов сегодня решил изменить. Начал с кузнеца. Набрал воды и отнес кузнецу, ранг грузчика повысился до двух, и теперь предел веса увеличен с пяти процентов до десяти. Прохор сегодня был в настроении и после сорока минут работы молотобойцем разрешил мне попрактиковаться в кузнечном деле, попросив переплавить куски меди в слиток. Ничего сложного в этом не оказалось. Раскалив в тигеле медь, перелил жидкий металл в форму и получил слиток меди. Вместе с рецептом слитка меди мне открылась профессия кузнеца. На этом с заданиями от Прохора закончил.

Поздравляем, открыта профессия «Кузнец» ранг Новичок уровень 0

+5 % Прочность готовых изделий

— 5 % к количеству ресурсов для улучшения снаряжения

Доступен к покупке преобразовательный куб у любого НПС кузнеца

Доступны к покупке рецепты создания снаряжения у любого НПС кузнеца

Доступно улучшение снаряжения до 20 уровня

+20 % шанс создать более качественную вещь

Сразу же обратился к подмастерью Прохора с просьбой изучить товар. Приобрел за пять золотых преобразовательный куб, но с рецептами на снаряжение спешить не стал.

Малый преобразовательный куб

Тип: Персональный

Свойства:

Позволяет преобразовывать материалы с помощью маны. Значительно снижает вероятность получения дополнительного результата.

Объем куба 5 литров. Снижает объем и вес ингредиентов на 10 % помещённых в куб.

Емкость 1000 ед. маны

Вес: 5 кг

Невозможно потерять, продать, украсть

Полезная в хозяйстве вещь. На форуме упоминались особенности куба. В целом, он нужен, чтобы в длительных походах преобразовывать ресурсы в более высокий ранг и экономить место в сумке. Например, вы добыли 20 кг медной руды. Вы можете с помощью куба убрать всю породу и преобразовать в куски меди, а куски меди сразу в слитки. В зависимости от насыщенности руды, можно получить из двадцати килограмм руды от одного слитка и больше. Слитки весят по одному килограмму. Экономия девяносто пять процентов для слабонасыщенной руды. Так же удобно, например, измельчать дикую траву, не используя пестик со ступкой. Областей применения достаточно много.

На задании у Элис решил немного подкормить кота кусочком шашлыка, честно прикарманенным утром. Элис сильно удивилась, когда котейка сам спрыгнул с крыши и забрался мне на руки, а я стал укротителем новичком.

Поздравляем, открыта профессия «Укротитель» ранг Новичок уровень 0

+20 % шанс успешно заарканить лошадь

Доступны к покупке ездовые маунты

Вы способны вырастить питомца

+5 % к опыту питомца и маунта

Получено достижение «Мастер Самоучка ранг 4». Откройте 7 профессии самостоятельно **Награда: увеличение выносливости +2, интеллекта +2 Опыт всех профессий +30 %.** Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Мастер Самоучка ранг 5»: откройте самостоятельно 10 профессий. **Награда: случайно, опыт всех профессий +50 %, дополнительная характеристика "мастерство" Суммарный прибавка к опыту ремесла линейки достижений «Мастер Самоучка» +100 %**

Выносливость +2

Интеллект +2

Элис подсказала, где живет Укротитель, он же животновод-фермер. Это было небольшое ранчо рядом с домиком дровосека, который я видел в километре от деревни, когда первый раз собирал травы по заданию Глории. С заданием на помощь в огороде проблем не возникло. Взяв лопату, прошёлся ураганом по небольшому участку и получил профессию фермер, потратив от силы пятнадцать минут. Бодрость подросла на единичку.

Бодрость +1

Поздравляем, открыта профессия «Фермер» ранг Новичок уровень 0

+10 % к скорости роста растений и скота

+10 % к количеству урожая

+10 % к весу и плодовитости скота

Вот кем, а фермером я точно становиться не буду. Не мое это. Городской я и точка, но для достижения профессия пришлась очень кстати.

Самое интересное началось, когда я взял задание у Глории и посетил Укротителя. Как оказалось, у него понесла собака, и он мне предложил купить щенка всего-то за пятьдесят золотых. Очень дорого, но вспоминая утро и весь спектр эмоций, которые я испытал, решил купить, чтобы не быть в одиночестве. Укротитель дал мне щенка, а у меня стала активна иконка с лапой под хитбаром. Разобравшись с настройками, назвал щенка Хантер. Порода, кстати, была похожа на алабая. Появилась возможность передать часть опыта питомцу. Настраивалась она от нуля до ста. Не долго думая, отдал весь опыт Хантеру. Теперь можно и повоевать с местной живностью, не боясь отхватить опыта. С такими нововведениями решил гулять на полную и направился вместо леса к чародейке. Оставалось чуть меньше тридцати пяти золотых и тридцать из них я намерен был потратить на заклинания. Приобрел себе самые простые заклинания жизни — длань жизни и благословение Аврелии. Первое восстанавливало десять единиц здоровья и тратило 10 единиц маны. Второе давало бафф на час, увеличивая количество здоровья на десять процентов, силу на один и ловкость на один за сто маны. Обязательным к покупке стало заклинание школы света, Светлячок, призванный освещать путь в темное время суток в радиусе десяти метров за сорок маны в час. Огненный шар, куда же без классики, который наносил 5-10 базового урона плюс поджигал жертву на пять секунд ежесекундным уроном в две единицы. Стоил десять маны, а каждая единица интеллекта усиливала заклинание на один процент. Ледяная стрела с колючей лозой завершили мой шоппинг. Стрела наносила столько же урона, сколько и огненный шар, но при этом вызывала обморожение, замедляя врага на пять процентов. Лоза же дебаффала противника на двенадцать секунд, отнимая на десять процентов скорость движения. Абсолютно со всеми заклинаниями действует правило — единица интеллекта усиливает заклинание на один процент. Все заклинания первого

ранга обошлись мне в тридцать золотых или по пять золота за штуку.

Закончив с покупками, направился преисполненный желанием приключений в лес, ну и чего греха таить, за травой.

— Клятые перерождающиеся, они будут проблемой? — разливая по бокалам коричневую жидкость, спросил седовласый мужчина в черной мантии.

— Не думаю, Самуил, у них свои проблемы и свои тёрки. В любом случае, они пока что не представляют для нас серьезной угрозы.

— Тогда действуем по плану. Назначай встречу с медийцами.

На выходе из деревни шлепнул себя в лоб ладошкой и под смех игроков побежал к травнице. Решимость и жажда приключений — это, конечно, отличная мотивация отправиться побыстрее за своим первым опытом, но не стоит забывать о запасливости и расчётливости. Приобрел по пять малых эликсиров исцеления и маны, явно по завышенной цене. Оба восстанавливали по десять процентов от максимального запаса и употреблялись внутрь. Исцеление можно было применять не чаще раза в пять секунд, а ману не чаще раза в десять секунд. На вид маленькие скляночки весили по пол килограмма, но зато заняли всего по одной ячейке в инвентаре.

Так как я решил быть магом, то мне нужен был посох. Прежде чем отправляться к Прохору нужно было изучить дубину, которая досталась мне из стартового набора.

Оружие бриллиантового новичка

Свойства:

Возможно усилить до 50 уровня

Может принять любую форму оружия по вашему желанию. Перезарядка способности 30 дней

При мимикрии свойства меняются под класс предмета. Уровень предмета сохраняется.

Для усиления нужно в два раза больше ресурсов. Максимальная прочность при неудачной попытке усиления расходуется в два раза быстрее.

Удобно. Не придется тратиться, что, безусловно, радует. Выбираю посох.

Посох бриллиантового новичка

Уровень: 0

Тип: персональный

Урон: 1–2

Свойства:

Мимикрия

+3 к интеллекту

+1 к Бодрости

+20 % к скорости восстановления маны

+5 % к урону заклинаний

Полтора метра в высоту, из черного дерева с черным бриллиантом, посох выглядел мощественно. Стоит ли покупать какую-то одежду или броню? Я решил, что обойдусь пока без этого. Все таки это игра и я нахожусь в яслях, а это значит, что первоуровневые монстры, по закону жанра, должны быть слабыми, чтобы игрок адаптировался. Меня больше волновал вопрос этичности. Не скажу, что я пацифист, но и убивать, даже монстра,

совершенно не хотелось просто так. Был бы я уверен в том, что это игра, меня бы не мучила совесть, но это чересчур реалистичная игра, в которой я по большому счету живу. Для меня это единственная доступная реальность. Да, со своими хитростями и правилами, но тут я не чувствую фальши в окружающей меня действительности. Взять НПС-травницу Глорию. Понятно, что она персонаж под управлением отдельного ИИ, либо части ИИ, который управляет игрой. Но как вы мне прикажете относиться к ней, как к просто цифровому коду, если я общался с ней. У нее есть свой, особенный характер, она испытывала реальные чувства радости, после того, как я выполнил её задание. Она действительно беспокоилась о моей способности унести алхимический стол. Я даже в первую нашу встречу шутил с ней, и она поняла и поддержала мои безобидные шутки. Как мне воспринимать её, как просто цифровой код? Другое дело монстры. Я их ещё не видел, но, возможно, они будут такие же разумные, как Глория. Смогу ли я на них охотиться? Если они обладают разумом — однозначно, нет.

Одно дело, если я повстречаю в лесу волка, то тут совесть меня мучить не будет. Тут либо ты его, либо он тебя. Он хищник и для него жизнь — это череда смертей добычи, чтобы выжить, либо своя, которая завершит его путь. Что делать, если я встречу черепаху, которая спокойно нежится на солнышке и кушает травку? Принести её в жертву своим амбициям? Повторюсь, я не пацифист, но убивать животное, которое назвали монстром, но оно никого и ничего не трогает, а пытается выжить, я не смогу. Поэтому, заскочил ещё раз в таверну и взял несколько кусочков шашлыка, чуть-чуть капусты и морковки. Сначала я хочу убедиться в отсутствии какого-либо разума у местных монстров, а уже потом смогу с чистой совестью открывать сезон охоты.

На выходе из деревни пустующая полянка, где игроки занимались спортом, меня не удивила. Пройдя немного вперед и собирая дикую траву по пути, увидел двух игроков, что-то обсуждающих. На всякий случай, использовал на себя малое благословление и призвал Хантера. С учетом посоха, у меня, на данный момент, было шестнадцать интеллекта и 170 единиц маны. Восстанавливаться она начала спустя три секунды по 2.6 единицы. Немного посчитав выяснил, что потраченные сто единиц маны восстановятся за пару минут. Подойдя ближе к не видящим меня игрокам услышал, что они обсуждают тактику сражения с кроликом, которого я заметил в десяти метрах от дислокации игроков. Увидев кролика, я понял почему его называют монстром. Кролик в холке был пол метра с бритвенно острой парой зубов, выпирающей на пять сантиметров из челюсти. Ослепительно белая шерсть и не менее выразительные красные глаза кролика намекали на то, что питается он, отнюдь, не травкой. Эльфийка в кожаном доспехе с монументальным метровым луком и полным стрел колчаном заметила меня и подмигнув стала отдаляться от кролика. Орк закованный в сталь с ростовым щитом и мечом наоборот приблизился к кролику. В это время моя мана восстановилась и я благословил Хантера, продолжая наблюдать за действием. Орк зашёл сзади и с разбегу ударил кролика щитом. Опрокинув животное, воин выбрал позицию, чтобы кролик оказался между ним и лучницей и атаковал мечом. Над кроликом появилась полоска жизней. Она была полная и зеленая. Лучница сразу после удара щитом стала выпускать одну стрелу за другой. Тушка кролика обагрилась кровью, но его жизнь была до сих пор в зеленом секторе, а полоска жизни не уменьшилась ни на миллиметр. Кролик, увернувшись от двух из трех ударов меча, но получив три стрелы в спину, решил, что лучница более приоритетная цель. Резко сместившись влево, пушистый монстр подпрыгнул и ударил двумя лапами в незащищённый бок воина, опрокинув его. Развернувшись после удара ногами, кролик

стремительным рывком сократил расстояние с лучницей. Воин, после секундного замешательства, поднялся и рванул в сторону кролика, сильно проигрывая ему в скорости. На половине пути очередная стрела с громким хрустом вонзилась в лапу монстра, нанося критический урон и замедляя передвижение пушистого. Полоска здоровья кролика подкрасилась в желтый цвет. При этом полоска была полная, а это значит, что я просто не вижу сколько у него здоровья, но могу ориентироваться по цветовому индикатору. Лучница, отступая назад, продолжила поливать кролика стрелами, а за счет снизившейся скорости, орк смог догнать монстра, когда до лучницы оставалось три метра. Снова удар щитом и красноглазый падает на секунду. Полоска жизни в красном секторе, при этом здоровье орка я смог разглядеть.

Ланселот 3 ур. 33/80 хп.

Кролик поднимается под градом стрел и ударами меча, ввязываясь в ближний бой с Ланселотом. Ещё три стрелы в спину обнуляют здоровье кролика и он падает замертво. Елена 4 уровня с 60 здоровья, ругаясь на орка, собрала свои стрелы. Прикоснувшись к кролику и грязно выругавшись, присела восстанавливаться после боя. В это время орк достал здоровенный тесак и начал вырезать мясо.

Вот тебе и первый уровень монстра. В играх, в которые я когда-то играл, первоуровневые монстры умирали с двух, максимум с трех ударов одного игрока. Тут же был полноценный бой и я не думаю, что эльфийка пережила бы четыре удара красноглазой твари. С учетом того, что воин с щитом по идее должен вкладываться в выносливость, можно сделать вывод, что мы с Хатером должны справиться. Поймав взгляд эльфийки, я изобразил не сильный поклон, в знак благодарности за демонстрацию боя, и отправился дальше. Моя цель обнаружилась в пятидесяти метрах от увиденного сражения. Собрав дикую траву и чертополох в пятнадцати метрах от кролика, уселся на камень восстановить бодрость и заглянул в характеристики Хантера:

Хантер (Питомец Аллигатора)

Уровень 1

Опыт 0/50

Количество здоровья 70+8/70+8

Атака 9

Защита 9

Навыки:

Мертвая хватка 1ур. — Кусает цель, обездвиживая противника на две секунды и нанося урон Атака*1.2 в секунду. Перезарядка 15 секунд

Рывок 1ур. — на две секунды ускоряет скорость передвижения на 150 %. Первый удар под ускорением опрокидывает противника на одну секунду нанося урон Атака*1. Перезарядка 10 секунд.

Вой 1ур. — на 5 секунд увеличивает защиту на 20 %, провоцируя противников в радиусе 7 метров на 20 секунд. Перезарядка 20 секунд.

Должен справиться, но сначала проверка на разумность. Достал шашлык, мысленно скомандовав Хантеру держаться в метре от меня. В случае нападения Хантер должен был немедленно использовать вой и после рывка с секундной задержкой использовать мертвую хватку. Вооружившись куском мяса стал приближаться к кролику с надеждой, что мне не откусят руку. В пяти метрах от цели, кролик развернулся в мою сторону. Его глаза налились

кровью и стали ещё более агрессивными. В один рывок кролик сблизился со мной и его острые зубы вошли в незащищённую плоть. Сказать, что боль была невыносимой — ничего не сказать. Ощущения были красочнее, чем укус собаки в ту же руку в детстве. Хантер не подвел, сагрив монстра на себя и опрокинув. Отойдя от первого шока, пока пушистый поднимался с земли, использовал лечение на себя. При этом мои руки сами вывели невидимый символ посохом, после которого почувствовал притупляющую боль прохладу. Пес в этот момент вцепился в монстра. Я же, начертив очередную, невидимую фигуру в воздухе посохом, отправил огненный шар в филейную часть пушистого, поджигая его естество. Если бы не игровые условности с провокацией, кролик уже бежал бы в мою сторону с желанием наказать изувера. Иконка заклинания на панели быстрого доступа ушла в откат на шесть секунд. Отступив на шаг назад, выпустил ледяную стрелу, которая завершила мучения животного. Скастовав на себя ещё раз лечение, которое полностью избавило меня от боли, достал тесак с ножом и принялся за разделку тушки. К моему сожалению, после вырезки мяса, тушка испарилась. Усевшись с Хантером отдыхать и восстанавливаться, открыл логи боя:

Вы получаете критический урон -40 хп. (127/167)

Игнорирование боли повышено на 3 %. Текущее значение 5.3 %

Выносливость +1

Ваш питомец наносит 8 единиц урона.

Восстановлено 11 здоровья (138/167)

Ваш питомец наносит 10 единиц урона.

Ваш огненный шар наносит 14 урона.

Вы поджигаете кролика. Кролик горит и получает 2 урона.

Ваш питомец получает урон -11 хп. (67/78)

Ваш питомец наносит 10 единиц урона.

Ваш питомец получает урон -12 хп. (55/78)

Ваш питомец наносит 9 единиц урона.

Ваша ледяная стрела наносит 7 единиц урона и убивает монстра "Кролик"

Получено 148 очка опыта

Поздравляем ваш питомец повысил уровень.

XP питомца +20

Атака и защита питомца +2

До следующего уровня 98/100

Поздравляем вас посетила удача. Вы получаете один малый магический кристалл.

Удача +1

Вы получили знания о монстре "Кролик" ранга С. Знания добавлены в ваш bestiарий. Доступна информация о количестве здоровья монстра. Для повышения ранга знаний убейте ещё 10 Кроликов.

Получено 3шт. мясо кролика 0,2 кг.

У кролика оказалось 60 очков жизни. На втором уровне Хантер должен сам справляться с кроликами, если изменить очередность использования навыков. Он явно стоил своих денег. Ничего не могу сказать про внешний мир, но для яслей Хантер выглядит очень сильным. Если бы не мои завышенные характеристики и Хантер, боюсь я не смог бы справиться в одиночку с кроликом. Следующий монстр встретился только через пять минут,

которые я потратил на собирание травы. Кролик копался в кустах клевера под огромным дубом.

Решив проверить задумку, отправил Хантера в бой мысленно скомандовав использовать рывок, вой и хватку. Схватка продлилась около минуты, за которую Хантеру удалось избежать одного куска кролика. Здоровье собаке снизилось на 45 хп. Два раза с интервалом в пять секунд использовал лечение на питомца и достал тесак

Заклинание лечения повысило уровень. Лечение 2ур. — вы исцеляете цель на 20 ед хп. Затраты маны 15 мп. Перезарядка 4,5 секунды.

Получено 94 очка опыта

Поздравляем ваш питомец повысил уровень.

ХП питомца +20

Атака и защита питомца +2

До следующего уровня 92/200

Получено 2 шт. мяса Кролика 0,2 кг

Поздравляем открыта профессия «Свежеватель» ранг Новичок уровень 0

+5 % скорости свежевания

— 5 % расходования бодрости во время свежевания

Хантер вполне себе справился без помощи на втором уровне. На третьем за него можно не беспокоиться. Отдав команду выслеживать новую жертву, принялся за сбор клевера. В импровизированных зарослях обнаружилось девять кустиков клевера и шесть кустов дикой травы. На 5 кусте мне в очередной раз улыбнулась удача и я получил плод Абсолюта, а профессия повысила ранг.

Удача +1

Профессия «Собиратель»

Ранг: Ученик

Уровень: 0,02

Все ваши характеристики увеличены на 1.

— 10 % расход бодрости при сборе трав

+10 % к скорости сбора растений

+40 % к шансу обнаружить растение

За следующие два часа удалось собрать огромное количество мяса и травы. Хантер получил пятый уровень, но дальше опыт перестал начисляться. Сначала я погрешил на низкий уровень кроликов в сравнении с Хантером, но повстречавшись с лисой третьего уровня и не получив опыт, подумал, что это ограничение из-за моего уровня. Прокачивать свой собственный уровень я не спешил. На ясли у меня были большие планы, а пятого уровня пета вполне достаточно для местных монстров.

Решив закончить на сегодня, отправился к деревне. На подходе к деревне из леса стали доноситься звуки битвы. Проследовав за звуками, увидел нелицеприятную картину. Двенадцать игроков атаковали одну единственную эльфийку. Она мне показалась смутно знакомой, но ника её с расстояния я разглядеть не смог. В крови, с стрелами в спине и бедре, она не сдавалась, врываясь в ряды игроков. Показывая чудо акробатики, её стилеты сеяли смерть, но ей доставалось не меньше. Чувство ярости и несправедливости наполнили мою грудь. Девять ещё живых игроков с остервенением поливали стрелами и заклинаниями брюнетку. Это была Жизель. Чувство ярости затмило разум. На секунду я забыл, что это

всего лишь игра и, не жалея себя и Хантера, атаковал лучника, который был ближе всего ко мне. Полетел огненный шар с ледяной стрелой, а Хантер использовал рывок. Три секунды понадобилось, чтобы обнулить здоровье лучника. Часть бандитов направила фокус атаки на Хантера, здоровье которого уже окрасилось в желтый. Жизель воспользовалась заминкой и вырезала ещё двоих, но её полоска жизни покраснела. Отступая к эльфийке, бросил в её сторону эликсир жизни, на ходу благословляя её и исцеляя. Оставшиеся шесть игроков усилили напор. В ход пошли ещё четыре эликсира. Один я передал Жизель, который она с благодарностью приняла и выпила. По одному я использовал на себя и Хантера. Выпив дополнительно малый эликсир маны и повторно исцелив Жизель, мы отправились в контратаку. К сожалению, выжить девушке не удалось. Она с остервенением, игнорируя небольшое количество хп, влетела в строй врага. Успев забрать еще четыре жизни и не отступив, пала смертью храбрых. За время её гешефта, я успел справиться с магом, а последнего, немного не успев, добил Хантер. Выжил только я. Ярость стала отпускать и пришло осознание, что это всего лишь игра. Жизель, как и эти твари, вскоре возродятся в деревне. Мне же предстоит тренировки с Нагибатором и командой, на которые я могу опоздать. Успокоившись окончательно, собрал волю в кулак и отправился на обед в таверну.

Глава 8

Судьба очень капризная дама. Всю сознательную жизнь Олег пытался скинуть оковы современного рабства, но не особо преуспел в этом деле. Сначала это были протесты в виде прогуливания школы, чтобы доказать всему миру, что парень волен сам распоряжаться своей судьбой. Какое-то время ему это удавалось. Все бунтарские порывы закончились после вызова отца в школу и последующих долгих, в меру мучительных, и очень доходчивых разъяснений, путем не хитрого применения аксессуара для поддержания отцовских рабочих штанов, что юноша не прав. Такое тесное общение с отцовским ремнем сильно отразилось на судьбе мальчика. Парень был свято уверен, что должен был быть способ защититься от такой несправедливости. Отец для Олега был символом мужества. Человек, который преодолагает себя, упаваясь на двух работах, приходя домой без сил, но не показывая виду, пытается уделить время семье и быть включенным в жизнь близких. Человек, которого Олег безмерно уважал и любил, но бунтарский нрав призывал к действиям. Естественно мальчик не желал зла папе. Отец всегда был справедлив и крайне редко использовал силовые методы воспитания. Но не всем бунтующим товарищам Олега так повезло.

С того злополучного дня и начался путь мальчика. Путь на котором парень хотел помочь всем кому сможет. Олег начал с остервенением изучать законы и поступил в юридический после окончания школы. Но и тут все так гладко не было. Парень превосходно учился, но учеба стоила дорого, а его семья не отличалась большим количеством финансов. Опять оковы, но в этот раз затянуты они были сильнее, затянуты не на своих руках, а на самых близких людях в его жизни. Учеба не оставляла возможности парню работать, чтобы оплатить все самому. Единственным правильным решением в той ситуации молодой человек видел только службу в Вооруженных силах страны. На сколько это было правильным решением сейчас сказать сложно, но есть, что есть. Именно в тот момент Олег осознал, что только сильный может распоряжаться своей жизнью. И это речь далеко не о физической силе. Только преодолагание себя способно закалить характер, а дальше предстоит долгий и упорный труд, чтобы обеспечить себя возможностью выбрать. Чем больше твоя внутренняя сила, положение в обществе, благосостояние, тем менее общество влияет на тебя, и тем на более значимые вопросы своей жизни человек может повлиять. Казалось бы, пройдя такой длинный путь и обрета значительный вес в обществе, Олег сильно ошибся в расчетах своих возможностей. Сначала, парень попал в абсолютно непонятный виртуальный мир, зная что каждая минута тут стоит для его родных многих лишений, а теперь, хоть и временно, потерял свободу действий в нем. Не сама ли судьба подкидывает ему испытания? Возможно, но мальчик уже стал мужчиной и пережил собственную смерть. Ничего в жизни не происходит просто так. В этот раз Аллигатор, глядя на свой опыт, не будет переть на пролом, но обязательно, во что бы то не стало, обретет силу, сначала для себя, а потом и для помощи другим людям.

После очередного, но особо нудного дня прокачки, закованный в сталь орк возвращался в деревню в компании грациозной и угонченной эльфийки. Давненько таких деньков не было. Как будто комбайн прошёлся по местным монстрам и если раньше особой проблемой было выработать нужную тактику для охоты в паре с эльфийкой, то сегодня основной проблемой был поиск этих самых монстров.

Подходя к деревне, пара встречала таких же игроков, возвращающихся на обед и для отдыха их игровых тел в сохранности в таверну. Для пользователей шлемов виара ограничение на игру в день составляло восемь часов в день, и время отведенное Ланселоту подходило к концу. На подступах к деревне из леса стали слышны звуки битвы, но игроки упорно игнорировали их. Это не их дело и убийства в яслях лишено какого-либо смысла.

— Тебе не показался странным парень, которого мы встретили в начале игровой сессии?

— Станным было только то, что он был с питомцем. В остальном он ни чем не отличался от остальных донаторов.

— Да, но ты слышал бы хоть одну историю, что кто-то расхаживал по яслям с питомцем. И выглядел он как совсем зеленый новичок, который первый раз увидел монстра, о чем и говорил его первый уровень.

— Вот это действительно странно. Может он нашел какой то скрытый квест и ему дали питомца на время выполнения квеста. Не знаю. Не наше это дело.

Тем временем звуки боя в лесу стихли, а друзья наконец-то добрались до деревни. Орку после сражений нужно было починить снаряжение. Эльфийка прекрасно об этом знала. В отличии от него, ей только пару раз пришлось сражаться в ближнем бою и получать повреждения за сегодня. Ремонт красотку не интересовал, поэтому она осталась дожидаться друга на улице, общаясь с возвращающимися с охоты игроками. Услышав раскаты грома, звуки, которые свойственны только одному заклинанию, точнее артефакту, взоры всех игроков направились к стражнику на входе в деревню. Очередной неудачник, не знавший правил яслей, возвращался с охоты с агростатусом (двумя скрещенными красными мечами над головой). Но этот неудачник был знаком эльфийке. Ника с такого расстояния видно не было, но вот игрока с питомцем эльфийка видела только одного и это был некто Аллигатор. Стражники деревни обладали высоким уровнем и не менее высоким уроном. Какого же было удивление длинноухой, когда странный новичок выжил после первого удара стража в незащищенный торс. Удивлена была не только эльфийка, но и сам страж, который не рассчитывал на такую выносливость первоуровневого новичка. Замешательство продлилось не более секунды, которая дала возможность всем зевакам рассмотреть неудачника. Отойдя от шока, страж повторил удар копья и тело игрока испарилось, оставив все его пожитки на земле.

Длинный темный тоннель и яркий свет в конце. Тысячи призрачных фигур людей медленно и целенаправленно идущих к свету. Примерно такое было у меня представление о смерти, но ничего такого не было. Было ничто. Тёмное пугающее, наводящее апатию и которое мне уже знакомо. Первые секунды паники прошли. В этот раз я себя ощущал по другому. Я чувствовал свое тело, мог пошевелить конечностями, получить тактильные ощущения, но на уровне ощущений. Увидеть хоть что-то у меня не получилось. Ни рук, ни ног, ничего. Попытка осмотреться вокруг была вознаграждена циферблатом, который расположился аккурат за моей спиной. Циферблатом я его назвал условно, потому что кроме белесых цифр не было ничего. Тринадцать минут, сорок семь секунд. Видимо столько времени мне отводили чертоги смерти Перерождения. Было и ещё одно отличие — интерфейс. Он никуда не делся, но накапывающая паника не дала его обнаружить сразу. Первое, что было необходимо сделать, это открыть логи и попытаться понять, что произошло.

На самом подходе к деревни парня атаковал стражник. Почему? Сложно было ответить на этот вопрос, но скорее всего это как-то связано с убийством игроков. Что-то проскакивало в логах во время боя, но Олег не предал этому значения. Из последнего, что удалось отыскать:

Внимание. К вам применен персональный артефакт стражника Леса Надежд — Длань правосудия.

Весь входящий урон снижен на 50 %

В случае смерти вы теряете все содержимое сумки и снаряжение.

В случае смерти ваша точка возрождения привязывается к локации "Каторга" сроком на 30 дней либо до выполнения нормы.

Вы получили 145 урона.

Ваши раны кровоточат. Вы теряете 15 хп каждые 5 секунд в течении 30 секунд.

Ваши раны кровоточат -15 хп.

Вы получили 10 урона. Вы умерли.

Ваша точка возрождения изменена на локацию "Каторга" сроком на 30 дней либо до выполнения нормы.

Возле огромной, несколько километров высотой, горы, в ущелье, между двумя отвесными скалами, расположился небольшой палаточный лагерь из пятидесяти магических пространственных шатров. Шатры были из плотной, белой ткани, сквозь которую можно было видеть магическое сияние ярко-синего цвета. Подступы к лагерю были защищены мощной каменной стеной, через каждые десять метров которой стояли высокие стрелковые башни. Ворота, ведущие в сам лагерь, были не менее внушительных размеров, чем сама стена. В отличие от стены, они были деревянные, с огромным металлическим засовом. Ворота охранялись двумя дополнительными стрелковыми башнями. Вывод напрашивался сам — покинуть пространство лагеря или прорваться внутрь него при помощи силы напролом — наиглупейшая затея. Для этого был необходим более продуманный и изощренный путь, либо соответствующее разрешение. Со смотровой площадки каждой из башен открывался изумительный вид на грозное ущелье, в отвесных и пугающих своей опасностью скалах которого, находилась сеть горных и подземных лабиринтов. Выходы и входы в лабиринты были расположены на всем протяжении скал. Шахты были ценны наличием в них огромного количества полезных ископаемых, которые добывались каторжниками и игроками круглосуточно. В ночное время со смотровых площадок открывалась уже совсем другая картина — огни никогда не спящего шахтерского городка. После целого дня работы в скалах, игроки наслаждались жизнью под дуновением ветра и сиянием звезд. Они разжигали костерки, веселились распивая злчные напитки и не хотели думать о том, что утром их снова ждет тяжелая работа на рудниках.

Несмотря на поздний вечер, нагруженные до предела каторжане, тяжелой поступью выходили из шахты, уходящей вглубь горы, и направлялись в сторону шатров, проходя мимо плаца. Мало кто из работяг, во вступившей в свои права ночи, мог разглядеть на краю плаца плавно материализующуюся из воздуха фигуру молодого парня. Среднего роста брюнет, со спортивной фигурой, не шевелясь, рассматривал открывшуюся перед ним картину глазами, полными решимости. Этим парнем и был я, Олег Меньшиков, который в очередной раз оказался в кандалах. В этот раз они оказались материальны, но при этом удобно сидели на руках и не ограничивали движение. Цепей между ними не было, однако, всмотревшись в их характеристики, можно было понять, что сковывали они куда сильнее, чем цепи.

Наручи каторжника

Тип: Артефакт

Свойства:

Запрещает использование любого навыка и заклинания, имеющегося у заключенного в момент получения артефакта.

Дарует право и обязанность находиться на территории локации «Каторга»

По истечении тридцати дней наручи рассеиваются.

Невозможно уничтожить, снять, продать, передать и потерять.

Возможно развеять с помощью печати осужденного, хранящейся у Управляющего Каторгой.

Вид, открывшийся Олегу, поражал. Невероятно огромная гора, уходящая в облака. Люди, идущие с усталыми и отрешёнными лицами из штольни. В глазах некоторых каторжников было явно заметно сожаление и мерцала надежда, что вот-вот и их пребывание

в лагере прекратится. Да, это стоило для них не малой работы, как физической, так и моральной. Но радужные мечты стоили каждой крупинки усилий над самим собой. Новоявленный каторжник видел перед собой место, где ему предстояло пробыть ближайшее время — небольшое поселение из пятидесяти шатров. Монументальная стена между отвесных скал, отделяющая лагерь от ущелья.

Мир перерождения сильно удивил Олега своей реалистичностью. Лес, а теперь уже и горы, были невероятны. Ничего не могло выдать «нарисованной» дизайнерами природы. А возможно ли такое нарисовать? Как можно проработать такой объем данных? Неужели, каждую песчинку на земле, ветку дерева, бугорок, скол на камне и шероховатость могла бы проработать даже большая группа дизайнеров за пару лет? Все это были вопросы, на которые Олег не надеялся получить ответа. "А вот ответ на то, чем мне предстоит заниматься в ближайшие тридцать дней, по всей видимости, бежит сейчас ко мне на всех парах." — тотчас промелькнуло в мыслях.

Фигура в кожаных доспехах с металлическими вставками, рапирой на поясе и арбалетом за плечом, стремительно приближалась ко мне от лагеря. Боялся ли я, хоть и не длительного, но все таки заточения, или, даже лучше сказать, ограничения свободы? — Нет, было неприятно, обидно, ведь только начал налаживаться быт в деревушке, в которой кстати остались мои пожитки и не завершённые дела с тем же Арно, но никак не страшно. Я бы сказал, что это злило, да и только. На сколько я помню из прочитанного на форуме, тут есть какие-то нормы и можно уменьшить свой срок пребывания. В любом случае, мой путь лежал бы в Грозное ущелье, чтобы научиться горному делу. Так что не стоит расстраиваться. Я всего лишь попал туда, куда хотел, но не так как хотел. В следующий раз я явно буду более аккуратен и конкретен в своих желаниях.

— Ну, привет, Злодей-неудачник, — немного запыхавшись после пробежки, начал статный мужчина с надписью «Надзиратель» над головой. — Давай знакомиться. Я — один из блюстителей порядка в этом гадюшнике. Имя тебе мое не нужно. Не вытворяй глупостей и не усугубляй свое положение. Работай достойно и получишь шанс выйти на свободу быстрее. А сейчас поворот, шагом марш в лагерь на инструктаж и выдачу инвентаря.

Спустя десять минут ничем не примечательной дороги, Аллигатора привели под большой навес, где ожидали еще пять таких же заключённых как он. Удивительно, что никто не издавал звуков, а у двоих из компании были очень странные ники из цифр. Догадка пришла быстро — номерные знаки. Спустя пол часа немного ожидания под призором двух, излучающих ауру силы, надзирателей, послышался стальной звук шагов. Навстречу к новоявленным каторжанам прибыл управляющий шахтой.

— Новые бандерлоги, — с явной желчью в словах, с самого начала разговора, показал свое отношение к нам управляющий. — Запомните одно единственное правило — если хочешь жить, то упорно работай. Для вас двоих, — указал он на номерных, — веселье продлится намного дольше. Вам придётся искупить свою вину тяжелым трудом и всеми прелестями местных нравов, чтобы полностью отбить у вас желание оказаться в моих владениях ещё раз.

Смачно сморкнувшись, управляющий продолжил, — Что касается вас четверых, — ткнул пальцем в оставшихся троих игроков и меня, — вам выпала уникальная возможность подумать над своим поведением и, если пришло осознание, что вы ходите по краю, поработать, чтобы продолжить свой путь побыстрее. Что касается ваших вещей, вы сможете их получить у стражи в локации, в которой произошёл над вами суд, — уже более

равнодушно продолжил управляющий.

— Что касается снаряжения, то вам выдадут кирку, каску и номерной пропуск в шатер после нашего разговора. Повторю ещё раз — если хотите жить, то работайте. Сто грамм меди в день и вы гарантированно не умрете от голода. Двести сверху и у вас будет место где хранить свое барахло и безопасно поспать. За килограмм меди — срок вашего прибывания в гостях сократится на 24 часа. В каждом шатре есть переход в ваше личное подпространство. Пропуск без подзарядки работает 24 часа. Сегодня у вас будет время осознать всю плачевность вашей ситуации, а завтра начнется работа в шахте. Завтраком, ужином и пропуск в шатер на 24 часа вас обеспечат, а дальше за все придётся платить. На этом все. Есть вопросы? — в ответ тишина. — Если вопросов нет — все свободны.

Честно говоря, я рассчитывал на худшие условия. Но как говорится: "Гладко было на бумаге, да забыли про овраги". Будет день, будет хлеб, завтра и узнаю в чем подвох. Получив рабочий инвентарь и пропуска, наша молчаливая компания отправилась по своим шатрам. Помещение, если так можно выразиться, которое встретило Олега, после прохода через пространственный портал в шатре, встретило парня кроватью, маленьким, но вместительным сундучком, и свободным пространством два на один метра. Моральных сил совсем не осталось. Шконка оказалась тем ещё аттракционом в плане уровня жёсткости, но парню было уже все равно. За сегодня он уже успел умереть и на месяц лишиться свободы. На последних морально волевых юноша до конца дочитал логи и уснул сном младенца.

Вы получили 10 урона. Вы умерли.

Игнорирование боли повышается на 5 %. Текущее значение 10.3 %

Поздравляем, ваша чувствительность выросла на 1.2 %. Текущее значение 91 %.

Получено достижение «Переродившийся 3 ранг». Играйте на уровне чувствительности выше 90 % Награда: увеличение любого опыта на 25 % все характеристики +1. Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Переродившийся 2 ранг»: начните играть на уровне чувствительности выше 95 %. Награда: неизвестно. Суммарная награда линейки достижений: увеличение любого опыта на 60 %

Титул «Первый переродившийся 4 ранга» трансформирован в титул «Первый переродившийся 3 ранга». Станьте первым игроком с уровнем чувствительности выше 90 %. Суммарная награда титула: +30 % к любому опыту. Доступен титул «Первый переродившийся 2 ранга» Повысьте первый уровень чувствительности до 95 %.

К вам применен артефакт "Наручи Каторжника". Все текущие навыки и заклинания заблокированы.

Вам доступны ежедневные задания: Еда, безопасное место.

Вам доступен повторяющийся квест: Медная Свобода

Его многие призирали, многие уважали, кто-то хотел попасть в его круг общения, кто-то сторонился, но, однозначно, никто не оставался равнодушным. Самая дорогая школа, а теперь и самый дорогой и уважаемый ВУЗ страны. Наследник одной из самых богатейших семей страны. Эдгар Клейн, парень, родившийся с золотой ложкой во рту. Элита "Золотой молодежи". Хорошие манеры, лучшая успеваемость, презентабельная внешность, незаурядный ум, все притягивало внимание к его персоне. Золотая медаль в школе, первое место по успеваемости в институте, связи семьи — юношу ждало великое будущее. Эдгар успевал все. Лучшие репетиторы в тандеме с светлым умом и целеустремленностью оставляли далеко позади всех одноклассников в институте. В меру накачанный голубоглазый блондин успевал отличаться и в "ночной жизни" ВУЗа. Король вечеринок, вождь мечта большинства одноклассников. Никаких вредных привычек в виде наркотиков и чрезмерного употребления алкоголя.

Для Эдгара жизнь складывалась наилучшим образом до встречи с ней. Знакомая знакомых, Диана Соколова, появившаяся на очередной вечеринке. Девушка настолько женственная и непосредственная, она запала в душу Эдгара с первого взгляда. Если бы Эдгар вернулся в тот злополучный вечер и его голова не была бы затуманена калорийными напитками, он бы смог заметить не только циничный взгляд, но и чрезмерную лесть и навязчивость, которая, к слову, выглядела на первый взгляд очень естественной. Кто бы в тот момент мог подумать, что эта ночь закончится для Эдгара полным фиаско? Весь вечер отношения набирали обороты, а, ближе к ночи, парень уже мог позволить себе небольшие фривольности. Ещё пару часов и клиент был готов. Эдгар с Дианой решили уединиться и насладиться друг другом. Вечеринка тем временем продолжалась, но буквально через пол часа была прервана душераздирающими криками с мольбой о помощи.

Молодая "предпринимательница", которая не так давно переехала с семьей в столицу из глубинки, хотела лучшей жизни, популярности и известности. Но что она могла? Без связей, без влияния, без финансов и с незаурядной внешностью. В какой-то момент у нее созрел план. Охмурив одного из простачков, который работал бодигардом у одного из представителей высшей аристократии, Диана, потратив все свои сбережения для образа, попала на закрытую вечеринку.

На следующий день по всей стране прозвучали громкие заголовки во всем информационном поле: "Наследник Клейнов изнасиловал несовершеннолетнюю". Это вызвало небывалый резонанс в обществе и никакие связи семьи не смогли спасти Эдгара. Домашний арест, суд. Все это затянулось на долго, но в итоге за пол года судебных тяжб парню вынесли приговор на два года и несколько миллионов компенсации семье Соколовых. Юная аферистка с первых дней мелькала в топе просмотров поисковиков. За пол года Диана стала самой обсуждаемой простолюдинкой. Купаясь в лучах славы, предпринимательница с остервенением монетизировала свою медийность, пока парень, пропуская учебу, мотался по судам. Не прошло и двух дней, как Эдгар попал в места не столь отдаленные. И вот он стоит под затрёпанным шатром, в компании челяди, в окружении гор, и ждет ценных указаний к его дальнейшей жизни. Что ждет его дальше? За пол года судебных тяжб, тюрьмы полностью переформатировались на вирт. У Эдгара был большой соблазн заглянуть в популярнейшую игру "Пробуждение", но тусовки и учеба не оставляли

времени. Что ж, теперь у него есть два года в полной мере насладиться прелестями виртуала. С этими мыслями блондин наблюдал как к его группе ждунов подходит новое лицо с забавным ником "Аллигатор".

Единственное, чем смогла помочь семья Эдгару — это письмо с полной информацией о жытие-бытие "Каторги" и номерной знак одного из должников семьи, на случай, если у Эдгара возникнут слишком серьезные проблемы. Подробности парень будет уже изучать ночью.

Я, честно говоря, ожидал совсем другого от пробуждения. Парень с легкой улыбкой и удивлением во взгляде повернулся на бок. Не знаю, как заведено в тюрьмах, тем более в виртуальных тюрьмах, но я ожидал что-то на подобии армейского "Рота подъем". Немного опечаленный и заинтригованный новыми вводными, Олег вчера без проблем добрался по указателям до нужного шатра и почти мгновенно уснул после переноса в его персональное пространство. Нервы не железные и очередное потрясение за не полных два дня пошатнуло землю под ногами парня. Нет, этого было бы недостаточно, чтобы сломить железную волю Олега, но моральная усталость от таких, переворачивающих с ног на голову фактов, скопилась.

Это моя вторая ночь в новом мире и, наверное, первый раз за последние три года, исключая двухлетнюю кому, когда я полностью отдался ситуации и смог выспаться. Странное чувство, когда вроде бы тебе надо спешить в шахту, чтобы оплатить еду и ночлег, но при этом ты лежишь и нежишься на жесткой шконке, наслаждаясь моментом.

Ещё пять минут брюнет позволил себе поваляться и потратив немного времени на обязательную зарядку, привычку, которую вбили ещё во времена службы в армии, парень по указателям отправился местной столовой. Удивительно, но, не смотря на большое количество надзирателей, патрулирующих в лагере, парня никто не подгонял, не оскорблял и вообще не пытался с ним заговорить. Только иногда, взгляд надзирателей задерживался на доли секунды на Олеге, но видя не понимающее и растерянное лицо, парень становился не интересен.

Я чего-то примерно такого и ожидал от столовой. Невзрачный навес, несколько непрезентабельных столов из высушенной древесины с приставленными скамьями из того же материала и как вишенка на торте — НПС-повар, стоящий за отдельным столом с огромным чаном и раздающий еду. Почему вишенка? В моем представлении тут должен был бы стоять какой-нибудь гоблин или хоббит, если такие вообще есть в Перерождении, весь затрёпанный и замученный местным контингентом. Напротив меня же стоял огромный мускулистый орк чуть выше двух метров ростом. Два сильно выпирающих клыка, один из которых обломан, тускло-зелёная кожа и белесо-серые волосы, закрученные в косу по пояс.

— Ну привет, неженка, — протянул орк миску с какой-то невзрачной кашей парню, — в следующий раз приходи с этой миской. Считай это вступительным подарком. Потеряешь — заплатишь 50 грамм меди за новую либо будешь есть с пола, выбирай сам.

Взяв миску, я посчитал, что что-либо отвечать на грубость нет смысла, а всю энергию стоит направить на поиск свободного места. К моему удивлению, никаких преступных разборок в местной забегаловке не было. Более того, я не увидел, среди сидящих и не спеша поглощающих местные деликатесы, ни одного игрока. Все были номерные и лишь пара человек смотрела в мою сторону заинтересованным взглядом. Свободно было только одно место, рядом с голубоглазым блондином, в компании которого меня вчера инструктировали.

— Не против? — на всякий случай поинтересовался из вежливости, но если быть честным, то ответ меня не особо интересовал.

— Эд, — после пригласительного жеста, протянул мне руку парень с ником "644#68225"

— Алл, — ответил на рукопожатие, не смотря на то, что это преступник.

Кому как не мне известно, что не каждый человек за решёткой обязательно должен быть плохим человеком. Не думаю, что в тюремной капсуле предусмотрен какой-либо редактор персонажа, иначе бы столовая была бы заполнена не людьми, а какими-нибудь гномами или другими расами с бонусами к горному ремеслу. А этот парень напоминал скорее какого-нибудь гламурного дамского угодника, чем убийцу, насильника или террориста. Внешность конечно ни о чем не говорит, но пока я не узнаю за что он чалится, буду считать, что это очередной хороший парень, который перешёл дорогу не тем людям.

Блондин выглядел отрешённо, периодически косясь по сторонам на братьев по несчастью. Более на завтраке ничего примечательного не случилось. Более того, ни один из каторжан даже голос не повысил за все время завтрака. Не скажу, что каша была вкусной, но и дрянью, которую невозможно есть, я бы её не обозвал. Обычная каша без запаха и особого вкуса.

Убрав миску в инвентарь, парень направился в сторону шахты. Приключение только начинается. Вспоминая, что ему осталось самостоятельно открыть только одну профессию, чтобы получить достижение и открыть непонятное "Мастерство", уголки губ непроизвольно потянулись вверх в ухмылке.

Где-то далеко в лесу среди высоких многолетних деревьев, чьи кроны загоразивали солнце, создавая полутьму, пять авантюристов выслеживали вожака стаи оленей. Монстр был не особо сильный, но очень и очень редкий. Олень был целью одного из скрытых квестов от путешествующих НПС-торговцев, которые остановились на пару дней в Лесу Надежд. О существовании таких заданий мало кто знает, а те кто знают не спешат делиться с общественностью. Дело в том, что задания крайне сложные и все разные, а главная их значимость в том, что они одноразовые и в награду за выполнение можно получить от одного до трех эликсиров усиления характеристик, но есть и ограничения. К сожалению, такие торговцы появляются крайне редко и не на долго в поселениях яслей. Так же после выполнения пяти таких квестов одним персонажем, торговцы перестают выдавать задания. Задания крайне тяжелые и в зависимости от сложности задания награда варьируется от одного до трех эликсиров. Задания групповые и рассчитаны на группы до десяти человек. Награду получает каждый член группы, но награда достаётся только первой группе, которая выполнила задание.

В этот раз торговцы нагрянули ещё до того, как гном с компанией успели закончить недельную тренировку характеристик. Планы пришлось срочно менять, так как уже через два дня торговцы покинут деревню. Группе Нагибатора досталось одно из простейших, но при этом самых выматывающих заданий — достать рога вожака стаи оленей, которые нужны для одного приворотного зелья торговцу. Сложность задания обусловлена поиском этого самого вожака. Он не хищник, но достаточно силен. В одиночку с ним не справиться, но уже двое игроков могут с ним посоперничать. Животное очень опасливое и постоянно пытается скрыться от игроков. Труднее всего загнать оленя в место, откуда он не сможет сбежать.

— Он уже рядом, — рассмотрев следы, встал с земли человек, лицо которого было сложно рассмотреть под темным капюшоном, — он направляется на северо-запад. Там горная гряда, он сам себя загоняет в тупик.

— Отлично, сделаем небольшой привал и разделимся, по широкой дуге пойдем в след за ним. Спасибо Лик.

Достав из инвентаря бревно, гном уселся восстанавливать бодрость, вспоминая события вчерашнего дня. «Надо же было ему в первые же дни слить всю карму и так глупо пойти в деревню. Еще больше возникает вопросов каким образом он с первым уровнем умудрился вообще кого-то убить.» Немного отведя взгляд, гном увидел приближающуюся эльфийку.

— Ты все гадаешь кто он? Очередной гений или везучий новичок?

— Это у меня на лице так явно написано или ты настолько хорошо научилась читать меня за эти годы? — с тяжелым вздохом приобнял эльфийку за талию гном.

— Не смей уходить от темы ловелас! Мы со всем справимся. Забыл? Вместе против всего мира!

— Только это были красивые фразы, а теперь это жестокая реальность. Нам действительно нужна помощь и этот Аллигатор нам может сильно помочь. Что мы о нем узнали?

— Скорее всего, это был его первый день в перерождении, когда мы его встретили. У него невероятный буст опыта профессий, он откуда-то достал пета, хотя единственный известный способ — это дроп из данжей и порталов хаоса, которых в яслях просто нет. Ну и

самое последнее — он смог опустить карму до отрицательных значений на первом уровне. Это как минимум два убийства в яслях, при этом он должен был напасть первым и победить.

— Итого мы имеем сильного новичка с невероятно большим потенциалом. Если ему повезло, то персонажа он пересоздавать не будет, а значит нам нужно уже через пару недель перебраться в ущелье и ждать его освобождения. Письма ему не доходят, но контакт активен, значит он на каторге. Время еще есть, отцу хватит на четыре месяца денег, чтобы скрываться.

Очень странный тип. Девяносто девять процентов игроков уходят на рерол сразу как попадают на Каторгу. Один процент это те, кто провел в яслях больше месяца на ускоренной прокачке профессий. Но зачем ему это? Он первый уровень и по нему не сказать, что он сильно недоволен попаданием на каторгу. Возможно, он помешанный рудокоп. Хотя для меня это не важно. Игроки, в отличие от заключенных, имеют возможность получить и прокачать профессию на каторге и это шанс для меня скостить срок. Я не буду Эдгаром Клейном, если не приложу всех усилий, чтобы как можно быстрее справиться с проблемой.

Высокий подкачанный брюнет мерно шел через плац к входу в шахту. Держа на плече койло и с легкой улыбкой на лице, Олег погрузился в свои мысли. «Я конечно рад, что условия в каторге на приличном уровне, но как-то по другому я себе представлял место, где человек может раскаяться за свои грехи и искупить свою вину перед обществом. На данный момент, то что я видел говорит только об ограничении свободы. Не плохие условия проживания, сносная еда и все это за триста грамм меди в день. Никаких разборок и притеснений во время завтрака.»

— Привет еще раз, не против если я к тебе присоединюсь?

Это был тот самый голубоглазый блондин, Эд. Я не плохо разбираюсь в людях, точнее в эмоциях людей. Можно сказать, что несколько месяцев в горячих точках развили во мне эмпатию, иначе я бы уже сыграл в ящик. Я терпеть не могу преступников, при этом я прекрасно понимаю, что не каждый уголовник по своей воле и за свои заслуги оказался за решеткой.

— Почему ты здесь?

— За что я сижу? Поверь тебе лучше не знать, — возможно это игровые элементы, но я прямо кожей почувствовал ауру гнева и безисходности этого юноши.

— Если хочешь идти вместе, то я должен быть уверен в том, кому подставлю спину, так что либо ты говоришь за что сел, либо на этом наши пути расходятся, — немного повысил голос, чтобы придать серьезности моих слов.

Мы уже приближались ко входу в шахту. На подступах стояли два надзирателя, которые внимательно следили за каторжанами.

[Надзиратель. 28ур.]

С моими силами с таким точно не справиться. У них как минимум на 54 единицы характеристик больше чем у Эда, который только переродился в вирте. Еще и не понятно какие штрафы за разницу в уровнях.

Вход в шахту не был величественным. Сруб скалы, в которой начиналась штольня где-то три с половиной метра в ширину и два с половиной в высоту.

— Ты совсем местных правил не знаешь? Не повышай голос при Надзирателях и, вообще, веди себя тише воды ниже травы. Поверь у них есть способы поставить тебя на путь

истинный и они тебе не понравятся, — на лицо блондина напозла ухмылка, но секундой позже ухмылку сменила грусть, — что касается твоего вопроса — меня подставили, чтобы за мой счет получить популярность. Наверное, я сам виноват в том, что произошло. Точнее виноват, что допустил это. Вообще не заморачивайся.

Удивительно, что парень говорил это с чувством вины. Даже намек на ненависть и месть не было. Что же если он действительно не виновен, то я как минимум должен постараться помочь ему.

Почти два часа ушло, чтобы пробраться в недра горы, где начинают появляться медные жилы. Интересно, если бы я был каким-нибудь двух с половиной метровым троллем, то точно не пробрался бы сквозь прорубленные завалы в штольне. Для габаритных рас предусмотрена другая каторга? Пока не понятно, как реализовано решение этой проблемы. С учетом того, что все каторжане, которых я видел — люди, вряд ли я смогу получить ответ на этот вопрос.

Пока мы шли Эд рассказал как устроена жизнь в шахте. Сейчас мы пришли к началу естественного подземного лабиринта. Изведано было не более десяти процентов туннелей и во всех проходных туннелях горят магические факелы. В полночь надзиратели начинают их собирать на подзарядку и устанавливают в восемь утра. Хранятся они кстати на самом верху перед выходом из шахты. В самом начале штольня выходит на не большую пещеру, где каторжане сдают медь. Там же эти факелы и заряжают местные маги из надзирателей.

Факелы не только освещают туннели, но и отгоняют местных монстров. Твари ненавидят свет и привыкли к мраку пещеры. С ними лучше не встречаться. Не каждый надзиратель сможет справиться один на один с монстром, а эти твари обычно ходят группами. Но даже одиночка смертельно опасна даже для группы каторжан.

В одном из штреков, на самой границе освещенной части туннелей, нашлась первая в моей виртуальной жизни медная жила. В лабиринте жилы появляются постоянно и в случайном месте, но не больше определенного количества, которое никто не знает. Жилы могут появиться и в штреках, где их можно найти не вооруженным взглядом, и в самой породе. Для новичка в горном деле, а такими мы с блондинчиком и являемся, искать что-то в породе — не вариант. Рыть породу на удачу можно очень долго и ничего не найти, а без профессии и нормальной кирки это делать нецелесообразно. Обычно для поиска жил в породе использую либо узкоспециализированных питомцев, которых ещё где-то найти надо и прокачать, либо специальные поисковые артефакты. Артефакты одноразовые и не дешёвые, при этом просвечивают породу только на 6 метров. Для добычи меди их будет использовать только глупец.

Около полутора часов ушло, чтобы обойти огромное количество штреков и найти не занятую жилу. Поиск жилы на каторге это отдельный "Квест". Если находят жилу, то охраняют её всеми силами, пока не выработают. Поэтому каторжане обычно работают в группах. Одного человека оставляют на охрану жилы, задача которого состоит в том, чтобы заявить права на жилу. Если возникает конфликт, то уже в полном составе группировки меряются силой, но как правило все заканчивается на этапе переговоров, ибо если одна из группировок сильнее, то нет смысла напрасно умирать и тратить ещё пару часов на дорогу до лабиринта. Жила мы нашли самую низко насыщенную. Сильные группировки такие пропускают, что позволяет хоть как-то существовать новичкам. Достав козённое койло и кирку бриллиантового новичка, Олег немного отошёл от жилы, дав возможность Эду приступить к добыче, и в задумчивости уселся на не большой камень.

[Медная жила.

Содержание меди 0,25%

Количество 898/898

Прочность 1000/1000]

[Убогая кирка новичка

Артефакт

Атака: 1-1

Прочность 100/100

Возможно отремонтировать

Невозможно потерять]

[Кирка бриллиантового новичка

Персональная

Атака: 5-10

Увеличивает количество добываемых ресурсов на 30%

Увеличивает шанс добыть редкий и необычный ресурс на 50%

Уменьшает время добычи на 5%

Уменьшает затраты бодрости на 5 %]

— Эй, герой-любовник, уже устал? — не смог сдержать ухмылку.

— Посмейся, посмейся, уровень у нас одинаковый, сейчас глянем как у тебя бодрость на сотню упадет после добычи.

— Так я и не по вечеринкам шастал, а занимался саморазвитием, — с моими очками бодрости мне должно хватить на четыре раза, с учетом того, что какое-то количество восстановится, пока буду орудовать койлом.

[Вы нанесли 25 единиц урона. 975/1000

Прочность медной жилы -10 ед. 965/1000

.....

Критический удар. Вы нанесли 53 единицы урона. 413/1000

Прочность медной жилы -10 ед. 403/1000

.....

Вы нанесли 3 единиц урона. 0/1000

Вы получаете [Медная руда. 0,25 %] 1 шт.]

Бодрости на четыре добычи у меня не хватило. Уже после двух добыч подряд бодрость упала до пятидесяти и я уступил жилу Эдгару, усевшись на ещё теплый, излюбленный камень.

[Медная жила.

Содержание меди 0,25%

Количество 895/898

Прочность 1000/1000]

Первый раз Эду понадобилось чуть менее чем полторы минуты, чтобы добыть руду, а это значит, что у меня есть целых полторы минуты, чтобы заняться своим любимым делом — расчётами. У блондинчика новый персонаж и скорее всего единица в силе и убогое койло с единицей урона. У меня получилось добыть в два раза быстрее. Из интересного, я ни разу не промахнулся по жиле и даже один раз выбил крит. Урон по жиле проходил от двадцати одного до двадцати семи, что не может получиться путем обычного складывания (1 базовая атака плюс 13 атаки от силы и от пяти до десяти урона от кирки = от девятнадцати до двадцати четырёх). Путем не хитрых подсчетов, получилось что сила не только повышает базовую атаку, но и в процентах повышает конечный урон. Предполагаю, что с критическим ударом схожая ситуация и ловкость либо удача влияет на шанс, а ловкость скорее всего влияет на сам размер этого урона и бог знает на что ещё.

Удалось поэкспериментировать и со скоростью удара койлом. Было достаточно комфортно бить раз в чуть менее, чем две секунды, но при этом, при попытке ускориться, сильно напрягались мышцы, а расход бодрости резко увеличивался в геометрической прогрессии. Возможно, повышая ловкость, смогу быстрее бить. Во всяком случае для игр, в которые я играл когда-то давно, это было логично.

Показывать все свои козыри не знакомому человеку, не смотря на то, что мне он приятен, не в коем случае нельзя. Руки чешутся проверить все свои задумки и догадки очень хочется, но нельзя. По идее, с одной силой Эдгар сможет унести только пять штук медной руды, каждая из которой весит по килограмму, а это ещё 3 подхода или около двенадцати минут. Зато прояснились некоторые моменты. Для новичка на каторге заработать себе на жильё почти не реально. Если предположить, что жилу искать не надо, то идти от входа, в лучшем случае, два часа. Дорога туда обратно займёт четыре часа. С восьми утра до полночи шестнадцать рабочих часов. Даже если опустить время добычи, то выходит, что с одной силой и жилой 0,25 процентов новичок в лучшем случае добудет пятьдесят грамм меди. Чтобы заработать просто на еду с такой жилой, ему как минимум придётся экономить время на дороге, а это значит, что новички должны передвигаться только бегом. С другой стороны

первая единица силы должна прокачаться очень быстро, а так как первый день нам любезно предоставили возможность пожить в комфорте и покушать бесплатно, то условия более менее сносные, но при этом расслабляться точно нельзя. Для меня же, с моей грузоподъемностью и скоростью добычи, заработать на ночлег в первый день не составит труда.

Эдгару я, конечно, помогу, но сначала пусть пару раз побегает, а я за время его отсутствия разберусь с преобразовательным кубом, который у меня, к удивлению, остался после смерти и загляну к местным монстрам, чтобы провести тест драйв. Жалко, конечно, что персональное оружие я мимикрировал в посох, а он без заклинаний ничего не даёт, кроме единички к бодрости. Кстати, это не плохая идея во время отдыха брать в руки посох, чтобы быстрее восстановить силы и ману, если она понадобится.

Есть ещё несколько вопросов, которые тревожат меня, но на которые я пока не могу ответить. Смогу ли я сегодня получить десятую профессию? Что это за мастерство? Бывают ли тут железные жилы? Возможно ли толпой убить монстра? Как вести себя с другими каторжанами? По поводу последнего вопроса у меня закрались очень не хорошие предчувствия, что с ним будут основные проблемы на каторге. Можно предположить, что самые заядлые любители нарушать законы, имеют хотя бы по шесть единиц силы, ловкости, бодрости и выносливости. Это значит, что в худшем для меня случае у каждого будет по семьдесят здоровья и ближе к девяти единицам урона.

[Статус:

Имя: Аллигатор

Уровень: 1

Раса: человек

Специализация: Нет

Базовые характеристики:

Сила: 13

Ловкость: 11

Интеллект: 15 (без посоха)

Выносливость: 17

Бодрость: 12 (без посоха)

Удача: 15

Максимальный Переносимый вес: 65 кг

Бонусы титулов и достижений:

+90 % к любому опыту

+100 % к опыту ремесла

Расовые бонусы:

+10 % к любому опыту

Нераспределенный характеристики: 0]

Чтобы уgomонить старожилу, при условии что у него по 6 единиц характеристик и убогая кирка, мне нужно будет четыре раза его ударить, а ему понадобится около двадцати ударов, чтобы успокоить меня. Получается, что если такой будет один, то мне нечего бояться. Если таких будет трое или больше, то мне нужно делать ноги. Воевать я ни с кем не планирую и если получится все урегулировать миром, то лучше худой мир с потерями для меня, чем война. Но информация лишней точно не будет и если мне не оставят выбора, то

буду себя защищать, а Хантер мне в этом поможет.

Сегодня, для Натальи Меньшиковой, один из самых радостных и солнечных дней за последние годы мрака, даже не смотря на пасмурную погоду. Не высокого роста женщина, с синяками под глазами и яркими рыжими волосами, которые только подчеркивали её состояние, нервно ходила на пяточке перед входом в больницу, заставляя обычных прохожих сторониться столь необычной дамы. Время сейчас не спокойное и очередного психа на своем пути никто не желал видеть. В моменты, когда ветер раздувал огненную шевелюру, даже самый заядлый скептик и атеист, на секунд задумывался, а не порождение ли преисподнии он лицезреет.

Появление, на первый взгляд, ничем не примечательного мужчины в стареньких поношенных серых штанах с не менее презентабельным свитером, спасло местных обывателей. Гнев рыжей бестии сосредоточился на не высоком мужчине, который сразу же ускорил шаг.

— Ты мне еще скажи, что мест не было и ты все это время искал парковку, — без предварительных ласк женщина начала изливать накопившийся стресс от ожидания.

— Дорогая, мест и правда не было. Сегодня день посещений, машин очень много.

— Да, да, прости. А шел ты медленно, потому что задницу в машине отсидел?

— Не стоит...

— Хватит нас задерживать, иди быстрее регистрируй нас!!!

— Так это ты мне вопросы задаешь, как я задерживаю нас?

— Папа, меньше болтай больше делай — вперед!

— Уфф...

Спустя двадцать минут семья Меньшиковых сидела в отдельном боксе с специальным оборудованием и через несколько минут их должны будут подключить к перерождению. Впервые в жизни они попадут в вирт.

С появлением новых технологий виртуальной реальности многие секторы медицины внедрились в нее. Где-то вместо наркоза, где-то на реабилитацию после операций. Психиатры, наркологи и многие другие пищали от счастья после нововведений.

Почему бы не купить шлем и не зайти в игру Меньшиковым? Зачем они приехали в больницу, чтобы навестить сына в вирте. Все до банального просто — деньги. Шлем, абонентская плата — это не то, что было по карману семье. К тому же, если вернуть сознание Олега в настоящее тело сейчас, то ничем хорошим это не закончится. Спешка, с которой пробудившийся мозг после двух лет комы поместили в виртуал спасла парню жизнь и рисковать не стоит. Единственный контакт Олега завязан на экспериментальный аккаунт отца и то если он его запомнил и добавил в друзья в игре. Другого пути выйти на связь нет. Экспериментальные аккаунты полностью урезаны и бесплатны. Это аккаунты для родственников больного, которые можно получить в любом медицинском учреждении, где есть технология вирта.

Не смотря на ситуацию, набожность Натальи не оставила ей вариантов. Женщина с маниакальной страстью ходила вокруг кресла, в котором лежал муж с шлемом на голове, и совсем не терпеливо ждала, когда он выйдет из вирта и скажет, что нашел сына. Если для матери сегодня самый радостный момент за последние годы, то вот отцу даже враг не позавидует, когда они вернуться домой. Рыжая бестия в совершенстве владеет навыками

поседания мозга детской чайной ложечкой.

— Позови доктора, БЫСТРО!

Все коварные планы по порабощению любимого отошли на второй план. Уже очень давно Наталья не слышала, чтобы муж повышал голоса. Шок от реплики и поведения ее исполнителя сделал свое дело. Через пару минут встревоженная мать тихонечко села рядом с мужем и превратилась в слух.

— Добрый день, Эрнесто.

— Добрый день, как вам впервые в перерождении, смогли разобраться в интерфейсе?

— Действительно удивительные технологии. Честно говоря я немного в шоке. Я не смог отличить виртуальность от реальности. Если бы не интерфейс, я бы был убеждён, что меня похитили инопланетяне и отправили в прошлое. У меня к Вам серьёзный вопрос. В интерфейсе удалось найти вкладку с списком друзей. Единственный запрос на добавление от некого Аллигатора, я так понимаю это наш сын?

— Да, вы все верно понимаете. Единственный, кому известен ваш ник в игре — это Олег. Бывали случаи, когда некоторые не далекого ума люди перебором добавляли в друзья экспериментальные аккаунты, но таких единицы и вероятность, что это не Олег меньше тысячной процента. Но на всякий случай при первой переписке спросите что-то личное, что знает только ваша семья.

— Спасибо за информацию, доктор, — взгляд Павла стал более серьезным и задумчивым, — могут ли возникать ошибки в игре? Я попытался написать Олегу письмо, но в ответ мне пришло системное сообщение, что Аллигатор в текущий момент не может принимать личные сообщения и что письмо дойдёт как только он станет доступен. Как такое может быть?

— Нет, ошибки быть не может. Во всяком случае в таких элементарных вещах. Эксплойты, как говорят игроки, могут быть в игре, но они в считанные часы фиксируются ИксИном, управляющим Перерождением. На сколько мне не изменяет память игрок не может получить сообщение от друзей, клана, гильдии, да и, вообще, любое сообщение только в двух случаях — это каторга или прорыв хаоса. Прорывы хаоса очень редкое явление и вряд ли ваш сын в него угодил. А вот вариант с каторгой рабочий. Но это не точная информация, я все таки доктор, а не игрок, хотя иногда, когда появляется время захожу в перерождение, но это скорее исключение, чем правило.

— Каторга, бог ты мой. Это же тюрьма!!!- женщина больше не смогла сдерживать гнев и панику, — и что теперь будет? Как узнать за что его туда посадили и на сколько? Его там не будут обижать? Чем их там кормят? В каких условиях он живет? Доктор, что вы молчите? Скажите что-нибудь! Может мы можем как-то помочь? У вас есть связи с начальником игровой тюрьмы? Доктор, пожалуйста не молчите!!!

— Успокойся, дорогая, ты же слово Эрнесту не даёшь вставить, — доктор вряд ли заметил изменение взгляда рыжей бестии, но Паша этот взгляд знал прекрасно. Что бы доктор не сказал, сегодняшний день мужчины превратится в ад. Остается только гадать в каких смертных грехах он ещё не виноват и сколько дней продлятся выверты женской логики в исполнении извращенного интеллектом мозга жены.

— Не переживайте, я точно знаю, что игровыми методами туда можно попасть и достаточно легко, но только из яслей. Для игроков срок заключения тридцать дней с возможностью его сократить. Каторга сильно отличается от реальной тюрьмы и для реальных заключенных там намного больше ограничений. Игроки, случайно попавшие на

каторгу, обычно удаляют персонажа и создают нового, но этот вариант для вашего сына не подойдёт. Вам остаётся только ждать. Каторга управляется ИИ. Людям туда доступа нет, однако, все данные по каторге и по отдельным заключённым ИИ предоставляет и, если запрос от властей целесообразен, ИИ может его выполнить по своему усмотрению. Вы можете попробовать обратиться в отделение полиции, но даже если ваш запрос удовлетворят, то вряд ли его приведут к исполнению быстрее, чем освободится ваш сын игровым методом. Просто подождите и попробуйте проверить через пару недель. В интернете много информации по каторге. Если вам будет так спокойнее — можете почитать.

— Спасибо доктор, мы пожалуй пойдём, — мужчина быстро потащил к выходу, не успевшую опомниться от такой наглости, женщину, пока она не наговорила лишнего и не вызвала гнев лечащего врача их сына.

Для Павла сегодня был день потрясений. Он ещё не до конца осознал, но перерождение уже зацепило его душу. Настолько реальный и красочный мир за несколько минут скрасил серую жизнь мужчины. После помощи сыну, мужчина твердо решил, что, как минимум, он побывает там в качестве игрока, а пока что нужно морально готовиться к роли рогатого. Радует только одно — рога ему никто наставлять не собирается, а они будут только по факту неотъемлемой части образа прекрасного животного — козла.

Эдгар оказался умным парнем. Добыв 5 кусков медной руды, он не понёс их сразу сдавать, а отложил в углу штрека. На мой вопрос зачем, блондинчик ответил, что смысла носить по пять кило руды нет никакого. Даже в самом лучшем раскладе он добудет пятьдесят грамм меди за день, чего не хватит даже на еду. Его план был прост — первая единица характеристик качается очень быстро. Если мне не изменяет память, мое первое повышение характеристик произошло буквально за пару минут, после забега до деревни от точки появления в виртуальном мире. С учетом того, что на тот момент мне где-то в четырнадцать раз больше давали, чем среднестатистическому игроку на десяти процентах чувствительности, то Эду понадобится около получаса активной работы, чтобы повысить силу на одну единицу. С учетом того, что работать он может только сорок процентов времени, так как расход бодрости и ее восстановление никто не убирал, то за часа полтора сила прокачается.

Расстраиваться по этому поводу я не стал. У меня впереди ещё двадцать девять дней каторжного труда. Характеристики мне бы тоже хорошо довести до пяти единиц все. Пока Эдгар трудится, а я отдыхаю, решил ещё раз проверить свой куб и понять как с ним работать.

[Малый преобразовательный куб

Тип: Персональный

Свойства:

Позволяет преобразовывать материалы с помощью маны. Значительно снижает вероятность получения дополнительного результата.

Объем куба 5 литров. Снижает объем и вес ингредиентов на 10 % помещённых в куб.

Емкость 0/1000 маны

Вес: 5 кг

Невозможно потерять, продать, украсть]

К сожалению, инструкции к кубу не прилагается. Возможно, на форуме есть информация, но форум, как и любые сообщения и почта, мне не доступен пока я в статусе каторжанина. Никаких кнопок, да что уж там, на кубе вообще нет никаких неровностей. Абсолютно гладкий куб, который студенты обычно рисуют машинально в тетрадке на не интересной паре. Перерождение настолько реалистично, что порой забывается, что это игра, а не другая планета. Сосредоточившись на кубе и мысленно транслируя ему желание взаимодействовать, открылись окна интерфейса с инвентарём. Всего три кнопки — "Напитать маной", "Преобразовать" и "Преобразовать по рецепту". Без наполнения маной дальнейшее исследование этой неведомой хрени невозможно, поэтому сначала заполним до конца, незаметно от Эда, а уже когда останусь наедине, буду экспериментировать с преобразованием.

После нажатия соответствующей кнопки в кубе появилось небольшое углубление с формой руки, из которого сочился блекло-голубой туман, растворяющийся в воздухе в паре сантиметров от куба. Как только я приложил руку, мана начала стремительно исчезать. Из моих 160 единиц маны (без посоха) перетекало в куб ровно 5 % в секунду или 8 единиц маны. После процедуры проверил куб, но вместо ожидаемых 160/1000 обнаружил, что в кубе оказалось только 20 единиц маны. Отдыхая между подходами к жиле, мана восстанавливалась со скоростью 5,2 единицы раз в 3 секунды. Куб с такой потерей маны мне

нужно зарядить ещё сорок девять раз. Быстренько посчитав получилось что, куб получится заряжать на каждом восстановлении бодрости и уже через часа полтора он будет заполнен.

Три с половиной часа ушло у блондинчика, чтобы получить заветную плюс один к силе. Ещё два часа назад куб заполнился маной полностью, а я продолжил с экспериментами с бодростью, продолжая молотить койлом после достижения нуля и временами ускоряясь. На интуитивном уровне я уверен, что, когда преодолеваешь себя, характеристики качаются намного быстрее. За эти три с половиной часа моя ловкость выросла на единицу и интеллект за счет постоянного слива маны вырос на единицу. Вишенкой на торте стало достижение после очередной потери сознания от истощения бодрости.

[Интеллект +1

Ловкость +1

Открыта вторичная характеристика "Колющий урон" ранг 1

Эффективность использования оружия и инструментов с колющим уроном повышается на 5%

Открыта вторичная характеристика "Нет предела" ранг 1

Запас бодрости увеличивается на 10 %. Скорость восстановления сил увеличивается на 10 %. Бодрость +1

Получено достижение «Самоучка ранг 3». Откройте 10 вторичных характеристик самостоятельно Награда: увеличение интеллекта, выносливости и удачи на единицу. Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Самоучка ранг 4»: откройте самостоятельно 15 вторичных характеристик. Награда: случайно

Удача +1

Интеллект +1

Выносливость +1

Получено Титул «Первый самоучка третьего ранга». Первым откройте 10 вторичных характеристик самостоятельно Награда: увеличение всех характеристик на единицу. Тип награды: постоянная.]

— Ну наконец-то, не могу уже махать этим койлом. Долго ты ещё тут будешь? Последишь за штреком и рудой? Я с перевесом три-четыре ходки успею сделать до вечера.

— Не переживай, посторожу, я тут прокопаюсь до вечера. Подниматься я буду только перед полночью.

— Договорились, если не свидимся — не забудь, что на выходе лучше заплатить местным, если не хочешь проблем.

— Иди уже, на память не жалею, чтобы по десять раз одну и ту же песню слушать, хех.

За три с половиной часа в штреке скопилось уже целая гора руды, если быть точнее, только я добыл сто сорок кусков, из которых только восемьдесят шесть смогли поместиться у меня в сумке, остальное вместе с уловом блондинчика валялось в конце штрека. Настало время проверять преобразование. В интерфейс куба поместилось только 5 кусков руды из сумки. После активации куб стал не сильно светиться синим цветом, а в интерфейсе появился таймер преобразования в тридцать секунд.

Спустя пол минуты отдыха куб переработал без остатка пять килограмм руды и на выходе получилось 5 грамм магической пыли и кусок меди весом 6 грамм. Получилась не понятная магическая пыль. Куда её использовать разберусь после освобождения. А вот с медью беда. В пяти штуках медной руды содержанием 2,5 % должно было быть двенадцать с половиной грамм, а на выходе получилось более чем в два раза меньше. Но даже так это

выгоднее, чем таскать руду по два часа в одну сторону. Маны, кстати говоря, ушло достаточно на преобразование — двести единиц. Продолжая орудовать киркой, в перерывах заливал маной куб и преобразовывал руду в медь. После второго преобразования на выходе получилось семь грамм. Получается, что уменьшение происходит на какой-то диапазон, предположительно от сорока до шестидесяти процентов. Магической пыли же получилось ровно 5. Есть предположение, что её получается по одному грамму с килограмма руды.

После ухода Эда стало совсем одиноко. Хантер наверное заждался. Интересно, для него время останавливается, когда он отозван? В любом случае прогуляться, пока никто не видит, и скрасить мне досуг ничего не мешает. После не больших манипуляций с интерфейсом, мохнатый уперся мне в бок и начал вылизывать руку. Соскучился. Не скажу, что я был любителем животных в реальной жизни, но к Хантеру я уже не много привязался. Если опустить все игровые моменты, то Хантер самый обыкновенный пес, правда, выполняющий все мысленные команды беспрекословно.

В планах на сегодня у меня было открыть профессию и получить наконец-то мастерство, но меня посетила птица обломинго. Пару раз заглядывал Эд за новой партией руды. Итого за день я выработал полностью жилу. Что смог преобразовал, но за счет больших потерь маны при зарядке куба и большому количеству затрачиваемой маны на преобразование, получилось не много не мало 200 грамм меди и 160 магической пыли. Скоро должен подойти в третий раз блондинчик и я отправлюсь вместе с ним на выход. Профессия так и не открылась за целый день, зато выросли интеллект и сила на плюс один и теперь у меня пять единиц в силе, прокачанных самостоятельно. На шестую единицу можно уже не рассчитывать, через недельку с моим приростом опыта она, возможно, появится. При малейшем шорохе в туннеле, на всякий случай, Хантера приходилось отзывать, чтобы никто его не видел и он был моим козырем в случае конфликта. Двести грамм чистой меди и чуть больше чем двести пятьдесят грамм меди в виде руды позволит унести моя сумка с учетом не большого штрафа к скорости передвижения и повышенного расхода бодрости за десятипроцентный перевес. Заглянув в статьи и дождавшись Ловеласа, собрался и приготовился к нудному походу к выходу.

[Статус:

Имя: Аллигатор

Уровень: 1

Раса: человек

Специализация: Нет

Базовые характеристики:

Сила: 15

Ловкость: 13

Интеллект: 18 (без посоха)

Выносливость: 19

Бодрость: 13 (без посоха)

Удача: 17

Максимальный Переносимый вес: 75 кг

Бонусы титулов и достижений:

+90 % к любому опыту

+100 % к опыту ремесла

Расовые бонусы:

+10 % к любому опыту

Нераспределенный характеристики: 0]

Проблемы начались на выходе из штрека. Если в реальной жизни можно спокойно не кушать целый день, занимаясь интересным делом и даже голод не будет мучать из-за вовлеченности, хоть и в ущерб здоровью, то в перерождении так не выйдет. Несколько часов назад проснулось чувство голода, но сильная увлеченность экспериментами отвлекла. Только в конце дня, когда пришёл Эд и мы начали собирать добытую руду, я обратил внимание, что не смотря на то, что здоровье в статус баре полное, количество хит поинтов (hp) или очков жизни сильно ниже, чем должно быть. Вместо двухсот hp в статус баре красовалась цифра в сто двадцать hp, а вместо 108 штук медной руды, я смог поднять только 64.

Внимательно рассмотрев статус бар обнаружилось, что уже как пять с половиной часов назад зеленая полоска сытости превратилась в серую, которая медленно заполнялась, приближая к смерти и снимая по двадцать процентов характеристик каждые два часа. До выхода из шахты пришлось скинуть по пути ещё двадцать один килограмм руды. Уже ближе к выходу к нам подошёл не высокий заключенный с ярко выраженными острыми, я бы даже сказал крысиными, чертами лица:

— Хорошо потрудились сегодня? А в прочем, это не важно. Сиплый благодушно разрешил вам добывать руду на его владениях, но это не бесплатно. Эдгар, ты знаешь свою цену, а вот для игрока расценки совершенно другие. С тебя 3 кило руды за каждый подъем. Да не волнуйся ты так. Отдохнешь дома, в реале. А у нас такой возможности нет.

— А если откажусь?

— А если откажешься, то можешь смело забывать про своего персонажа на ближайший месяц или идти на рерол. С тобой буду говорить уже не я и если и это не поможет, то тебе объяснят, что тебя ждёт.

— Однако... держи, — мне пришлось засунуть свое эго куда подальше. Это как минимум не справедливо, но ждать от места лишения свободы нормальных человеческих отношений, а не права сильного, не стоит. Да, я наступаю на свое чувство справедливости, но я, как минимум, обещал себе не наступать на одни и те же грабли второй раз и попытаться не лезть на рожон, в попытках добиться справедливости. С другой стороны, отделаться тремя кило руды в день, это отличная сделка, чтобы избежать неприятностей с местными обывателями. с учетом того сколько я могу унести даже без учета чистой меди из куба — это не более трех процентов, против почти десяти процентов у блондинчика.

— Ты в курсе что будет с теми кто не заплатит? — немного отойдя задал Эдгару интересующий меня вопрос.

— В общих чертах. Старичок, ты в порядке?

Жуткая боль скрутила. Судя по выражению лица блондинчика, выгляжу я не очень, как и чувствую. Тикнули последние два часа счетчика сытости. Есть действительно хотелось сильно и чувство голода усиливалось в геометрической прогрессии. Благо пульсирующая боль в области желудка отпустила спустя пару минут, но что-то мне подсказывало, что это только начало. Сорвавшись на бег, мы домчались до места сдачи руды. Очень повезло, что в перерождении не стали разводить бюрократию и все расчеты вела игра. Не высокого роста гоблин, который принимал руду, очень сильно удивился увидев кусок чистой меди. Чем то он мне напомнил Грыза из леса надежд. Такие же неуклюжие движения и дурацкая ухмылка.

Интересно как там Арно. Только наладил бизнес и сразу провал.

Ещё до того, как мне удалось достать руду из сумки, по сильно накатившей слабости я понял, что не могу и с места сдвинуться. Предпоследние двадцать процентов характеристик снял голод. Усталость, апатия и чувство полной беспомощности с ноющей болью и периодическими обострениями — примерно так можно можно описать состояние голода в последние предсмертные два часа. Забавно, но чем не лучший мотиватор для выполнения местных законов. Чувства полностью реальны, а главное это безопасно с физической точки зрения для тела в капсуле. В этом есть что-то такое. Возможно, не стоит относиться так однозначно негативно к тюремной реформе. Повезло, что характеристики не снялись сразу, а то было бы обидно дотащить руду из штрека и выкинуть на финишной прямой.

— А ты крепкий малый, Аллигатор, в первый день выполнить норму, да ещё и насобирать двести грамм сверху на шатер. Мало кто сможет похвастаться таким достижением. Дам тебе не большой совет. Сделай так, чтобы никто об этом не узнал.

Америку гоблин не открыл, но зато как только он взял в руки мою руду, которой после местного налога в 3 кило осталось сорок килограмм, перевес и усталость с сопутствующими недугами сняло. Появилась новая активная иконка под статус баром. Очень похоже на схематичный кошелек под киркой. Просто, но понятно. Удивительно, но вместо ожидаемых 300 грамм, в всплывшем информационном окне показывалось 310 грамм. Очень удобно. Это что-то вроде дебетовой карты. Можно передать граммы другому человеку, можно ими что-то оплатить. Тут даже было нечто вроде логов, показывающих движение грамм. Да, именно грамм, а не граммов. С такой системой расчета обычные граммы меди превратились в валюту с аналогичным названием.

На все эти мысли ушло не более пары секунд. Голод не тётка. Оставшуюся часть пути до столовой молодой Донжуан помог мне преодолеть временами поддерживая во время очередного приступа боли. Сегодня ужин у нас "за счет заведения", а вот за следующий день придётся платить, что мы успешно сделали, переведя по 100 грамм повару, принимая ту же самую еду, что и была на завтраке. Никакого разнообразия.

Эдгару за четыре ходки удалось насобирать на сто грамм, так что завтра его накормят. Проблема в том, что ничего сверху не осталось. Парень держится молодцом. В его ситуации можно было бы додуматься до депрессии, заняться самокопанием и самоистязанием, искать виноватых и заниматься ничем не помогающими размышлениями о справедливости мира, но вместо этого он анализирует ситуацию, борется и порой пытается шутить.

Про шатер блондинчику и думать не стоит, а вот мне стоит задуматься нужно ли мне тратиться на удобства или все же сэкономить. С одной стороны я заслужил, но вот с другой шатер это хорошо, если нужно что-то хранить, а у меня все персональное. Руда сдана, граммы не украсть при убийстве. Решено, удобство удобством, а пару дней без добычи лишними не будут для большего времени на исследования местной фауны.

Для себя я окончательно решил, что верю парню в его невиновности. Именно поэтому я не стал как-то юлить и утаивать от него, что я могу перерабатывать руду. А так как у меня появились первые намеки на план выживания и скорейшего освобождения, мне нужна лишняя пара рук, которой я могу доверять.

Во время ужина двое незнакомых каторжан что-то не поделили и начался конфликт, но долго цирку не дали продолжаться. Парней быстро скрутили надзиратели и куда-то увели.

— Не завидую им. Жаль, что тем, кто не владеет информацией об этом месте, приходится узнавать все на собственной шкуре. Это что-то типа местного посвящения.

Никто не подсказывает как себя можно вести, а как нельзя. И обязательно кто-то из новоприбывших устроит разборки либо начнет качать права или как-то грубо будет общаться на виду у надзирателей, — немного приуныв с разочарованным лицом, Эд проводил драчунов взглядом.

— Просветишь?

— У надзирателей есть что-то вроде орудия пыток, которые многократно усиливают боль. Артефакты. На первый раз вряд ли с ними сделают что-то серьёзное, скорее всего пропустят пару ударов специальными металлическими перчатками. Это будет очень больно, но зато быстро.

— Что по поводу ночлега для нас? Куда податься двум мужчинам в расцвете сил?

— Но но но, мистер Ал, мужчине в расцвете сил и его престарелому другу.

— Так мы уже друзья? Водиться с детьми, у которых молоко на губах ещё не обсохло не в моих правилах, но так уж и быть в виде исключения, я присмотрю за тобой.

— Пока что мне приходится присматривать за тобой. Пошли, покажу твои апартаменты. Надеюсь радикулит тебя ещё не мучает. Хотя, судя по твоей голодовке, признаки старческого слабоумия у тебя есть. Ты бы к доктору или психиатру сходил бы на досуге.

— Напомни, я уже говорил тебе, что водиться с детьми, у которых молоко на губах ещё не обсохло не в моих правилах?

— Буквально минуту назад.

— Хорошая новость, ни слабоумия ни маразма не диагностировано, пошли уже отдыхать, завтра нас ждёт тяжёлый день.

— Неужели мозоли натер?

— Лучше. У меня есть гениальный план.

Пробуждение выдалось не из лучших. Спать на твердой холодной земле не лучший вариант, но другие были ещё хуже. Все затекло, а по телу гуляли мурашки и покалывания. Делая скидку на виртуальность этой реальности перед сном, я рассчитывал на неприятные ощущения утром, но чтобы они были настолько правдоподобны, рассчитывать не приходилось. Блондинчик вроде получше выглядит. В мыслях закрался вопрос — это для меня с моей чувствительностью все в разы реальнее или же он не падает виду от затёкшего тела, которое хочется размять.

Говорить о чем-либо совершенно не хотелось и, после короткого приветственного кивка, мы отправились завтракать. По дороге, покопавшись в логах прихода и расхода новой функции кошелька, меня ждал сюрприз. Медь, очищенная от породы с помощью преобразовательного куба, ценилась выше и на счет зачислялось на пять процентов больше грамм. Отсюда и лишние десять грамм при сдаче двухсот грамм чистой меди. Наверняка при прокачке кузнеца процент уменьшения веса при переработке уменьшится и на выходе будет получаться больше меди. Кстати о птичках, профессия кузнеца за счет куба прокачалась, но не столь значительно.

[Профессия "Кузнец" Ранг Новичок уровень 3. 42/100 %]

С учетом того, что на Новичке уровни профессий с моими бонусами должны качаться очень быстро, а руды мне удалось вчера переработать достаточно много, и того, что Эд прокачивал свою единицу силы намного дольше, чем рассчитанное мной время, напрашивается вывод, что бонусы от яслей на каторге не работают. Некая зона отчуждения от бонусов. Это могло бы объяснить, почему я до сих пор не открыл профессию камнелюба или как она тут называется. Вот что мне в этой игре нравится так это малое количество информации. Все приходится узнавать самому, а так как каждое усилие или действие тут представлено в виде цифрового значения, то наконец-то моя любовь к математике нашла практическое применение в жизни. В реальной жизни, к сожалению, ты либо используешь небольшую часть этой прекрасной науки в повседневной жизни, либо ищешь работу, которая напрямую связана с расчетами, и получается, что полутонов в этом аспекте в реальной жизни очень мало, скорее это из разряда исключений. В основном это крайности связанные с профессиональной деятельностью. В перерождении же вся та не особо нужная информация, которая подаётся нам в учебных заведениях для общего развития и может быть использована только в случае выбора профессии в этом направлении, заиграла новыми красками. Что если математические расчеты, которые помогают лучше понимать игру, не единственный способ познания этого нового мира. Есть ещё, например, физика с химией. Работают ли они тут? Думаю в ближайшем будущем у меня будут все шансы узнать это. За этими размышлениями мы дошли до столовой и отстояли очередь за похлебкой в полной тишине. Уже за трапезой Эд не сдержался и поинтересовался, что же за гениальный план я изобрел.

— Он на столько же гениален, на сколько и прост. Ты сам видел вчера мои возможности и нам это надо использовать по максимуму. У нас с тобой, в отличие от остальных, есть время на подумать. Мы, конечно, можем как вчера продолжить целый день долбить жилу и носить руду, но только за вчерашний день и одну ходку я смог донести более трехсот грамм, сто из которых ушли на еду, а двести осталось. Нам этого хватит на сегодня,

чтобы заплатить за завтра. Поэтому я предлагаю сначала спуститься и найти жилу, пару часов добывать руду, чтобы у меня был запас руды на переработку, а потом заняться разведкой. Я отправлюсь изучать местную фауну и хочу посмотреть что за монстры скрываются в темноте, а ты пойдёшь исследовать освещённую часть шахты. Где какие группировки каторжан осели. Где свободно. Попробуешь найти жилы с более высоким содержанием меди и пометишь их на карте. Даю зуб, что жилы с более высоким содержанием меди позволят мне быстрее открыть профессию.

— Да ладно, хочешь сказать, что вчера ты выработал всю жилу без открытой профессии. Руды, конечно, было мало, но та скорость добычи...

— Да, но я очень надеюсь, что не зря тебе доверился и обо всем никто лишний не узнает. Во всяком случае до того, как мы сможем что-то противопоставить группировкам.

— Ты хочешь захватить власть на каторге?! Грандиозный план, но зачем это тебе? Ты меньше чем через месяц выйдешь отсюда если просто будешь сидеть на попе ровно. С твоим потенциалом тебе и то в двое меньше времени понадобится.

— Ты задаешь не правильный вопрос. Зачем это тебе и что даст это тебе? Да, через месяц я отсюда выйду, но какой толк, если мне все равно придется прокачивать профессию, а тут созданы все условия для этого. Отличие лишь в том, что если я буду заниматься своими делами тут, то это позволит тебе быстрее освободиться от несправедливого наказания.

— Зачем тебе это?

— Я много в жизни сделал неправильно, но у меня всегда были благие намерения. Можешь считать, что у меня старческое слабоумие, но мне не позволит совесть не попытаться помочь, если я могу.

— Хорошо, тогда у меня дополнение к твоему плану. Видел бедолаг, которые постанывали пол ночи, держась особняком от основной массы на ночном лежбище? Это изгой. Они либо перешли дорогу не тем людям, либо не платили за "крышу". Либо просто дураки. Суть одна. Они обречены мучаться от голода. Ты и сам почувствовал какого это. Им не дают сдать руду, они не могут оплатить пропитание и вынуждены страдать от боли, так как каждый раз умирая, они возрождаются с нулевым счетчиком сытости, а без характеристик дать отпор даже какому-то одному каторжанину не просто, а целой группировке невозможно. Можно присмотреться к адекватным и накормить их, заполучив дополнительную рабочую силу, когда она понадобится и мы сможем ее защитить.

— Если им не помочь они так и будут до конца срока страдать?

— Нет, раз в месяц таким бедолагам каторга даёт шанс и бесплатно кормит, но это не значит, что через день они снова не окажутся изгоями.

— В любом случае, мы пока что не можем на это повлиять, — говорить эти слова было очень сложно. Хотелось рвать и метать. Такая судьба очень несправедлива, даже для уголовников. У всех должен быть шанс на исправление. Но прежде чем отдаться порыву, меня осадил моё же обещание самому себе, что нужно быть умнее и не лезть на рожон, а оценить риски, продумать план и если это возможно помочь. Мёртвый Олег в реальном мире уже никому помочь не сможет. Не стоит повторять ту же историю в перерождении.

Очень иронично, что от моего реального тела, по заверениям доктора и родителей, остался функциональным по большому счету только мозг. Но тут, в виртуале, я не испытываю проблем с остальными частями тела. Однако, единственное, что я смогу привнести в свою реальную жизнь, если когда-нибудь смогу выбраться из этой тюрьмы, это сознание. И это испытание мне дано, чтобы закалить характер и провести работу над собой.

Осознание проблемы это уже большой шаг к её решению, но как же чертовски сложно переделывать себя. Нужно научиться быть более гибким. Это как с историей о математике в реальном мире. В основном крайности, а полутонов очень мало. Так и во мне очень много крайностей. Есть четкое понимание того, что хорошо и того, что плохо. Как жизнь показала если что-то плохо, это не значит, что надо бросать все и заикливаться только на плохом. Нужно проявить творчество и понять, что не все плохое для меня — плохо для всех. И чтобы избавиться от плохого, нужно сначала посмотреть под всеми углами на это, на причины, на следствия, на возможности влияния. Да, есть ситуации, когда все однозначно, но таких ситуаций капля в море, а мир намного сложнее и встретить что-то однозначное можно только через призму своего сознания, но и это будет однозначным только для тебя.

Что-то понесло меня на философию. Видимо сказывается стресс от такого выверта судьбы. Будет день — будет хлеб, а сейчас нужно решать текущие проблемы. Позавтракав мы с Эдом отправились в шахту реализовывать задуманные идеи.

Полтора часа ушло на спуск до вчерашнего штрека. К счастью руда, которую мы вчера добыли никуда не исчезла, но кучка заметно уменьшилась. Нагрузившись рудой блондинчик сразу ушел на исследование территории, а мне пришлось немного задержаться, чтобы спустить всю накачанную за ночь ману в преобразовательном кубе. Из положительных новостей, оказалось, что посох не обязательно держать в руках, чтобы он давал бонусы. Достаточно, чтобы он был экипирован в интерфейсе и находился при тебе. В моем случае, перед спуском в шахту повар обогатился на пару грамм, а я стал обладателем куса непонятной ткани, которую сразу же привязал к посоху с двух концов и перекинул его через плечо.

Спустя три минуты мана кончилась, а я обогатился на двадцать пять единиц магической пыли и на пять кусков меди общим весом в 31 грамм. С посохом восстановление маны чуть-чуть увеличилось как и запас маны. Теперь показатель интеллекта составляет двадцать одну единицу, максимальное количество маны выросло до 220, а скорость восполнения дополнительно увеличилась на двадцать процентов от свойства посоха и составляет 3.7 за три секунды или 7.4, когда отдыхаешь. Чуть менее трех с половиной минут уйдет на то, чтобы заполнить куб на двадцать семь единиц маны, а это значит, что куб заполнится примерно за один час сорок пять минут. Грубо говоря на мои 93 куса понадобится менее четырех часов. Не так уж и долго.

Одной из гениальных идей как сохранить свое добро в случае смерти, стала идея, что куб невозможно потерять и он не выпадает при смерти. А это значит, что после каждого цикла преобразования, я буду складывать всю чистую медь и пыль в куб и доставать их только на следующем цикле. Сработает это или нет надеюсь не узнаю, но, так как я иду на разведку к монстрам, высока вероятность летального исхода.

Далеко идти не пришлось. Штрек, в котором мы добывали руду был в нескольких сотнях метров от границы освещенной территории. Последний магический фонарь и вот мы с Хантером стоим, готовясь сделать шаг во тьму. Не скажу, что трусость это про меня, однако, это как перед неприятной процедурой в больнице. Один раз мне довелось умереть в перерождении и ничего приятного в этом не было. Реализовано это было одновременно и чересчур реалистично по ощущениям при этом абсолютно нереально для настоящего мира. В момент удара стражника копьё прошло сквозь ребра, ломая их, и пронзило легкое насквозь. Я чувствовал адскую боль и каждую часть тела и органов, которые пронзило копьё, но при этом не испытал никакого затруднения в передвижении и дыхании. Как только копьё покинуло мое тело, все раны исчезли, а полоска здоровья опустилась на самый край красной зоны. Второго удара я не пережил, но и первого хватило, чтобы понять механику.

За то, что кто-то увидит Хантера, переживать не приходилось. В конце освещенной зоны никто руду не добывает. Были несколько случаев, когда по неопытности или глупости, каторжане умирали от когтей монстров, которые между раздражающим звуком и светом, выбирали звук, как более досаждающий элемент. После этих случаев только новички совершают такие ошибки.

Собрав волю в кулак и приготовившись к не самым приятным чувствам, я сделал первый шаг во тьму. Через двадцать шагов свет окончательно пропал за поворотом туннеля. Дав немного времени глазам для адаптации к полумраку, продолжил путь. Пару раз

пришлось поцеловать пол, но благо реакции хватило, чтобы выставить руки и не разбить лицо.

Чем дальше я отдалялся от освещенной территории, тем больше чувствовалась сырость, а через двести метров почти абсолютная тьма сменилась полумраком. От стен туннеля стал исходить слабый зеленоватый свет, в котором уже можно было что-то увидеть. Внимательно всматриваясь в стены, продолжил путь. Вскоре открытая профессия собирателя и "наблюдательность" позволили мне обнаружить источник света.

[Ядро подземного мха

Описание: источник роста подземного мха]

Выглядело это не очень презентабельно. Едко-зеленый шар примерно пяти сантиметров диаметром с корнями, уходящими в стену, и мхом, который распространялся по стене от ядра. Вот уж не думал, что серп пригодится в шахте. Попытка срезать корни и мох, чтобы получить ядро, ожидаемо закончилась появлением таймера в 23,5 секунды и тут же появилось сообщение в боевых логах.

[Вы отравлены ядовитым мхом, вы будете получать 20 единиц урона каждые пять секунд в течении тридцати секунд.

Получено 20 урона от яда (180/200)

...

Вы отравлены ядовитым мхом, вы будете получать 20 единиц урона каждые пять секунд в течении тридцати секунд.

Получено 20 урона от яда (164/200)]

Мозг заработал с утроенной скоростью. Яд обновляется, пока я держусь за ядро. Без обновления яд бы снес сто двадцать единиц здоровья без учета естественной регенерации. Шесть тиков яда после добычи и четыре дополнительных тика во время добычи. Всего десять тиков. Это двести hp. 2, 9 здоровья восполняются за три секунды. За 53,5 секунды восстановится 49 здоровья. Уфф, все в порядке. Двести или двести двадцать здоровья уйдет за добычу. Врал ли у кого-то из каторжан наберется столько, а это значит, что у меня появился уникальный товар для каторги. Вопрос только в том, что делать с ядрами без рецептов, но это потом. Пока есть возможность нужно наживаться и прокачиваться.

[Получено ядро подземного мха 2шт.

....

Получено 20 урона от яда (29/200)]

Все таки двести двадцать. На пятидесятой секунде нанеся урон и при завершении действия яда тоже нанеся урон, хотя прошло только три с половиной секунды после последнего тика.

Как только ядро попало ко мне в инвентарь, мох на стене начал иссыхать и опадать по всей площади стены в радиусе двух метров от собранного ядра. Немного передохнув и восполнив здоровье, не забывая напивать куб маной, продолжил путь. Еще три раза пришлось поиграть в игры с ядовитой смертью. Больше ядер обнаружить не удалось. Наблюдательность даёт тридцать процентов к обнаружению плюс сорок процентов от профессии и ещё двадцать процентов от "ботаника". Видимо у растений есть свой шанс обнаружения, а все плюсы дают прибавку не к конечному значению, а к этому шансу.

Туннель закончился входом в пещеру. Достаточно большую пещеру. Света от мха было достаточно, но видимость в десяти метрах от стен сильно ухудшалась. Пройдя вглубь пару метров чуть не провалился в яму. Я бы даже сказал не яму, а отверстие. Идеальный

равнобедренный квадрат со стороной примерно в три метра и такой же глубиной. Таких ям я насчитал пять штук только рядом со входом в пещеру. Пещера в каких то местах сужалась, в каких-то сильно расширялась. Было большое количество сталактитов и сталагмитов. Оду из ям пришлось перепрыгивать и если мне с горем пополам удалось это сделать, то Хантера пришлось отзывать и перепризывать уже на другой стороне. В последней яме обнаружили кости, но какого животного понять не удалось. Тихим шагом продолжил углубляться в пещеру. Чувство опасности появилось внезапно и уберегло меня. Спрятавшись за одним из сталагмитов открылась удручающая картина. Пол метра в высоту и метр в ширину, похожая на танк, вся в мышцах и почти без шерсти, крыса двигалась в мою сторону что-то вынюхивая и шарясь в каждом закутке по пути. Идея посмотреть на местную флору и фауну за границей освещенной территории мне сразу не понравилась, но любопытство победило. Теперь же эти красные глаза мне будут сниться в ближайшие дни в ночных кошмарах.

[Малая подземная крыса. 23 уровень]

Прости Хантер, но кому то нужно проверить на что она способна. С горечью в глазах, дал команду Хантеру атаковать и применить навыки по отработанной схеме, потихоньку отступая в сторону выхода из пещеры, но так, чтобы ничего не мешало обзору.

— Пошли искателей в сторону темноты прочесать уровень и заодно по уровню сверху и снизу, жилы истощаются.

— Не находишь рискованным приближаться к темноте? Северо-восточная штольня на втором уровне должна скоро восстановиться, может имеет смысл подождать?

— Саша, ты вроде умный парень. Подумай головой. Кость набирает силу, не за горами очередная война на истощение за территорию, мы пока сильнее, но одной силы без ресурсов не достаточно. И заруби себе на носу. Ещё раз будешь подвергать сомнению мои решения, то быстро почувствуешь все прелести голодной смерти.

— Бес попутал, не серчай. Что с новичками. Там есть пара интересных.

— Тряси их по полной, нам сейчас не до вербовки и обучения. Нам сейчас нужны ресурсы, а не мясо.

Коренастый паренек удалился исполнять поручение пахана, оставив сиплого в одиночестве. Ещё раз прокрутив все возможные варианты событий в голове Сиплого немного передернуло. Смерть в виртуале его не пугала и не должна была пугать, иначе удержать власть в криминальном мире невозможно, только сила и волевое превосходство поддерживали авторитет. Война на каторге это не тоже самое, что разборки в реальном мире. Сиплый уже не раз отстаивал свое главенство на Каторге и захватывал новые подконтрольные территории. Но бездумно расширять сферу влияния тут не принято. Одно дело если две группировки делят территорию, которую способны вырабатывать. Другое дело когда группировка не может проглотить захваченный кусок. Во втором случае уже все группировки объединяются, чтобы дать отпор захватчику. К расточительству на Каторге относятся очень сурово.

Сиплый прекрасно знал положение дел и его политика выжимать все соки из подчиненных и новичков давала небывалый прирост ресурсов, что существенно сокращало срок отсидки, но при этом возникало большое количество недовольных положением дел. Большинство новоиспеченных заключенных не имели стержня внутри и смирившись с местными порядками продолжали существовать без борьбы, в ожидании конца срока, но были и те, кто не готов был терпеть унижения. С таких быстро Сиплый быстро сбивал спесь, организуя облавы и не давая возможности добывать ресурсы. Как итог их ждала одна из самых неприятных смертей — смерть от голода, которая ежедневно наступала по два раза. В конце концов нашёлся один человек, который под видом покорного, сломанного человека начал аккуратно искать единомышленников и очень быстро собрал вокруг себя большое количество заключенных. Этого человека звали, а точнее кликали Костью.

Со временем Кость собрал достаточную массу единомышленников, чтобы открыто заявить о себе. Тогда то и случилась первая война, которая привела к мирному соглашению. В отличии от Сиплого, Кость готовил и планировал эту войну, а так же копил ресурсы и это стало решающим моментом, который помог добиться мирного договора. Кость обладал большим количеством единомышленников, но все они по сути были новичками, в то время, как у Сиплого были тертые калачи. Война шла не одну неделю, но в итоге ресурсы, чтобы оплачивать пропитание, закончились у обеих сторон, а силы остались примерно равны. Так Кость с единомышленниками занял свое место в шахте. Три уровня западной штольни, но время шло, а группировка все разрасталась. Совсем скоро при таком росте не будет хватать

ресурсов прокармливать самих себя. Вопрос, когда начнется война за раздел территории с Сиплым, был вопросом времени и это понимали обе стороны.

Если Сиплый проиграет эту войну, то оставшиеся четыре года отсидки ему придётся ежедневно умирать от голода либо от кирок других каторжан. Если победит, то у него есть все шансы сделать пятилетку за один год. Страх получить по заслугам пахан самой сильной группировки Каторги тщательно прятал внутри себя, но в такие моменты, когда он оставался наедине с самим собой, что случалось не часто, по всему телу проходила дрожь от напряжения, а левый глаз начинал судорожно дергаться.

С болью в душе темноволосый парень наблюдал за истязанием своего питомца.

[Хантер (Питомец Аллигатора)

Уровень 5

Опыт 800/800

Количество здоровья 150/150

Атака 17

Защита 17

Навыки:

Мертвая хватка 1ур. — Кусает цель, обездвиживая противника на две секунды и нанося урон Атака*1.2 в секунду. Перезарядка 15 секунд

Рывок 1ур. — на две секунды ускоряет скорость передвижения на 150 %. Первый удар под ускорением опрокидывает противника на одну секунду нанося урон Атака*1. Перезарядка 10 секунд.

Вой 1ур. — на 5 секунд увеличивает защиту на 20 %, провоцируя противников в радиусе 7 метров на 20 секунд. Перезарядка 20 секунд.]

Пока парень отступал в сторону освещенной территории, его пес самоотверженно бросился в сторону крысы. По своему развитию и внешнему виду ещё щенок породы, похожей на земного алабая, бросился в атаку на противника, превышающего не только по урону, но и по габаритам более чем в три раза. Используя рывок пес ускорился, но опрокинуть как и нанести сколько то значимый урон не получилось. В логах красовалась цифра в одну единицу урона. Количество здоровья крысы не известно так, как для получения знаний нужно убить хотя бы одну тварь. Настолько наглая атака от букашки ввела в замешательство крысу выиграв несколько миллисекунд драгоценного времени, которыми Хантер успел воспользоваться, чтобы вцепиться пастью в шею крысы, используя мертвую хватку, но то ли защита крысы была слишком велика, то ли Хантер промахнулся, навык не прошёл.

Второго шанса себя проявить крыса не дала. Два последовательных удара и завершающий удар хвостом с разворота откинули пса на пару метров, а полоска здоровья опустилась в оранжевую зону. За одну серию атак крыса выбила более шестидесяти процентов здоровья Хантера. Судя по кровавому свечению во время комбинации атак крыса использовала какой-то навык, который нанес колоссальный урон, откинул и опрокинул пса. Не дав встать на ноги крыса использовала аналог рывка, если судить по остаточному алому следу, и вонзилась зубами Хантеру в загривок, опуская здоровье собаке до красной зоны. У Хантера в статусе появилась иконка ошеломления на одну секунду, но видимо запас способностей крысы на это закончился. Далее последовали два обычных удара лапами и кус, который оставил кровавый след на бедре пса. Смотреть финал Ал не стал, а ускорился

к яме. Хантер пытался увернуться и блокировать атаки, но все без толку. Крыса была и сильнее и быстрее собаки. Оставшихся пять процентов НР хватит на одну атаку.

Иконка Хантера Стала серой, а за спиной Олега послышался последний предсмертный вскрик пса, отразившийся от стен пещеры. На секунду замедлившись парень обернулся, надеясь, что крыса его не обнаружила, но план потерпел фиаско. Аллигатор, как олимпийский спринтер, ускорился как только мог, но этого не хватило, крыса явно была быстрее и стремительно сокращала дистанцию. До парня оставалось меньше двадцати метров, когда он отчетливо увидел темный провал ямы. Обойти и оббежать её не было возможности, только перепрыгнуть. На это и был расчет. Одно из двух либо крыса перепрыгнет яму и Аллигатора ждёт точка возрождения в лагере, либо три метра — это не то расстояние, которое по силам крысе и он сможет выжить. Немного замедлившись, чтобы крыса смогла приблизиться к вожаком цели и не заметить яму, Ал ускорился и прыгнул через яму. В этот раз прыжок не был четко выверен и времени на подготовку не было, но все же парень перепрыгнул, ударившись сильно коленом и чуть не упав в зев ямы, а вот крыса не долетела и шлёпнулась прямо на дно. Короткие лапы не повозили крысе совершить прыжок на три метра вверх, чтобы выбраться, а попытка использовать рывок, чтобы придать дополнительный импульс так же не помогла. Крыса оказалась в ловушке, но при этом полна сил и решимости.

Падение с трех метров равным счетом не нанесло никакого урона крысе. Показатель здоровья как был зеленым так и остался зеленым. К сожалению, цифровые значения были не доступны. Немного подумав, Ал достал из-за спины посох и попытался ударить крысу, находясь на безопасной высоте. Ударить получилось, но логи показали лишь две единицы урона. Пол часа заняло избиение крысы, но зеленый хитбар крысы говорил о тщетности этого мероприятия. Однако это можно назвать маленькой победой, потому что крыса отсюда никуда не денется и в любом случае рано или поздно испустит дух от истощения. К тому же вся эта получасовая возня принесла Олегу единичку ловкости и единичку бодрости в статус. Каждые пару минут приходилось делать перерыв и восстанавливать просевшую до нуля бодрость, между делом напивая маной куб, да и попасть по крысе было той ещё задачей. Не смотря на отсутствие нормального поля для маневра, крыса оказалась очень изворотливой и ловко уходила с траектории половины ударов.

Самым разумным будет оставить крысу умирать от истощения и проверить её завтра. Так брюнет и поступил. Оставив монстра наедине с самим собой. Обратный путь к свету не занял много времени. Территория была уже изучена. Единственно, что немного задержало парня это два ядра подземного мха, который удалось обнаружить. Немного подумав Олег пришел к выводу, что убийство крысы по большому счету ему ничего не даст, кроме знаний о монстре и возможно каких-нибудь костей с мясом и шкуры. Опыт ему не нужен, а у Хантера максимальный уровень. Единственное чем хороша крыса — это набором характеристик. Видимо разница в уровне даёт огромную прибавку к приросту прокачки характеристик. Решено, завтра покажу крысу Эду и дам ему возможность прокачать характеристики. Если только он сможет дотянуться киркой до крысы. Посох в полтора раза длиннее кирки и то не каждый раз удавалось дотянуться.

С момента, как Ал сделал шаг во тьму, прошло не более двух часов, а куб удалось уже десять раз использовать. Ускоренная регенерация во время восстановления бодрости дала о себе знать. Парень не ждал заполнения куба маной полностью, а использовал, когда подворачивался удобный момент. Из девятисто трех кусков, который взял парень, чтобы не

было штрафов от перегруза, осталось сорок три и с этим надо было что-то решать иначе куб будет простаивать. Раз в темноте относительно безопасно благодаря яме и мало кто решится шуметь рядом с темнотой, парень решил попытать удачу в ближайших штреках. Нашлось достаточно много самых простых жил с наименьшим содержанием меди, которые парень отметил на своей карте. Запаса руды для куба хватало, поэтому brunet инвестировал свое время в поиск жилы с большим содержанием меди и спустя час поисков удача ему улыбнулась. В одном из штреков нашлась небольшая жила с достаточно высоким содержанием меди.

[Медная жила. 0,75%

Количество 287/287

Прочность 1000/1000]

Получается, что прочность зависит от типа ресурса, а вот количество только от удачи. Каждая жила, которую нашёл парень имела одинаковую прочность, но вот количество почти не совпадало, только в редких случаях. Не долго думая Олег принялся за работу, надеясь, что более высокое содержание меди поможет быстрее открыть профессию. Парень бил койлом, отдыхал, наполняя маной куб, преобразовывал руду и так по кругу, пока не выработал жилу полностью. С подросшими характеристиками критические удары проходили в среднем два раза за одну добычу, а средний урон повысился до двадцати девяти. Примерно двадцать семь секунд уходило на одну добычу, а бодрость позволила добывать три раза подряд без отдыха. Теперь с учетом отдыха на каждую добычу уходило по пятьдесят секунд. Чуть более четырех часов Алу понадобилось, чтобы добыть всю жилу. За это время интеллект от преобразований в кубе вырос ещё на единицу, а профессия Кузнеца приблизилась к грани перехода на ученический уровень.

[Профессия "Кузнец" ранг Новичок уровень 9 92/100 %]

Более насыщенная руда и более высокая скорость переработки за счет увеличения регенерации маны положительно сказались на росте профессии. Профессия Камнедолба так и не открылась, но надежда умирает последней. При таком режиме работы с отдыхом куб полностью заполнялся за восемь с половиной минут, а это значит, что скорость преобразования стала выше, чем скорость добычи. Три куска с прошлой жилы парень оставил для платы за подъём, а вот всю оставшуюся руду переработал и объединил в один кусок. Получилось очень даже не плохо. За этот день Олег получил шестнадцать непонятных ядовитых ядер, кусок меди весом 1,17 килограмм, за который ещё пять процентов сверху в местной валюте дадут, и триста семьдесят семь единиц магической пыли. Зачем она нужна так и не удалось понять. Засунув все нажитое в куб, парень решил прихватить остатки руды в вчерашнем штреке и отравиться трапезничать. Второй раз голод испытывать не хотелось, а до конца сытости оставался один час с не большим, чего уже не хватит на обратную дорогу. Ещё раз заглянув в статус Хантера, парень отправился в путь.

[Хантер (питомец Аллигатора)

Мертв. До воскрешения 6 часов 22 минуты]

"Да уж, кто-то явно тут побывал" — подумал парень, видя, что осталось всего семьдесят три кило медной руды. Нужно быть аккуратнее, хотя мне, в принципе, бояться особо нечего. Если убьют то, по идее, из куба ничего пропасть не должно.

Уже в конце пути, перед самым выходом из шахты, ожидаемо Олег встретил мужчину с крысиными чертами лица. В этот раз парень додумался посмотреть его ник над головой. Андрей. "Хмм, ну вот никак его внешность не находит отклик в душе с именем Андрей" —

подумал Алл, но в слух сказал:

— Держи, сдачи не надо, — с видимым призрением протянув три килограмма руды рэкетиру.

— Не не не, парень, ты слишком редко поднимаешься. У тебя либо огромная грузоподъёмность, либо ты знаешь что-то чего не знаем мы. С тебя десять кило руды и можешь идти.

"Пробует прощупать и прогнуть, если дать слабинку, то по локоть кормящую руку откусят. Десять кило не проблема, но как же, черт возьми, сложно не обострять ситуацию. Мне ещё нужно время. Придётся отдавать, чтобы выиграть ещё пару дней, за которые надеюсь смогу разобраться в силах и найти единомышленников"

— Совсем совесть потерял, десять отдать не могу, иначе не хватит на еду. Пять максимум.

— Восемь и так уж и быть сегодня, я закрою глаза на недосдачу, но в следующий раз можешь даже не заикаться об этом.

— Восемь так восемь, держи, — времени возиться с ним особо не было, первые двадцать процентов характеристик уже снялись от истощения.

Заплатив дань парень пошёл своей дорогой сдавать медь и ждать Эда в столовой, если он ещё не там.

— Видел этого парня? — мужчина с отвращением сплюнул на пол.

— Да, это один из новеньких и игрок, что тут редкость. Вчера появился на каторге.

— Завтра станешь его тенью. Узнай все, что сможешь. Нам нужно знать на сколько сильно мы можем его доить, чтобы он оставался работоспособен.

Открыв интерфейс кошелька. Я убедился в логах, что все посчитано правильно. На счету красовалась цифра 1618. Приятным бонусом стало, что за куски меди свыше одного килограмма, вместо пяти процентов надбавки, дали шесть процентов. Отправившись в столовую, я решил составить план развития на ближайшее будущее. Опыт мне не нужен от слова совсем. Себя качать я не хочу, чтобы не терять бонусов от эликсиров характеристик, которые, я надеюсь смогу заполучить в Яслях до выпуска. Хантер тоже не получает опыта. Стараться убить местных монстров в этом плане не имеет смысла, но вот дроп, который я могу с них получить... А зачем он? Те же шкуры и кости я смогу обменять на граммы у повара. Решено, к монстрам пока путь заказан. Единственное, чем застрявшая крыса может быть полезна — это быстрая прокачка начальных характеристик для Эда. На этом и остановимся, а вот когда она испустит дух уже можно будет разжиться мясом. Еду, к сожалению, приобрести в лагере нельзя ни за какие деньги. Более того, если обнаружится, что кто-то пронес еду в шахты, то тому у кого её нашли не поздоровится. Еда это лучший мотиватор для труда на Каторге, поэтому источники еды строго контролируются. В случае с крысой останется только приготовить мясо и там же его съесть, чтобы восполнить сытость и получить временные прибавки к статам, что может стать очень хорошей подоплекой к развитию. Скорость преобразования в кубе побилла все рекорды и мне выгоднее найти людей, которые будут носить руду для преобразования, теряя в количестве, но экономя на дороге и налоге на подъём. Получается что самая приоритетная и единственно важная задача — это открытие профессии и накопление ресурсов для сокращения срока Эду либо же для покупки еды для голодающих и их вербовки.

ОТ АВТОРА:

Не забывайте поддержать книгу лайком, это сильно мотивирует автора. Конструктивная критика \ идея \ предложения \ вопросы так же приветствуются в комментах.

В задумчивости, темноволосый парень не заметил, как дошёл до столовой. Планов и возможностей было очень много, но пока что Ал не видел, как можно реализовать на максимум потенциал ни одной из возможностей, кроме как масштабировать добычу ресурсов, привлекая к этому дополнительную рабочую силу. У него было неоспоримое преимущество перед реальными заключёнными как в параметрах, так и в умениях, с навыками, которые он мог получить от открытия профессии, не говоря уже о козыре, в виде питомца, и технологиях, в виде преобразовательного куба. Кстати говоря о кубе, преобразование руды в медь — это только один из аспектов возможностей куба. Это устройство может заменить алхимический стол, наковальню, печь для готовки, и многое другое. Ограничения конечно есть. Объем куба подразумевает, что большое количество ресурсов туда не поместится, а конечный результат преобразования появляется в кубе, откуда уже его можно переместить в инвентарь. В описании говорится, что добавляются штрафы на дополнительный результат и Бог его знает ещё на что. То есть по сути, сейчас парень его может использовать только для преобразования руды, возможно, на изготовление алхимических зелий и на какие-то небольшие по объёму медные изделия.

На каторге было негласное правило, которое помогало хитрым надзирателям, а конкретнее — управляющему каторгой, обогащаться. У повара можно было заказать не запрещенные товары, которые доставлялись вместе с провиантом для каторжан раз в неделю из вне. Естественно, цены были завышены, но на сколько — неизвестно. Ещё в первый день на форуме парень прочитал информацию по местным аналогам аукционов, но не придавал ей столько значения, потому что в яслях таких возможностей нет. Глобального аукциона, как в большинстве компьютерных игр, не было. Аукционы проходили локальные, на которые съезжались торговцы и игроки из разных городов. Проходили они на манер современных аукционов. Каждый участник регистрировался и получал специальный бытовой артефакт в пользование. Табличка, в которой можно с помощью мыслекоманды вывести один из знаков, доступных в устройстве артефакта, который будет отображать ставку. Более точно по знакам и организации описано не было, но парень был уверен, что там ничего сложного нет и уже после первого лота, когда он попадёт на один из аукционов, все станет ясно. Интересным было другое: в этой статье уделялось большое внимание ресурсам. В игре было реализовано что-то на подобии поставочных фьючерсов на ресурсы, которые можно было приобрести в торговой гильдии. Так же была возможность подать заявку на поставку, и, если найдётся поставщик, готовый поставить ресурсы в нужную местность по нужной цене, то заявка исполнится. Естественно, торговая гильдия берет небольшую комиссию с каждой сделки. На тему торговли ресурсов было очень много статей, но все их Олег, естественно, не читал. К его удивлению, нашлись игроки, которые получали удовольствие от торговли и частенько заходили в игру, чтобы заниматься спекуляциями в торговой гильдии. Так как в игре нет каких-либо телепортов, то информация доходит до торговых гильдий не моментально, а посредством гонцов. Это открывает большое поле для манипулирования и спекуляций. Но это лирика. Если повезет, Ал сейчас сможет узнать разницу каторжных цен и цен в яслях.

— Привет, боец, чем изволишь отужинать? — одноногий орк чуть наклонился в сторону Ала с легкой полуулыбкой, которую неразбирающийся человек принял бы за оскал.

— Мне, пожалуйста, стейк средней прожарки. На гарнир картофель в мундире и,

пожалуй, сегодня я смогу себе позволить десерт.

— Десерт говоришь, хех, ну, раз можешь себе позволить, давай свою миску. Мне кажется, что я не раню гурмана в твоём сердце, если все местные деликатесы попадут в одну миску.

— Что ты, Борель, это только добавит изысканности блюду. Я не привык к отдельному питанию, — у Олега с орком сложились хорошие отношения, а их прелюдии немного поднимали настроение как самим актерам, так и зрителям этого цирка.

Взяв и наполнив миску похлебкой, орк выполнил что-то наподобие земного книксена и, в небольшом поклоне, протянул руку с заполненной миской.

— Ваш ужин, сер, извольте откланяться, долг зовет, — орк кивнул в сторону небольшой очереди каторжан, которая скопилась за Алом во время представления.

— Благодарствую, нам бы о делах поговорить.

— Не сейчас, через полчаса меня сменят и можем пообщаться. Отужинай и подходи.

Отойдя на шаг, чтобы не мешать остальным каторжанам получать свою порцию похлебки, парень окинул взглядом столовую и, обнаружив знакомое лицо, двинулся в сторону Эда.

— Как прошёл день? — присаживаясь за стол к блондинчику, Олег ни сколько не смущался рядом сидящих каторжан.

— Продуктивно, много нового узнал, особенно "понравился" новый способ возвращения в лагерь — смерть-экспресс. Слышал о таком?

— Слышать — слышал, но проверять не доводилось.

— Значит, у тебя все получилось, — это обнадеживает. Приятного аппетита, я тут обнаружил несколько увлекательных мест в лагере, прогуляемся после ужина?

Остаток трапезы прошёл в тишине. Блондинчик лишнего не говорил. Слишком интимную информацию в коллективе убийц, воров и насильников лучше не распространять. После ужина темноволосый парень заскочил к Борелю, задержавшись на двадцать минут. Только после этого, предприниматели отправились на вечернюю прогулку по лагерю. В пещеру не было никакого смысла спускаться на пару часов и, честно говоря, желания тоже. Отойдя к шатрам и мирно прогуливаясь в дали от посторонних ушей, Эдгар начал чуть ли не светиться от счастья. Сегодня он проделал большую работу и был горд собой. Выдержать и не рассказать миру о своих подвигах было очень сложно. Душа требовала одобрения и признания обществом его заслуг, но Аллигатор был единственным, кто мог оценить его работу. Темноволосый парень не так давно и сам был юнцом, которому требовалось одобрение сверху, но то время уже ушло. На лице блондинчика было все написано и Ал с пониманием относился к лучезарному эмоциональному состоянию товарища, но для дополнительного морального удовлетворения, как только парень начал открывать рот, Ал жестом показал что ещё рано и нужно отойти подальше. На самом деле, парни отошли и так достаточно, чтобы их никто не услышал, но саркастичный характер Олега просто не смог удержаться, чтобы не подразнить юного собеседника, а дополнительная пара минут тишины и легкой прогулки после тяжёлого дня дали насладиться воспоминаниями и поностальгировать о тех далеких временах, когда Аллигатор был в возрасте Эдгара.

— Теперь можно? — добавь немного серых красок и Эдгара в этот момент можно было бы перепутать с Ослом из древнего мультика "Шрек".

— Теперь можно, но давай начну сначала я. Скажи, сколько сейчас у тебя силы, ловкости и бодрости?

— Эм....,- парень замялся. Это очень личные вопросы, хотя какие к черту личные, если и так не сложно примерно предположить, с учетом того, что они с Алом одновременно попали на каторгу, — За эти пару дней только сила и бодрость поднялись на единичку, все остальное по единице.

— Отлично, тогда держи сто грамм на завтра и не забудь плотно позавтракать, завтра тебе придётся очень сильно попотеть. На этом у меня все. Завтра сам все увидишь.

— Хорошо, тогда моя очередь. Разведку я произвел, но не везде успел побывать. В общем и целом, шахта делится на 5 больших зон. Это северная, северо-западная и северо-восточная штольни, пещера и собственно темнота или неосвещенная часть шахты. Мы с тобой вчера пошли через северную штольню по второму уровню в сторону темноты и нам крупно повезло.

— Нас не съели на ужин монстры?

— Лучше, нас не забили кирками люди. Северо-восточная штольня имеет пять уровней, по рассказам старожил. Сам я там естественно не побывал. Точнее побывал, но меня быстренько поперли оттуда. К счастью, преследовать меня никто не собирался, а бегаю я быстро. По тем же рассказам старожил, Северная штольня, в которой мы были, самая мелкая, а насыщенная руда там почти не появляется, плюс очень близко темнота. В Северную почти никто не суется, кроме новичков, и места там для большой группировки мало. В северо-восточной штольне, кстати, осела группировка Сиплого, которая сейчас считается самая сильная и контролирует подъём к лагерю. Северо-западная чуть-чуть поменьше, чем северо-восточная. Там три уровня и сейчас, по слухам, Кость пытается пробить штольни вниз и сделать четвертый, но это ещё тот геморрой, начиная от подпорных балок, заканчивая выносом породы.

— С темнотой всё ясно, а что за пещера?

— Спуск в пещеру начинается на первом уровне северной штольни, проходит где-то между северной и северо-западной и уходит глубоко вниз. Там огромная пещера с кучей разветвлений, я туда совался, но там как в муравейнике. Очень много людей, кто-то постоянно выясняет отношения и меряется, сам понимаешь чем. Там намного чаще можно найти насыщенную руду, но и выходов в темноту достаточно много. Пробивать там штольни очень и очень опасно. Там огромное количество мелких группировок и постоянный конфликт за ресурсы. Грубо говоря, без сильной команды там ловить нечего. Ну, кроме слабонасыщенной руды, которая особо никому не нужна из-за отсутствия нормального способа доставки.

— Да, действительно повезло. А никто не додумался смастерить тачку или что-то на подобии, чтобы побольше веса прихватить?

— Пробовать то пробовали, вот только что в тачке, что в инвентаре больше веса, чем позволяет поднять твоя сила, никто не увезет. Штрафы огромные. На нормальных тачках по рецепту есть свойство уменьшения веса, а тут, сам понимаешь, мастеров нет, чтобы по рецепту что-то сделать.

— Интересно. Получается, с моими возможностями, мы изначально, на удачу, выбрали правильное направление?

— Более того. В пещере, если бы мы и нашли свободную слабонасыщенную жилу, то пришлось бы тащить на пол часа дольше, да и спуск бы занял на полчаса больше. И это все под пристальным наблюдением "сокамерников", у которых сразу бы возникло много вопросов.

"Да уж, видимо не просто так в статистике красуется удача в семнадцать единиц. Или же это совпадение?" — подумал парень, но вслух сказал:

— Ты не заметил, что как-то много сегодня народу в лагере? И все в основном толпятся у общественного лежбища.

— А теперь мы можем плавно перейти к вопросу о дополнительной рабочей силе. Ходят слухи, что Кость с Сиплым скоро закусятся за территорию и достанется всем. Всем, у кого слабая группировка и одиночкам, которых тут почти нет, либо же они уже давно на голодовке.

— Не совсем понимаю, какое нам дело до чужих разборок, но продолжай.

— Так самое прямое. Подумай сам. Сколько входов в шахту? Правильно один. Это уже потом идёт разветвление, но до него дойти ещё надо. Как думаешь они будут друг за другом бегать без добычи ресурсов или же сражаться уже на выходе, грабя оппонента и не позволяя ему усилиться? По моему ответ очевиден, хотя, не исключаю, что и в самой шахте будут набеги.

— Ладно, разберемся. Пока что никакой активности не видно. Время ещё есть. Возможно, у меня даже есть не очень приятный способ, как обмануть систему и захватить с собой ресурсы при смерти, но это надо проверять.

— Видимо, и это я увижу только завтра?

— Будем надеяться, что не придётся проверять. Ты поговорил с голодающими?

— Да, смерть-экспресс, который мне устроили в северо-западной штольне, освободил кучу свободного времени. Людей там много, но действительно адекватных по пальцам пересчитать.

— Реальным преступникам помогать я не буду и не стану, ты же помнишь про это?

— Конечно, поэтому и говорю, что мало. Александра или просто Саня, убийство по неосторожности.

— Эд, я по-моему ясно выразился по поводу преступников.

— Так ты дослушай до конца. Её пытались изнасиловать, а она сопротивлялась. В итоге, преступник поскользнулся на мокрой дороге, после того как она его лягнула, и очень неудачно приземлился виском на угол бордюра. Девушек тут не много и, сам понимаешь, к чему её принуждали тут, но, к счастью, 18+ контент тут доступен только по обоюдному согласию. Как ты понимаешь, Саня предпочла многочисленные смерти от голода.

— Хорошо, подходит. Есть ещё кто-то?

— Два парня. Себастьян и Кирилл. Братья. Попытка ограбления в особо крупном размере. Их матери нужно было срочное дорогостоящее лечение. Парни пытались достать деньги законными путями, но везде получили отворот-приворот. В итоге, ни один из способов быстро достать деньги не помог и, отчаявшись, братья решили ограбить частный дом олигарха, но, как понимаешь, были пойманы с поличным.

— Благими намерениями проложен путь в ад. В любом случае подходят. На этом пока остановимся. Поговори с ними ещё раз. Объясни ситуацию подробно и убедись, что они готовы рвать жилы, чтобы заполучить место под солнцем, а главное, убедись в том, что они нас не предадут при первой возможности.

— Хорошо, тогда я пошёл? — Эд протянул руку, но не для того, чтобы попрощаться. Рукопожатие было одним из условий, чтобы передать граммы от одного виртуального другому.

Не заставляя парня долго ждать, брюнет протянул руку и перевел триста грамм, чтобы

оплатить еду бедолагам. По другому их не назвать. Печальные истории и, нет, я не оправдываю убийство и воровство, но обстоятельства, при которых произошли эти преступления, говорят о том, что они споткнулись на дороге жизни и у них есть все шансы исправиться, в отличие от преступников, которые сделали свой выбор не под тягой обстоятельств, а по зову инстинктов. В исправление таких индивидов Олег откровенно не верил. Многие бы могли поспорить, что мол парни сделали осознанный выбор и умышленно пошли на ограбление, а девушка всего лишь защищалась. Но если подумать, часто ли ваших знакомых насильовали? У Ала таких знакомых нет. Парень был глубоко убежден, что просто так Саню или кого-либо другого насильовать бы не стали. Саня сама позволила произойти такой ситуации. Не в момент действия, а за долго до этого. Олег всех обстоятельств не знал, но это точно либо какой-нибудь не безопасный маршрут через темные переулки, либо парки, либо поездка на такси с низким рейтингом водителя или же вообще с незнакомым водителем, заигрывающий взгляд брошенный в каком-нибудь ночном баре или что-либо другое. В любом случае, если бы Саня была бы в прошлой жизни более благоразумна в вопросах безопасности, такая ситуация вряд ли бы произошла. Что касается братьев, то скорее всего, это скорее жест отчаянья, чтобы оправдаться в первую очередь перед самим собой, что сделал все, что смог. Правильно ли это? Конечно нет. Аллигатор на сто процентов уверен, что их мать не желала бы видеть таких поступков детей, но парни молодые и в голове ещё гуляет ветер. Смог бы Олег так же поступить? Наверное да, если бы достиг полного отчаяния и не нашёл бы других путей. На что ни пойдёшь ради родных.

"Вроде бы на сегодня с делами покончено. Осталось только сходить к Борелю и можно на боковую. Завтра предстоит много работы как мне, так и моей команде", — прокрутив ещё раз в голове все планы на завтра, парень отправился в сторону столовой за своим заказом.

Дни Кирилла не отличались разнообразием. Постоянное подавленное состояние из-за отсутствия еды, которое каждые два часа прогрессировало и дополнялось красками отчаяния и боли. Апогеем десятичасового цикла страданий являлась игровая смерть, которая перезапускала цикл и все начиналось по новой. Спасали только дни "второго шанса", которые выступали как островок спокойствия в пучине мучений, но случались они не часто. В эти дни парень мог немного расслабиться и поностальгировать о преобразившейся в муку жизни, переосмыслить её и подумать о поступках, которые совершил, но не для самоистязания и преклонения судьбы, а чтобы сделать выводы и не допускать таких же ошибок в будущем.

"Стоил ли таких мучений призрачный шанс помочь матери? Однозначно, да. Если бы мне кто то дал шанс изменить прошлое, то я бы попытался вновь, но не привлекая к этому брата", — проносились мысли в голове парня. "Матери мы уже не сможем помочь. Только не отсюда. Жива ли она ещё? Не знаю." — по привычке парень всегда ассоциировал себя с братом-близнецом, но думая о них, он подразумевал себя. Он был старше брата на несколько секунд, но при этом всю жизнь выступал в роли наставника и ведущего. "Я не могу показывать слабость, не смотря на обстоятельства. Себастьян и так в последнее время стал более отрешенным и меньше реагирует на все, включая меня. Он как будто сдался и потерял всякую надежду. Нам осталось протянуть ещё девять месяцев и мучения закончатся, но боюсь, что брат не выдержит, он и так на грани".

По началу братья не отчаивались, когда стали изгоями, и пытались спуститься в шахту, но каждый раз их находили ищейки Сиплого, которого они умудрились послать в далекое пешее путешествие в первые же дни. В какие-то дни везло и удавалось затеряться в шахте и даже вынести руду из шахты, но это скорее исключение из правил, чем само правило. В дни "второго шанса", когда надзиратели позволяли бесплатно угоститься едой, все группировки активизировались и не давали жизни изгоям. Не то что бы все каторжане были повсеместно маньяками и садистами, но изгой — это яркий пример для тех, кто задумал обмануть любую из группировок, не заплатив "пошлину", или того хуже устроить диверсию. Изгой — это доказательство силы и напоминание о не отвратности последствий. За изгоев никто никогда не вступался и предлагал защиту в обмен на полную покорность и лояльность. На каторге недостатка в рабочей силе не было.

Так парни и мучались уже пол года. Близнецы были одними из первых, кого перевели из обычной тюрьмы в виртуальную. Отсчет времени давно никто не вел. Если бы не дни "второго шанса", то большинство бы уже давно сошло с ума. Мало кто знает из новичков, что, не смотря на небольшую чувствительность в настройках капсулы, с каждым "голодным" циклом физическая боль нарастает. Не на много, на не большую долю процента, но становится более сильной, а чувство безвыходности и апатия только нарастают.

Сегодня был самый обычный день. Один из многих. Себастьян, как всегда, облокотившись на уступ горы, сидел в полу отрешённом, медитативном состоянии, не реагируя ни на кого, а Кирилл в очередной раз пытался придумать как справиться с ситуацией. К изгоям мало кто подходил и в основном это были новички, которые, по не опытности, не знали как тут все устроено и пытались разобраться чего тут так много народу нежится на солнце, вместо усердной работы на шахте, а узнав, теряли всякий интерес к

изгоям и быстро ретировались восвояси.

"Ещё один новичок" — подумал Кирилл, когда увидел ещё совсем молодого блондина, подошедшего к группе изгоев. Прошло пол часа, а парень никуда не ушёл, а наоборот, о чем то увлекательно расспрашивал одного изгоя за другим. Не смотря на большое количество каторжан, изгоев было не так много. Число постоянно менялось, так как у кого-то срок заканчивался, а кто-то смог договориться о кабальных условиях, но к Кириллу с Себастьяном это не относилось. В первые дни ещё не было сформированных группировок и про устройство каторги ещё никто не знал. Тогда Сиплый только набирал обороты и, в эти дни становления каторжной власти, братья сцепились словесно с Сиплым. Тогда будущий глава группировки не смог ничего сделать двум братьям, ведь в игре не все как в жизни. В игре есть характеристики, которые и определяют твою личную силу, а в условиях, когда против тебя двое, а у всех одинаковые характеристики без специальных навыков, победят двоя. Через неделю Сиплый собрал вокруг себя достаточное количество людей, чтобы захватить самый жирный кусок шахт и отомстить всем говорливым. С тех пор близнецы стали изгоями без надежды на сытную жизнь. За эти пол года ни разу новички не задерживались пообщаться с изгоями, узнав кто они, но этот блондинчик уже пообщался более чем с половиной изгоев и явно не собирался уходить.

За эти пол года Кирилл ощутил на себе большой спектр ощущений, но вот в груди возник небольшой огонёчек, таких далёких и забытых чувств, интереса и надежды. Парень представился как Эд и интересовался обстоятельствами, при которых Кирилл с братом посадили. Немного подумав, Кирилл рассказал все как есть. Эд выслушал историю братьев и сказал, что, возможно, у него будет для них предложение вечером. Обойдя всех изгоев, Эд ушёл. Кирилл был готов на любую работу, которая не шла в разрез с его жизненными принципами. Что надо беловолосому парню никто так и не понял, но что бы там не было, это лучше ежедневного ожидания боли и смерти. Причин не ввязываться в авантюру не было. Осталось дело за малым, дождаться Эда и достучаться до разума брата.

Не смотря на довольно сложный разговор, Кириллу удалось донести до Себастьяна, что они ничего не теряют и можно попробовать, если блондинчик объявится вечером. Взяв обещание с брата, что они хотя бы выслушают Эда и, если он не предложит ничего аморального, то попробуют, Кирилл не находил себе места, пока ждал с надеждой Эдгара. Время шло, а блондинчика так и не было, огонёк надежды, недавно загоревшийся внутри, начал меркнуть. "Как так можно, давать отчаявшемуся надежду и растаптывать её на глазах?" — подобные мысли уже начали возникать у парня в голове, но тут же ушли, когда перед наступлением ночи появился светловолосый.

Эдгар подошёл к братьям с девушкой, Александрой, которая не так давно попала в изгой, но быстро примелькалась. Эд был не многословен, а точнее, протянул каждому руку и перевел по сто грамм каждому и сказал:

— Завтра приходите на завтрак к восьми утра, там узнаете немного подробностей. Не опаздывайте. Эти сто грамм это подарок вам. Приходить или не приходите решайте сами. Мы никого принудительно заставлять ничего делать не собираемся. Пообщаетесь с Аллом, а в шахте он расскажет все, что хочет от вас.

После ухода Эда ничего понятнее не стало, но огонёк надежды разгорелся в небольшой костер, а лишний сытный день без обязательств стал приятным дополнением. В игре была небольшая особенность. Во сне таймер сытости стоял на месте, поэтому вся троица, чтобы не получать дополнительную порцию негативных ощущений, после быстрого официального

знакомства, отправилась спать.

Уже как два месяца близнецы смирились со своей судьбой. Они перепробовали все, но итог был неизбежен. Их либо находили в шахте, что случалось не так часто, либо отлавливали на выходе и отправляли на перерождение. Можно было бы дождаться закрытия шахты, чтобы вернуться с надзирателями, которые собирали магические факелы на подзарядку, но для этого надо было дожить до этого момента, ведь голод заберёт твою жизнь намного раньше. Ситуация безвыходная. Шансы как-то выжить и принести хоть какую-то добычу были только в "дни второго шанса", но в эти дни группировки усиливали наблюдение за входящими в шахту и если встречались изгой, то посылали большие отряды на отлов. Два месяца отчаяния, смирения и бездействия.

Для троицы утро началось необычно. Впервые за долгое время им было ради чего вставать. Было много сомнений по тому, что их ждёт на завтраке, но до этого момента Кирилл решил для себя, что будет верить в лучшее и не будет портить столь чудесное утро. Завтрак прошёл очень странно. Парень много чего ожидал от знакомства с таинственным товарищем Эда, но то, как прошёл завтрак, побило все рекорды абсурдности. Во первых, троице дали спокойно позавтракать и насладиться едой, не нагружая информацией. Это уже было странно. Парень, как минимум, ждал либо требований, либо условий, да хоть чего-нибудь говорящее о том, что он с братом должен сделать за граммы, но ничего такого не было. Во вторых, если Кирилл предполагал, что Аллигатор, а он явно главный в этой паре, из вежливости дал спокойно позавтракать трем голодающим людям, то после точно разговор должен был пойти об условиях работы, но вместо этого состоялась беседа, в которой было очень много вопросов, касающихся морали. В третьих, после очень странного допроса, наконец-то Ал, как он просил его называть, озвучил условия работы. Они оказались ещё бредовее, чем все утро вместе взятое. Брюнет закончил завтрак фразой — "Я готов вам помочь чем смогу, но от вас я прошу двух вещей. Первое — вы никому ничего не рассказываете и следуете моим указаниям. Второе — вы обязуетесь помочь, как минимум, двоим каторжанам встать на ноги, прежде чем покинете каторгу. Кого устраивает — завтрак окончен и за мной в шахту. Если есть сомнения — оставайтесь."

" Да кто он черт возьми такой и какая может быть мораль в добыче руды? Что там нового можно придумать? Работаешь себе и работаешь.", — вертелись вопросы в голове парня, пока они впятером спускались в шахту. К слову, спускались достаточно быстро. Уж Кир с Себом в скоростном спуске и блуждании в лабиринте пещеры знают толк.

— Думаю мы достаточно прошли, чтобы поговорить более детально о том, что вам сегодня предстоит делать, — не сбавляя темпа, Ал бросил взгляд с легкой улыбкой на троицу и Эда, — характеристики Эда я знаю, а что по вам?

— Не совсем уместный вопрос, но думаю, в сокрытии наших характеристик смысла нет. У нас с Себом по три единицы выносливости, по четыре бодрости и по две силы.

— А вы, ребята, действительно много побегали от бойцов Сиплого. Хорошо, а что на счет тебя, Саша?

— Все по единице и можно просто Саня, — немного покраснела и слегка вжала голову в плечи единственная девушка в команде.

— Пока что мы слишком слабые, чтобы в открытую соперничать с любой из группировок, а это в любом случае придётся делать рано или поздно. Поэтому сегодня, как и в ближайшие дни, вам нужно быстро стать сильнее. Я сделаю для вас условия для быстрой прокачке характеристик. Так как мы выяснили, что за время, пока вы были изгоями, вы

начали относиться философски к игровой смерти, то будете качать характеристики от завтрака и до голодной смерти, чтобы ни у кого лишних вопросов не возникало. Граммами я вас обеспечу на завтра. вечером подведём итог. А сейчас за мной.

— Ал, подожди, ты же знаешь, что там темнота, а рядом с темнотой шуметь не стоит? — не сдержался старший брат, когда увидел куда их компания подошла.

— Да, знаю, и чего вам бояться в самом деле? Вы же умирали по два раза в день? Если не готовы идти за мной, то можете возвращаться.

"Совсем чокнутый. Он ведет нас в темноту. Ладно смерть от голода. К ней уже как-то привык, хотя, к этому привыкнуть нельзя. Просто знаю, что от этого ожидать, но умирать в пасти какого-нибудь монстра — это другое."

Спустя пару минут пятерка каторжан растворилась во тьме северной штольни. Тьма сгущалась и заключенным пришлось взяться друг друга за плечо, чтобы не потеряться во тьме. Ал шёл уверенно, что внушало надежду на то, что бывшие изгои не обрекли себя на дополнительную мучительную смерть. Через несколько минут тьма расступилась, а вдали появился токсичный зеленый свет, который усиливался с каждым шагом, но его все равно было не достаточно, чтобы полностью развеять тьму.

"Он точно мазохист или садист. Нормальный человек не будет засовывать свою голову в пасть льва. Если бы я знал изначально на что подписался, я бы никогда не согласился, тем более не взял бы Себа с собой. Точно, он игрок и ему тут сидеть не больше месяца. У него явные садистские наклонности и он ведет нас на убой, чтобы получить кайф", — Мысли и предположения сменили друг друга, но Кирилл шёл до конца. Не большой костер надежды в груди тускнел с каждым шагом, но интерес не дал отступить. Не каждый день решаешься войти во тьму, а вдруг там никаких монстров нет?

Спустя пять минут блуждания по туннелю, группа вышла в пещеру с идеальными квадратными ямами. Ещё через пару минут Ал остановился и развернулся.

— Мы на месте. Посмотрите вон туда, — брюнет указал рукой на яму за его спиной.

В яме вертелась и пыталась выпрыгнуть огромная крыса с едко красными глазами. На секунду показалось, что это ей удастся и вся пятерка погибнет на месте, но обошлось.

— Берите кирпичи, страхуйте друг друга и попарно бейте крысу. Она не должна до вас достать. Уровень у нее высокий. Убить вы её никак не сможете, но за счет разницы в уровнях, ваши характеристики очень быстро прокачаются. Как доведете силу, ловкость и бодрость до пяти, перейдём к следующему пункту плана. Напомню, что никому не надо знать про это. Ах да, самое интересное. Выносливость нужно тоже прокачивать, а путь назад достаточно долгий, да и голод к вечеру даст о себе знать. Намек я думаю вы поняли. Удачи, встретимся на ужине и подведём итоги вашей тренировки. Эд ты за главного, — сказав, брюнет развернулся и пошёл в обратную сторону.

"Конечно мы поняли, садист. Весь день мучить животное, а потом пойти к нему же на закуску. Отличный план. Но стоит признать, что эффективный."

— Кир, подстрахуй, я буду первым, — впервые за день Себ сказал что-то.

— Ты уверен? Может я все таки первым все проверю?

— Уверен, нам в любом случае нужно становиться сильнее, если мы и дальше не хотим сидеть в лагере умирая с голода, а лучше монстра тренировочную куклу не найти.

— Эд, ты давно знаешь Ала? С ним можно иметь дело?

— Не так давно как хотелось бы, но за него не беспокойся, ему можно доверять. Саша, ты как? Подстрахуешь или первая полезешь?

— Пожалуй подстрахую, как то не сильно мне хочется проверить затею первой.

Спустя пол часа команда каторжан приноровилась и дело поставили на поток. Самое сложное было привыкнуть страхующим, ведь одна ошибка и боевой товарищ пойдёт на корм монстру.

Фонка перевели одним из первых из обычной тюрьмы в виртуальную. Первым заключенным, которых закинули в вирт, даже немного срок скостили, что очень сильно обрадовало Фонка. Фонк никогда не был лидером, не отличался физической силой и не обладал авторитетом в тюрьме, однако, был очень наблюдательным и умел оказываться в нужное время в нужном месте. В реальности Фонк присматривал за всеми и эта же профессия перешла за ним в вирт. Его целью стал некий Аллигатор, игрок, что большая редкость для каторги. Фонку поставили задачу понаблюдать за Аллигатором и рассказать сколько он реально добывает и может унести руды, но что-то пошло не так. Мало того, что этот парень захватил с собой изгоев, между прочем двух братьев, которых аж с самого начала гнобил Сиплый, так ещё и увел всех в темноту.

"Может он так хочет принести дар Сиплому или он там что-то ценное нашёл? В любом случае нужно доложить, а там есть кому подумать без меня"

Началась рутина. Два дня подряд команда Алла делала одни и те же действия. Близнецы в компании с Эдом и чуть ли не единственной свободной девушкой на каторге с остервенением избивали крысу, которая, к слову, и не думала помирать. Наивный брюнет думал, что крыса испустит дух после пары дней голодовки, но не учел одного факта. Это игрокам нужно поддерживать сытость, а монстры не разумны и порождения игры. Им не нужно питаться. Их поддерживает сама игра. Ведь если бы монстры питались и умирали от голода, то Иксину нужно было бы создавать целые экосистемы с хрупким балансом, который человек с лёгкостью нарушит. Алл частенько забывал о том, что перерождение — всего лишь игра. С первых минут, как он очутился в виртуальной реальности, ему казалось, что он попал либо на другую планету, либо в параллельную реальность, либо ещё куда-то, но точно не в игру, не в порождение человеческой мысли и технологий.

Крыса, не сказать, что бы радовалась своему положению, но поделаться, к своему сожалению, ничего не могла, поэтому стойко вытерпывала ежедневный град комариных укусов. По всей видимости, кроме отсутствия голода, крыса умудрялась как-то восстанавливать здоровье. Ни разу полоска жизни монстра не окрасилась в оранжевый, а понять изменения в здоровье монстра без знаний о нем можно было только по цвету хитбара. С другой стороны это играло на руку пленителям. Повезло, что из зева пещеры не появился ни один родственник пленника за это время, но так будет не всегда и все это прекрасно понимали. В любой момент монотонный фарм может закончиться, но пока шахта позволяет — нужно брать свое. Команда качалась, а на Алле лежало обеспечение нужд команды, а именно, добыча грамм для пропитания.

Сегодня что-то изменилось. Парень спускался в шахту с большим энтузиазмом чем обычно, но объяснить словами почему не мог. Какое-то странно чувство на границе восприятия, что сегодня должно что-то произойти. Возможно это выверты разума от монотонной работы, но парень чувствовал, что сегодня ему наконец откроется профессия и уже от бонусов, которые принесет и она, и долгожданное мастерство, будут зависеть дальнейшие планы команды.

— Ал, есть идеи как можно прибить крысу? Если бы мы получили мясо, то нам не нужно было бы тратить лишнее время на спуск и эффективность от голода не скатывалась бы в нули? — Эд говорил свободно. Они уже достаточно спустились и рядом не было других каторжан.

— Есть у меня одна идейка, но пока что ничего не получается. Возможно, сегодня получится подобрать ключик к крысе, но вы особо не рассчитывайте. Как у вас успехи с характеристиками?

— Кому сказать — не поверят. Лучше всего дела обстоят у Себа.

— Да, сила уже пять, ловкость четыре, выносливость пять, бодрость шесть, — набрав воздуха в грудь, скороговоркой выдал младший близнец.

Парень сильно преобразился за эти два дня. Если в начале знакомства он был похож больше на умирающего лебедя, которому все безразлично, то теперь в нем энтузиазма больше, чем у всей команды вместе взятой. Парень настолько включился в процесс, что удивил всех гениальной идеей в первый же день, что выносливость они так быстро не прокачают, потому что получать урон будут только при смерти от лап крысы в конце дня,

поэтому для разминки и смены деятельности нужно выпускать пар и раз в пару часов мутузить друг друга что есть мочи. Идею приняли, хоть никому она и не понравилась, но альтернативы никто не нашёл.

— У Кира дела по хуже, хотя он выкладывался так же как брат. Бодрость пять, сила четыре, выносливость шесть, ловкость три.

Ещё одна странность этого мира. Вроде братья-близнецы, а характеристики при одинаковой деятельности растут по разному. Возможно не только уровень чувствительности влияет на это, но и изначальная предрасположенность человека, но опять же как иксин это может просчитать и какая разница может быть у братьев-близнецов в физических характеристиках? Если они выглядят даже одинаково по комплекции, а на каторге аватары заключенных идентичны внешности человека. С каждым днем все больше вопросов и все меньше ответов.

— У Саши ловкость шесть, сила три, бодрость пять, выносливость три, — что только доказывает теорию о некой предрасположенности человека.

— Только не говори, что ты аутсайдер, Эд, — на лицо брюнета напозла ироничная улыбка, которой Ал постоянно раздражал блондинчика в деликатные моменты без слов.

— Даже и не думал этого говорить, но результаты у меня действительно хуже. Все по четверке, но зато, в отличии от всех, я самый удачливый. Выбил три раза подряд крит и удача подросла.

— Судя по тому, что ты сюда попал из-за девушки, а у нас в команде единственная на всю каторгу девушка, которая не состоит ни в одной из группировок, то ты действительно счастливчик, дерзай Ромео, удача на твоей стороне, — с ещё более ехидной улыбкой, Алл шепотом кольнул товарища в очередной раз, загнав парня в краски.

"У меня же дела обстоят куда лучше. За эти два дня характеристики повысились до предела, после которого рост сильно замедлялся. Выносливость поднялась после второй смерти от крысы. К слову, очень неприятной смерти. Второй раз я бы точно на это не пошёл, если бы не поднявшееся игнорирование боли на шесть процентов в первый раз и чувствительности на 1,4 процента. Что-то мне подсказывает, что после 95 % так просто чувствительность не получится поднять банальной смертью."

Банальной для всех игроков, но не для Алла. Если бы вы хоть раз в жизни отпиливали себе ногу тупым зубилом, чтобы выбраться из кандалов, то испытали бы только треть гаммы чувств, которая пронизала сознание парня за тройку секунд агонии, которые растянулись на вечность, ведь с огромной, по меркам каторги, выносливостью, крыса не убила парня с одного удара.

Но все проходит и боль прошла. Наградой за два круга ада стали подросшее игнорирование боли до 20,5 процентов и чувствительность подросшая до 93,6 процентов. Приятным бонусом стала прибавка к выносливости. Интеллект повысился на единицу при зарядке куба, вместе с профессией кузнеца в процессе преобразования, которая, к удивлению, вместо единицы ко всем характеристикам, дала две силы, по единице в бодрость и выносливость и улучшила процентные прибавки к прочности, шансу создать что-то более качественное и расходу на усиление, вместе с прибавкой к максимальному уровню усиления. Удача же прибавила единицу, когда Алу посчастливилось найти ещё одну более насыщенную жилу, но, к сожалению, у жилы было количество ресурсов в шестьдесят две единицы, а сама жила была очень маленькой.

Эти два дня Алл добывал ровно столько медной руды, сколько нужно было на прокорм

команды, а далее занимался поиском и сбором ядер. Чтобы не мелочиться и не отвлекаться, парень решил собрать сто шпук и уже после этого пытаться создать рецепт яда, которым хотел умертвить пленника. Смысла в оплате пошлины не было, так как команда отправлялась в лагерь самоубиваясь. С одной стороны такой путь сэкономил кучу времени, с учетом того, что содержимое куба отправлялось вместе с парнем в точку возрождения, но с другой стороны могли возникнуть не нужные вопросы. Как поступить правильнее парень не знал, но если кто-то будет следить за ним, то смерть это самое логичное объяснение после входа в темноту.

— Постарайтесь закончить с характеристика в ближайшие два дня. Поднажмите немного. За пару дней я определяюсь с нашими дальнейшими планами и повнимательнее ведите себя в лагере, чувствую скоро к нашей небольшой компании появится нездоровый интерес, если уже не появился.

— Да брось, кому мы нужны. Мы на выходе то не появляемся, а на тех кто входит в шахту, в основном, плевать. У нас же ценного ничего нет, — оптимистично заявила Саша.

— Твои слова да богу в уши. Пусть так и остаётся.

Тем временем компания дошла до конца осветленной части Северной штольни. Четверка каторжан отправилась мучать крысу, а Олег остался в штольне. Его сознание уловило какую-то странную вибрацию. Что это за ощущение его преследует целый день парень ответить не мог. Как только товарищи растворились во тьме, брюнет мысленно отрешился от всего и сосредоточился на своих ощущениях, пытаясь выяснить причину странных ощущений. Что-то сродни предчувствия. Как будто что-то щёлкнуло в голове, но просветления за щелчком не последовало, а ощущение быстро улетучилось, словно и не было его.

Какая-то нездоровая хрень. Это же игра. Тут все построено на логике и подчиняется законам, правда, законам известным одному разработчику — иксину. В целом, ощущение каких-то изменений не сильно мешает моим планам. Сегодня никаких ядер. Пора бы уже открыть профессию. Даже если убрать бонус от яслей, с моими бонусами к опыту, открытие профессии уже сильно затянулось.

— А к черту все!- перехватив поудобнее кирку и взмахнув для пробы, парень пошёл проверять ближайшие штреки на наличие жил, — Олег крушить, Олег ломать, Олег руду добывать!

Не сказать, что Фонк сильно обрадовался после доклада, когда ему сказали вести дальше наблюдение. Однако, компания действительно была интересной. Хотя характеристика загадочная подошла бы больше. Два дня Фонк наблюдал, как четверка каторжан с самого утра уходила в темноту, а загадочный игрок оставался и рыскал в штреках в поисках руды. Фонк сильно удивился, когда за пол дня темноволосый парень смог выработать четыре медные жилы после чего удалился во тьму. Обследовав штреки, из которых доносился характерный звон койла, Фонк не обнаружил ни одного кусочка руды.

"Офигеть. Получается этот парень каким то чудом уносит эту руду. Не могла же она раствориться. С другой стороны это игрок и скорее всего профессия "Кузнец" ему знакома, но звуков ударов молота по наковальне Фонк не слышал. Тогда остаётся не много вариантов. Либо это монстр, который пару тонн может переносить, в чем я сильно сомневаюсь. Либо у него какая-нибудь супер-пупер сумка, которых в яслях не бывает. Либо, что вероятнее, у него есть преобразовательный куб. Но даже если куб имеется, то откуда черт подери у него

столько маны на преобразование? Одни вопросы."

Понаблюдав второй день за компанией, Фонк понял, что ничего нового не увидит. Нужно идти во тьму и посмотреть чем там занимаются заключенные. На третий день Фонк решился, осталось только подождать пока Аллигатор закончит с рудой и двигаться за ним во тьму. Начальство требует доклад, но пока ни черта не понятно какими возможностями обладает объект. Фонк уселся на полюбившийся за эти пару дней камень и принялся ждать.

"Странный этот Аллигатор. Нет бы вступил к кому-то в группировку, получил крышу. Да, пришлось бы отдавать часть ресурсов, но и возможностей больше. А бог с ним. Умалишенных везде хватает". Раздавшийся голос в глубине штрека только подтвердил мысли Фонка.

— Олег крушить, Олег ломать, Олег руду добывать!

Нет, мне точно не привиделось. Тут где-то должна быть жила. Не могу даже самому себе объяснить почему, но я это чувствую. Зайдя в штрек на периферии сознания опять возникли странные ощущения, но парень так и не смог сформировать мысль словами, которые бы описали эти ощущения. Что-то очень похожее на державу, но от третьего лица с какими-то расплывчатыми образами.

— Надеюсь крыша стоит на месте. Не хотелось бы попасть в психлечебницу в виртуальности, — на этих словах парень остановился и с широкой улыбкой всмотрелся в одну из стен штрека.

— Вот она, совсем кроха, я бы на такую даже внимания не обратил, если бы не это странное чувство.

Олег и в реальности любил поговорить сам с собой вслух, когда оставался наедине с самим собой. Это ему помогало остудить ум и разложить все по полочкам. "Не знаю нормально это или нет разговаривать с самим собой, но это мне только помогает и делаю я это не часто. Не вижу в этом проблемы. Я думаю любому человеку приятен умный собеседник, так зачем себе отказывать?", — про себя думал Олег, осматривая находку:

[Насыщенная медная жила. 2,5%

Количество 16/16

Прочность 1000/1000]

— Ого, аж двадцать пять грамм в каждом куске. Жалко, что всего шестнадцать штук.

А что если не добывать полностью жилу, а оставить, скажем, одну штуку не добытой. Восстановится ли жила? На этой самой жиле и проверим.

— Ну, не подведи дорогая. С богом.

На девятом куске на Алла напозла его фирменная улыбка, а полотно системных сообщений заполнило весь интерфейс:

[Поздравляем, открыта профессия «Рудокоп» ранг Новичок уровень 0

Расход бодрости при добыче руды снижен на 5%

Скорость добычи руды повышена на 5%

Шанс добыть что-то ценное повышен на 50%

Получено достижение «Мастер Самоучка ранг 5». Откройте 10 профессии самостоятельно. Награда: увеличение всех характеристик +5, опыт всех профессий +50 %, открыта уникальная вторичная характеристика "Мастерство". Тип награды: постоянная. Текущая суммарная прибавка к опыту ремесла линейки достижений «Мастер Самоучка» +150 %. Каждая следующая самостоятельно открытая профессия будет увеличивать все

характеристики на одну единицу и прибавлять 10 % к опыту профессий.

Получен титул «Первый мастер Самоучка 5 ранга». Первым получите достижение «Мастер самоучка ранг 5». Награда: вам присвоен уникальный класс «Великий Мастер»]

Целых пять единиц в каждый показатель. Это целых тридцать единиц характеристик или пятнадцать уровней. Награда так награда. Уникальный класс Великий Мастер так ещё и мастерство какое-то открыто. Радости полные штаны, но нужно упокоиться и разобраться со всем. С чего бы начать. Хм, почему-то максимальный запас здоровья увеличился на сто единиц, хотя достижение дало только пять единиц выносливости. Под хитбаром появились две новые активные иконки — класс и мастерство. Начну пожалуй с класса.

[Уникальный класс "Великий мастер"

Великими мастерами не рождаются, а становятся. Только упорство и труд могут развить в человеке изначально заложенные таланты. Энергия мира пропитывает все сущее и каждый человек взаимодействует с ней постоянно, но только Великий мастер может увидеть её и влиять на ток энергии. Это не дар от рождения, это результат развития.

Чтобы работать с энергией мира Великий мастер должен быть достаточно силен, ловок, мудр и удачлив, но не стоит забывать, что это сложно и Великому мастеру нужно иметь достаточно выносливости, чтобы стерпеть все невзгоды, а так же достаточно внутренних сил, чтобы не рухнуть от усталости в самый ответственный момент.

Все ваши характеристики увеличены на пять единиц.

Великий мастер может влиять на мир вокруг себя и ему чужды мерилა обычного человека. Великий Мастер развивается в созидании и в понимании сути бытия.

На вас больше не действуют штрафы и бонусы от разницы уровней.

Великий мастер идёт путем созидания. Видит больше, чувствует лучше обычного обывателя.

Вы получаете один базовый навык в каждой профессии. Повышайте ваше мастерство в каждой профессии, чтобы изучить дополнительные навыки.

Великий мастер напрямую взаимодействует с энергией мира и способен приоткрыть завесу тайны бытия, но путь созидания тернист и сложен. Чтобы понять суть сложного нужна научиться понимать суть простого. Не хватит жизни, чтобы понять все хитросплетения вселенной, но с чего-то надо начинать, верно? Порой, чтобы осознать элементарные законы жизни приходится платить непомерную цену, но все знания так или иначе лежат на поверхности, нужно только приложить усилия, чтобы их осознать.

Вы изучили классовый навык "Познание сути"]

Зато стало понятно откуда появились дополнительные очки здоровья. Плюс пять ко всем характеристикам это много, а плюс десять — это целая прорва. Я теперь аки супермен местных масштабов, если учитывать, что каторжане, которые попали сюда не по своей воле, не могу изучить профессии, да и таких бонусов к опыту у них нет. Не знаю стал ли я новатором с пленением крысы, хотя это скорее счастливая случайность, но не многие решились бы зайти во тьму. Не знаю чем оправдать мое везение с крысой — высоким показателем удачи либо же это случайное стечение обстоятельств, но что имеем с тем и работаем.

Энергия мира пропитывает все сущее бла бла бла. Интересно это какой-то красивый оборот, придуманный иксином или игра действительно построена на этом? Как всегда все больше вопросов в этом странном мире. А вот по поводу штрафов — отличная новость. Не знаю как это будет работать, но логика подсказывает, что теперь, наконец, Хантер может продолжить свое развитие, а условие выхода из яслей мне не обязательно выполнять (получить 10 уровень). Это открывает огромные просторы для действий. Нужно быстрее разобраться с изобретением рецепта яда и начать прокачку уровней Хантеру и команде. Путь созидания и более высокая чувствительность просто красивые слова, а вот базовые навыки профессий и "Познание Сути" — это очень интересно.

Пришлось зависнув на пару часов у не добытой до конца медной жилы, чтобы разобраться со всеми новшествами. Ясно одно, что хорошим бойцом мне не стать. Класс давал мне огромное преимущество в ремесле, но закрывал путь к боевым классам. Остаются только базовые боевые навыки, которым ещё надо обучиться у специализированных мастеров и магия. С классами магов дела обстоят совсем по другому. Изобрести какое-либо заклинание игроки не могли, точнее, ещё не было ни одного такого случая, если верить форуму. Сами заклинания можно было приобрести в виде свитка, которые, к слову, стояли очень дорого, но и это не самая большая беда в магии. Чтобы получить сильное заклинание, нужно часто использовать и развивать купленное заклинание. Вот как раз с развитием заклинаний помогали магические классы. Они давали огромную прибавку к прокачке заклинаний одного из направлений. Существовали ещё и специализации, которые получить ещё сложнее, чем класс. Специализация это ещё более узкое направление магии, например, класс "маг пространства" специализация "Порталы" или "Искажение". Специализацию, в отличие от класса, выбрать самому нельзя. Перерождение само присваивает специализацию в зависимости от... А черт его знает в зависимости от чего. Кто-то говорит от предрасположенности человек, кто-то говорит от частоты использования заклинаний или навыков, но единого мнения по этому поводу нет.

Что касается мастерства, то каждая профессия получила дополнительные прибавки, но каждая свои, так, например, мастерство профессии "Рудокоп" повышало количество добываемых ресурсов в зависимости от показателя мастерства и редкости ресурса, а алхимия добавляла мизерный шанс получить дополнительный редкий ресурс. В общем и целом, мастерство давало возможность повысить доходность мастерства в сравнении с обычным игроком. Самое интересное заключалось в базовых профессиональных навыках. Из того, что я могу использовать прямо сейчас — это пассивный навык "Мастер преобразовательного куба" профессии "Кузнец". Навык снимает все ограничения на использование куба и даёт

возможность, как бы это странно не звучало, преобразовывать преобразовательный куб в более лучшую версию. Сколько всего и каких версий существует мне не ведомо, но для улучшения моего куба на следующий уровень нужна как раз таки магическая пыль в количестве 10 000 грамм. Посмотрев на свои запасы пыли, немного расстроился. За все время набралось 1 243 грамма пыли. С другой стороны все это время я работал один и не все время посвящал добыче. Теперь же у меня есть команда и, как только разберемся с крысой, можно будет приступить к добыче меди в промышленных масштабах.

Профессия укротитель так же получила пассивный навык "Крепкая связь". Навык суперполезный, но для каторги применения я не нашёл. Суть заключалась в том, что моя связь с моими подопечными настолько укрепляется, что они чувствуют мое присутствие и мою волю на расстоянии. Теперь маунты и питомцы могут отдаляться от меня на любое расстояние и существовать самостоятельно, выполняя последнюю порученную им команду. В любой момент из любой точки мира я могу их развоплотить, но не чаще одного раза в сутки. При этом живность будет считаться мертвой и потребует время для восстановления. В случае с Хантером, это двенадцать часов, а маунтов у меня нет, поэтому не знаю сколько они восстанавливаются. И самая интересная особенность, это пространственное хранилище для всех моих питомцев, которое, между прочим, можно улучшать. В случае с Хантером, опытным путем удалось узнать, что он имеет десять ячеек пространства и способен переносить пятьдесят килограмм веса (по 10 кг за уровень). Когда выберусь отсюда, можно будет открыть свой магазинчик и заниматься ремеслом, а мой верный песель будет самостоятельно поработать близлежащих монстров и носить добычу.

Для профессии "Повар" появился пассивный навык "Гурман", который говорил о том, что из под руки великого мастера не может выйти какая-то обыденность, поэтому все мои кулинарные достижения будут на десять процентов лучше и вкуснее, чем у посредственности. Что интересно, так у всех пассивных навыков не было возможности прокачаться, а вот активный навык оказался всего один — "Чувство энергии". При чем этот навык был базовым как для алхимии, так и для всех добывающих профессий, однако, применялся он везде по разному. В алхимии, с помощью навыка, можно было почувствовать ингредиенты в готовых эликсирах либо же примерно понять что нужно смешать, чтобы получить эликсир с нужными свойствами. Как это будет работать нужно ещё проверять. С добывающими профессиями дело обстояло по другому. Навык помогал с поиском ресурсов либо же показывал в каком месте более ценная добыча, если говорить о свеживании или рубке.

Можно строить кучу теорий по поводу того, как работает навык, но зачем если можно его применить и узнать. Слишком сильно заморачиваться я не стал, а отошёл на пять шагов от жилы и отвернулся. Мысленно активировал навык, чтобы почувствовать где находится жила, но ничего не произошло. В отличии от пассивных навыков, у "Чувства энергии" был ранг и отображался прогресс в интерфейсе. После мысленной команды активировать навык ничего не произошло, а прогресс как был 0,00 % так и остался таким.

Расстраиваться и опускать руки я не стал, а попытался вспомнить то ощущение, которое привело меня в этот штрек. Ведь не просто так именно тут мои чувства обострились, а зуд на периферии сознания, мучавший меня с утра, пропал. Прикрыв глаза, я вспоминал свои ощущения с самого утра, но понять, что нужно делать так и не смог. Продолжая перебирать свои ощущения и события в течении дня, появилось предположение, что мое огромное желание получить наконец профессию и породило чувство, что я близок к финалу.

Собравшись с мыслями, я попытался вспомнить как выглядит медная жила, что мне удалось достаточно просто. Но в сознании был не детализированный образ, а размытый с общими чертами. Сосредоточившись на этом образе и не отпуская его из сознания, попытался его детализировать, но ничего не получалось. Единственное, что я смог это насытить образ четкостью только в одной его части, но как только внимание двигалось к следующей части, только что проработанный образ размывался и превращался в размытый.

— Я пережил собственную смерть, но от меня реального мало что осталось. Единственно хорошо работающий орган — это мозг. Я не сдамся и рано или поздно у меня получится управлять единственным оставшимся рабочим органом!

Через некоторое количество времени и энное количество попыток, я открыл глаза. Во время экой медитации время потеряло свою значимость, только сейчас я осознал, что просидел рядом с жилой примерно пять часов. Полноценный детализированный образ так и не получилось воссоздать в сознании, но в какой-то момент я почувствовал, что жила сзади меня. Чувство было мимолетным, оно скорее кольнуло меня в затылок и испарилось. Я не успел его "распробовать на вкус гурмана" или же это был странный выверт разума от напряжённой работы. В любом случае у меня ничего не получилось, а время ушло. Но как оказалось я был не прав, логи и интерфейс показали, что импровизированная медитация не прошла зря:

[Чувство энергии Ранг 1 0,54 %

Поздравляем, ваша чувствительность выросла на 1.6 %. Текущее значение 95 %.

Получено достижение «Переродившийся 2 ранг». Играйте на уровне чувствительности выше 95 % Награда: увеличение любого опыта на 40 % все характеристики +2. Тип награды: постоянная. Доступно достижение «Переродившийся»: начните играть на уровне чувствительности 100 % или выше. Награда: неизвестно. Суммарная награда линейки достижений: увеличение любого опыта на 100 %

Титул «Первый переродившийся 3 ранга» трансформирован в титул «Первый переродившийся 2 ранга». Станьте первым игроком с уровнем чувствительности выше 95 %. Суммарная награда титула: +55 % к любому опыту. Доступен титул «Первый переродившийся» Повысьте первый уровень чувствительности до 100 %.]

С одной стороны теперь огромная прибавка к любому опыту в 165 % и ещё дополнительно 150 % к ремесленному опыту, но как это скажется на боевом опыте с учетом того, что из-за класса никаких наград за разницу в уровне я получать не буду. Поживем увидим.

Сегодня пожалуй не стану больше добывать руду, а сосредоточусь на менее тривиальной задаче — сбору ядер и изготовлении рецепта яда, тем более инструменты как это сделать игра мне преподнесла. Завершив с медитации и добыв ещё пять кусков насыщенной руды, темноволосый парень призвал питомца и отправился в темноту.

Фонк славился своими навыками выслеживания и незаметного наблюдения за каторжанами. Приготовившись ждать, как минимум, до обеда, пока Аллигатор устранил пару-тройку жил, мелкий преступник немного расслабился, когда услышал привычный звон кирки. В такие моменты, когда выслеживаешь цель, появляется много свободного времени, но заключенный знал чем себя занять. Достав заточенную кость и небольшой брусок дерева,

Фонк принялся мастерить деревянного коня, медленно и аккуратно стругая брусок.

У каждого человека есть дело для души, которое греет сердце. Для Фонка этим делом стало изготовление маленьких деревянных игрушек, которые в своих мечтах он подарит сыну, когда освободится. Это его успокаивало и приносило радость, несмотря на то, что Фонк прекрасно знал, что, когда он освободится, сын уже будет взрослым парнем, которому эти игрушки совершенно не будут нужны. Да и как собственно говоря их вынести из виртуальной реальности? Занимаясь любимым делом и вспоминая самое прекрасное, что случилось с ним в жизни, Фонк не сразу заметил, что звуки ударов по жиле очень быстро стихли. Мужчина считал, что не менее получаса он может посвятить себя любимому занятию.

— Не хорошо, если я его сейчас потеряю, то по голове меня никто не погладит.

Фонк осторожно поднялся и отправился посмотреть шпрек. Стараясь не издавать не единого звука, чтобы не выдать себя, мужчина украдкой подошёл к проходу, ведущему в шпрек и аккуратно заглянул за угол.

"Сиплый тебя подери", — выругался мысленно Фонк, не издав ни звука. В трех метрах от него сидел в позе лотоса Аллигатор и смотрел прямо на него. Секундное замешательство и паника отступили. Мысленно решившись ввязаться в драку и сойти за случайного прохожего, Фонк заметил, что темноволосый парень сидит с закрытыми глазами и совершенно не замечает, что находится не один в шпреке. При этом морщинки на лбу и скатывающиеся капли пота говорили, что парню нет дела до ищейки. Фонка словно ведром с холодной водой окатило. Столько испытанных эмоций за несколько секунд дали о себе знать. Ноги и руки стали ватными, а сам мужчина попятился назад, переводя дух. Чтобы не испытывать судьбу, мужчина спрятался в соседнем шпреке и стал пристально смотреть за выходом, ожидая цель.

— Он там спит что ли? — спустя два часа непрерывного и напряженного наблюдения за выходом в полной тишине, выдал из себя Фонк.

"Не мог же я его пропустить? Там всего один выход, шпрек тупиковый. Нужно проверить". Прошло ещё два часа. Нервы мужчины уже начали сдавать. "Кинуть камнем в него что ли? Я тут понимаешь ли слежку устроил, тружусь в поте лица, а эта собака зубастая спит". Фонк сдержался, но четыре часа в ожидание не пойми чего дали о себе знать. Порой вынужденное ничегонеделанье тяжелее, чем разгрузка вагонов. Фонк немного расслабился и уже не так пристально наблюдал за выходом.

"Сдался Сиплону этот игрок. Он скоро на волю, а если тут его прижать, то на рерол может спокойно уйти. Мало ли чего он там может. Это мы ограничены, а у игроков проблем нет. Или сиплый тут не причём? Возможно Ларс сам решил про выскочку? Да, точно. Сиплону сейчас и так забот хватает. У ребят Кости все более и более мрачные физиономии. Наверняка в ближайшее время начнутся потасовки. Нужно готовиться, а не одиночек выслеживать"

Спустя час наконец-то что-то изменилось. Из соседнего шпрека послышался звон ударов кирки, но очень быстро сошёл на нет. Фонк уже собрался с мыслями и притаился, раз цель так любезно о себе напомнила.

"Это что, питомец? Какого лешего тут происходит? На сколько мне известно ни у кого в яслях нет питомцев. Тут даже данжей нет, чтобы их выбить. Черт, видимо меня учуяли", — Фонк подался назад, но уже было поздно. Пёс повернулся в его сторону и начал рычать. Брюнет остановился, что то буркнул псу на ухо и пошёл своей дорогой, а пес медленно

двинулся в сторону Фонка.

— Без паники. Хороший песик, хочешь косточку? — мужчина достал из инвентаря кость-нож и нервно начал трясти перед мордой приближающегося кошмара, — Смотри какая, АПОРТ, — швырнув кость за собаку, Фонк развернулся и со всей скоростью, которую мог выдавить из себя, помчался прочь от сумасшедшего, неправильного игрока с четвероногой бестией.

Человек явно бежал не так быстро, как собака, особенно когда собака имела возможность ускориться на несколько секунд, но мужчине повезло. Больно ударившись об острый выступ в породе, Фонк вывалился в туннель. Мозг мужчины судорожно хватался за любую возможность выжить. Раньше местные интерьеры не сильно бросались в глаза к привыкшему человеку, но сейчас мужчина жадно высматривал любой маломальский валун или уступ у потолка. Шансов убежать от пса не было, но с пяток секунд форы были. Пробежав стометровку аки олимпийский чемпион, Фонк заметил частично обвалившийся потолок в двадцати метрах от себя и мысленно благодарил всех богов, которых только знал, за столь чудесный подарок судьбы. Набрав максимальную скорость и чувствуя дыхание смерти позади мужчина ловко подпрыгнул, оттолкнулся от стены туннеля и ухватился за уступ обвалившейся части потолка на высоте в два с половиной метра, частично забравшись на него. Мысленно празднуя спасение, мужчина скривился от жуткой боли в ноге. Пёс мертвой хваткой вцепился в щиколотку левой ноги и повис на ней. Жизнь каторжанина резко пошла на убыль, но Фонк не был новичком. За пол года выносливость успела дорасти до предела, что и спасло мужчину. Вот только сложно назвать спасением печальное положение Фонка. Загнанный на скале и с охранником внизу, который явно не собирался уходить, мужчина потирал окровавленную ногу, удивляясь, что один укус пса отнял девяносто процентов жизни, и ожидал не пойми чего.

— Загони в ловушку и не выпускай либо убей и возвращайся, если не получится удерживать, — шепнул на ухо верному песелю и в темпе вальса побежал к своей команде.

Очень, очень плохо. Так неудачно спалить Хантера и бог знает что ещё. Этот парень мог много чего увидеть лишнего, если давно за мной следит. Буду исходить из худшего, что он знает все, но не успел никому доложить, в ином случае он тут был бы уже не один. Хотелось бы по тихому сделать все дела и помочь Эду с компанией, но теперь их точно не отпустят, когда я выйду с каторги. Надо сделать их сильнее, а значит, что на проблему с крысой у меня осталось не так много времени. Если Хантер сможет загнать лазутчика в какой-нибудь тупик и продержат его там до вечера, то только завтра у нас начнутся проблемы. Благо о моих характеристиках никто не знает, кроме того, что я могу таскать запредельный вес по меркам каторги и это станет нашим единственным шансом прорваться. Возможно, обойдётся и на нас не будет поджидать огромный отряд завтра.

Все эти мысли пронеслись в голове парня, пока он пробирался в полностью тёмной части туннеля, ведущего в пещеру с крысой. Это не первый раз в жизни, когда парню приходится придумывать план на ходу, от которого зависят судьбы людей. Еще во времена службы в армии, в одной из горячих точек, он оказался в ситуации, когда командира подразделения вывели из строя. Из двенадцати человек четверо погибли на месте, трое были с серьёзными ранениями, двое могли держать оружие в руках, но истекали кровью и только трое остались в строю. Алексей, он же Леха, был одним из счастливчиков, которые не получили ранения в тот день. В дальнейшем судьба молодых парней переплелась и они стали лучшими друзьями. Это должна была быть их последняя операция, после которой контракт заканчивался. Операция считалась лёгкой, но что-то пошло не так. Как оказалось, небольшая группа террористов специально засветилась в небольшой мирной деревушке. Всего четыре человека, но в засаде оказалось гораздо больше с хорошим вооружением. Один грамотный выстрел из РПГ вывел из строя почти всю группу.

Оставшись втроем против девятнадцати террористов Леха, как и покойный Дэн, схвативший шальную пулю, запаниковали и растерялись, что не удивительно в такой ситуации. Олег же, как заколдованный, растерял все эмоции. Глаза парня как будто стали сиять, но Леха списал это на шоковое состояние, когда вспоминал тот день. Хладнокровие, решительность и четкая уверенность в своих действиях и словах — так можно было описать парня со стороны. Что на самом деле творилось в голове парня в тот момент даже он сам не смог объяснить. Сказал просто: "Не было времени думать. Нужно было что-то делать". И парень сделал. Четкие команды, доля везения, а главное моментальное принятие тяжёлых решений, помогли выжить в тот день. К сожалению, Дэн в какой-то момент замешкался, раздумывая над приказом Олега, и те две секунды замешательства, которые он себе позволил, стали раковыми. Когда подошло подкрепление с тяжелым вооружением, все было кончено. Все террористы были мертвы, Олег с Алексеем выжили и были относительно здоровы. Выжило ещё трое ребят с ранениями средней тяжести и один тяжелораненый, остальные, к сожалению, истекли кровью или умерли на месте.

— У нас проблемы, — не стал скрывать информацию от соратников, — за мной следили. Какой-то китайский старичок, но бегал очень даже бодро, не взирая на седину. Сейчас за ним гонится Хантер. Чем позже Хантер вернётся тем больше у нас времени, пока

на нас не объявят охоту.

— Хантер? — блондинчик прервал свои потугу убить крысу и с удивлением уставился на меня, — наша команда растёт?

— Нет, Хантер это мой собакен. Кстати, если увидите что-то похожее на лабрадора в холке по пояс, не пугайтесь, это Хантер.

— Видимо стоит готовиться к голодовке, — не удержала своих панических настроений Саша.

— Да ладно, откуда у тебя пет? В яслях же нет данжей, а в свободном доступе они не продаются, — казалось глаза от удивления у Эда не могут стать больше. А нет, это только казалось.

— Там где я взял пета, его уже нет, — не стоит распространять информацию всем подряд, — Голодать никто не будет! Если конечно у меня все получится.

— Командор, я это, все, — с широкой улыбкой поделился радостью Себ, — ну, это того, вообще, предела достиг.

Себастьян с каждым новым днем становится все более общительным и позитивным. Парень явно был на пределе от голодовки. В первый день он не проронил не слова, а взгляд был опустошённым, как будто смотрел в никуда или в себя. Не смотря на то, что они с братом точные копии друг друга внешне, в общении они полные противоположности друг друга. Кирилл больше оценивает, анализирует окружение и ситуацию. С ходу сложно сказать, что у него на уме, а вот брат читается как открытая книга.

— Значит ты пойдёшь первым, когда Хантер вернётся. Пока есть время полазай по штрекам, может быть найдёшь насыщенные жилы и посмотри где Хантер с гостем шляются.

— Пойдёт первым куда? — забеспокоился о брате Кирилл.

— Вглубь пещеры. На нас начнется охота и нам нужно место для нового лагеря. Если я смогу придумать как убить крысу, то проблем с едой у нас не будет, а это значит, что нам лагерь наверху вообще не нужен. Было бы здорово ещё узнать кто, а главное как такие идеальные ямы сделал.

— Это я тебе могу рассказать, — обрадовал меня Эд, — артефакты. Если не ошибаюсь, называется "Дрожь земли". Достаточно дешёвый артефакт, который уничтожает землю и горную породу. Чем плотнее порода, тем меньше площадь уничтожения. Сколько у тебя попросит за него Борель — без понятия, но в шахтерском городке они по одному серебру за штуку продаются.

— Тогда за дело. Максимум у нас остался день спокойной жизни. Себ с тебя разведка. Остальные добивайте статьи, а я постараюсь что-нибудь нахимичить. Если у вас остались в лагере какие-нибудь дела — сегодня вечером будет последняя возможность их завершить.

Себ ушёл на разведку, а я решил немного отойти, чтобы не смущать коллег по несчастью, и принялся за дело. Задача у меня не тривиальная — создать рецепт яда. По идее должно получиться просто. Ядро само по себе ядовито до такой степени, что отравление появляется как только берешь ядро в руки. Можно было закидать крысу ядрами, но что-то мне подсказывает, что она не такая безмозглая и не будет постоянно прикасаться к ядрам. Сами ядра достаточно маленькие и у меня не наберется их столько, чтобы покрыть всю площадь ямы, а если сделать жидкость, то можно смазывать ей кирки и травить крысу при ударе.

К созданию рецепта я подготовился и заранее купил у Бореля все, что может понадобиться. Пол сотни пустых склянок, пять бутылок обычной воды, пару сотен дикой

травы, по десять штук всех известных мне трав. Первым делом нужно проверить как работает алхимия через преобразовательный куб. Как таковой команды в интерфейсе куба, чтобы обозначить что ты хочешь изготовить, нет. Есть только возможность воспользоваться рецептом, но как-то же получилось преобразовать медную руду в медь. При преобразовании я держал мыслеобраз того, что хочу получить в голове и запускал преобразование. Перерождение удивительно четко понимает что ты хочешь сделать, например, достаточно подумать и мысленно попросить Хантера что-то сделать и он поймёт без слов. Не знаю как другие игроки пользуются кубом, но только первый раз я запускал преобразование через интерфейс, а далее просто желал включить этот процесс и транслировал своё желание в куб. Не знаю как, но это работало, значит и с изобретением рецепта должно получиться. Вопрос только в том, как транслировать мысль. Должен ли я просто пожелать изготовить алхимическую эссенцию или же мне нужно представить весь процесс от и до.

Сказано — сделано. Не пользуясь имеющимся рецептом в кубе, пожелал изготовить алхимическую эссенцию без представления всего процесса. Куб начал светиться и в интерфейсе появился таймер. Спустя пять минут преобразования получился ожидаемый результат — десять единиц дикой травы и двести миллилитров воды испарилось, не оставив даже магической пыли. Как оказалось не все так просто. Придётся вспомнить все, что я знаю о химии из реального мира, и пытаться что-то придумать с ядами.

В полутьме пещеры, в яме идеальной формы куба, в истерике билась крыса, негодуя от того, что по своей глупости и из-за своей жадности угодила в ловушку. Её уже несколько дней подряд забивают ничтожные, слабые создания, которые даже не могут перебить естественную регенерацию монстра. Ах, если бы эти мерзкие двуногие знали как монстр их мысленно проклинал и какие кровавые сцены мести представлял, то они бы уже убежали в панике. Увернувшись от очередного удара киркой, крыса в очередной раз попыталась прыгнуть выше головы и зацепиться за край ямы, но, как и во все попытки до этой, с глухим звуком удара свалилась на дно. Можно было бы расслабиться и отдыхать на дне, так как удары киркой для монстра были не больше комариного укуса, но инстинкты и жгучая жажда мести не давали покоя. Очередная попытка взобраться и очередной выверенный удар киркой по темечку, но в этот раз что-то изменилось. Появилась какая-то ноющая боль, еле заметная. Ещё с десятков пропущенных ударов и боль усилилась. Избиение все продолжалось и продолжалось, а боль нарастали и нарастала. Через час мучений крыса почувствовала легкое недомогание и уворачивалась от ударов не с такой прытью как раньше. Естественная регенерация начала подводить, жизнь капля за каплей покидала тело монстра. Через три часа здоровье монстра впервые за последние дни опустилось в оранжевый сектор, а скорость потери здоровья с каждым ударом глупых людишек все увеличивалась и увеличивалась.

Еще через два часа здоровье монстра опустилось в красную зону. Боль была настолько сильной, что крыса уже никак не реагировала на комариные укусы людишек. Мне стало ее даже немного жаль. Ходила-бродила, под камушками что-то искала. Двуногих не трогала и вот тебе на — четыре дня измывательств и не самая приятная и далеко не быстрая, мучительная смерть. Я старался не думать об этом, а абстрагироваться мол это все игра и разума у животного нет, точнее не животного, а монстра. Удивительно, что во времена службы по контракту в армии, ни разу меня не мучала совесть и ни разу я не раздумывал о правильности, спуская курок на очередного террориста, а вот крысу жалко хоть она и не реальна. Вот такой вот парадокс.

Остатки здоровья крысы улетучились еще за час. Всего у нас ушло шесть часов, чтобы прикончить монстра. Система в очередной раз поздравила с получением новых знаний и добавлением монстра в бестиарий. Полистав бестиарий, убедился что появился новый монстр, но информации, кроме количества здоровья, не было, а на вкладке малой подземной крысы красовалась надпись "Ранг С". Система так же уведомила о том, что можно получить знания ранга Б, но требуется убить ещё девять малых подземных крыс. Здоровья у крысы 23 уровня оказалось, не много не мало, 3600 единиц. Сразу стало понятно почему четыре человека не смогли перебить естественную регенерацию твари.

— Уф, если бы хитбар крысы не менял цвет, я бы точно сдался после четырёх часов. Как говоришь твоя чудо смазка называется? — решил поинтересоваться Эд, ложась на пол.

— "Слабо концентрированный крысиный яд", но что-то мне подсказывает, что название должно быть другое. Либо никто до меня этот рецепт не изучил, либо у иксина есть тонкое чувство юмора.

К слово об эликсирах, точнее о яде. Мне отсыпало аж целых пять уровней профессии за самостоятельное изучение рецепта и достаточно много опыта за последующее изготовление яда в промышленных масштабах. Алхимия перешла на ранг ученик, немного повысив шансы

создания зелий и шанс дополнительного результата плюс появился незначительный шанс создать более качественное зелье. Разнообразием статов за достижение нового ранга алхимия не порадовала — интеллект +4 и все.

С разработкой рецепта яда случилась целая эпопея. По началу, пока Себ блуждал в шахте, я отстранился от команды, чтобы не мешать им и чтобы они мне не мешали. Вспоминая школьную программу по химии и что мы делали с реагентами, я опробовал все способы на ядрах. Извел треть запаса ядер, благо склянки не испарялись при преобразовании. После ещё нескольких неудачных попыток, я решил использовать подсказку "звонок другу". Звонить было некому и не на чем, поэтому к размышлениям присоединилась троица стероидных садистов. К сожалению, садисты ничего толкового подсказать не смогли, поэтому подсказка "звонок другу" сгорела, не принеся результат. Сократив запас ядер до половины, я вспомнил о том, что я, вообще-то, Великий Мастер. Ну ладно, не Великий Мастер, а великий мастер, но когда-нибудь точно стану мастером с большой буквы. Перечитав ещё раз особенности класса и пять раз перечитав описание навыка "Познание сути", уселся в позу лотоса, разложив перед собой все ингредиенты и куб.

Спустя час озарение не снизошло, но зато большая часть мыслей ушла и меня начало немного клонить в сон. Пробывая в состоянии полусна, в медитативном трансе я почувствовал, что ядро тянется к эссенции. Какая то невидима нить их связывает, но ядро является завершённым и не может впитать себя в эссенцию, а значит нужно разрушить структуру ядра, убрать все лишнее и растворить ядро в эссенции. Как я понял что нужно делать? На интуитивном уровне стало понятно, что ядро сделано природой(или иксином, тут уже как посмотреть) и уже содержит в своей структуре предназначение, а алхимия поможет изменить суть самого ядра. Мысленно разделив ядро на множество мелких частиц, предварительно высушив и убрав всю влагу, начал заливать ядерный порошок эссенцией медленно мешая выдуманной ложкой. Спустя пять минут получился результат, а [познание сути] вместе с [чувством энергии] немного подросли.

[Слабо концентрированный крысиный яд

Наносит 5 единиц урона каждые десять секунд в течении минут

При повторном применении урон суммируется, а время действия обновляется

Действует в два раза эффективнее на всех крыс

Прочность 50/50]

Одной колбы эликсира хватило, чтобы пятьдесят раз капнуть на кончик кирки яда, что отнимало достаточно много времени. В реальном бою, когда противник не в ловушке, яд так не получится использовать. Единственный вменяемый вариант для применения в бою — разбить колбу об противника. Одно колбу я все таки разбил об крысу, чтобы понять как это работает, благо информацию по отравлению игра не скрывала. При таком применении урон увеличивался на пятьдесят единиц, что, с учетом двойного эффекта на крысах, равнялось пяти ударам киркой с использованием одной капли яда. В целом применить можно в бою, но это очень расточительно.

Казалось бы крыса должна была быстродохнуть, если у нее всего 3600 здоровья, но видимо на яд разница в уровнях работала так же, как и на обычный удар. Более чем уверен, что если бы не мой класс, который игнорирует уровни, мы бы не смогли завалить крысу. Прежде чем начать экзекуцию крысы, мы создали группу, чтобы все получили опыт. По итогам боя Себ получил девятый уровень, Кир с Сашей по седьмому, Эд шестой, а Хантер подрос всего на два уровня, что особо печально.

День подходил к концу и голод уже срезал достаточно статов. Разделав крысу и собрав кучу разных ингредиентов в виде усов, хвоста, крови, зубов и шкуры, я спрятал запрещенное в лагере мясо и отправился стучать по 0,75 процентной жиле, которую нашёл Себ, а товарищи отправились продавать свою тушку подороже за информацию о местности в темной части шахты.

— Ты смотри, какие уважаемые гости к нам едут, — уставился вдаль в одну из бойниц стражник на воротах.

— Дядя Аш, дайте посмотреть, что там? — ещё совсем молодой племянник Аша, только вступивший в свой первый наряд, перенимал мудрости наставника.

— Смотри, видишь колона по западному тракту едет?

Город Рувен находился на самом западе Медийской империи и являлся пограничным, разделяющим Серендийскую и Медийскую Империи. Севернее Рувена располагался Драконий хребет — Горная гряда, которая длилась многие километры и считалась непроходимой, разделяя две империи. Южнее располагалось озеро горное озеро с большим запасом пресной воды, за которым Драконий хребет огибал юго-западную часть империи и заканчивался примерно через сорок километров выходя к широкой реке, исток которой располагается в северных горах Серендии. Русло реки Лун огибает Драконий хребет и впадает в Хищное море на юге Медии. Лун не пригодная для судоходства из-за большого количества водопадов. Южнее Рувена есть ещё два перевала с пограничными городами. Западный Серендийский тракт вел прямо в столицу Серендии — Хайдел. Северо-западный тракт вел к крепости Гроз, которая контролировала границу Серендийской империи и Баленоской империи.

— Вижу облако пыли и сотни полторы конниц.

— Присмотрись получше, видишь яркие зеленые пятна над кавалерией? Это флаги, говорят скоро начнётся война, Баленосский барьер ослабевает и, по слухам, уже с десятков километров отдалился от Серендии. Это высшие чины Серендии едут на переговоры с нашими. Дилижанс десницы Медии вчера прибыл в Рувен и поползли слухи о войне.

— Дядь, а что будет если барьер Баленоса исчезнет?

— Так откуда же мне знать, на моем веку такого не было, да и не особо нас посвящают в такие тонкости. Наше дело простое, сбегай доложи Аргону, что дипломаты Серендии на подходе к Рувену.

Добыв очередной кусок руды из насыщенной медной жилы, темноволосый парень уселся восстанавливать ману и бодрость. Не известно по какой цене Борель продаст артефакт и во сколько оценит ингредиенты с крысы. Тем более на клыки и хвост у парня уже имелись планы. Если получится сделать яму артефактом, а монстры будут не способны перебраться через нее, то можно сделать что-то на подобии хлыста, чтобы травить монстров со средней дистанции. Киркой это очень не удобно из-за длинны орудия. Теряется скорость и количество промахов увеличивается.

Голод уже начал сказываться на моем состоянии и речь идёт не про потерю характеристик, а про неприятные ощущения. Немного подумав, парень решил вернуться к схрону мяса и сделать крысиных шашлычков. Звучит не аппетитно, но на безрыбье и крыса — барашек. До выключения магических фонарей оставалось не так много времени, около двух часов, но без характеристик и с периодическими болями в области желудка, много грамм не добудешь.

Открытая профессия Рудокопа открывала принципиально новые возможности. С каждой добычи теперь добывалось от одной до пяти штук руды, с учетом

тридцатипроцентной прибавки от кирки. К тому же профессия, за счет бонусов к опыту, росла семимильными шагами. Жила, которую нашёл Себ, была довольно большой.

[Медная жила. 0,75%

Количество 1280/1342

Прочность 1000/1000]

Скорость добычи выросла многократно. Если раньше на одну добычу уходило около сорока четырёх секунд, то теперь, с выросшим уроном от силы, более сильными и частыми критами от ловкости и профессией, одна добыча занимала около семнадцати секунд, если рудокоп был сыт, а количество, которое Алл мог добыть без отдыха увеличилось до пяти. Да и время на восстановление бодрости сократилось на десять процентов от достижения. Вообще, Олег теперь мог наниматься на работу медным комбайном. А вот с кубом дела обстояли намного хуже. Выросший интеллект увеличил количество маны и её регенерацию, но если раньше Алл преобразовывал быстрее, чем добывал, то теперь картина изменилась. Мало того, что добыча ускорила почти в три раза, так количество добычи в среднем выросло в три раза. Парень мог преобразовать пять кило руды раз в девять минут, поэтому приходилось больше времени уделять отдыху, чтобы скорость восполнения маны повышалась. По самым лучшим прикидкам, чтобы преобразовать всю жилу в медь нужно не менее ста часов. Оставлять такой жирный кусок пирога кому-то очень не хотелось.

Надеюсь ребята там не померли, мне бы очень пригодились рабочие руки сейчас. Добыть руду быстро не проблема. Понадобится около семнадцати часов, чтобы выработать жилу. Проблема в том, где её хранить, пока будет идти процесс переработки. Все это и дальнейшие планы парень обдумывал, пока шёл к схрону с мясом. Погруженный в свои мысли, парень не заметил, как на горизонте уже начал маячить вход в пещеру с умертвлённой крысой.

— Чтоб вас крыса за ногу укусила! Вы что тут делаете? — аж подпрыгнул Алл, когда его умственное умиротворение побеспокоили четыре вырвавшихся черных силуэта из зева туннеля.

— Босс, так мы это, темный горизонт исследовали, — от улыбки во все тридцать два зуба Себа, кажется, пещера стала чуть светлее, либо же в этот момент просто глаза адаптировались к темноте.

— Какой, к черту, темны горизонт?

— Так это, Саша темноту так обозвала, говорит так звучит лучше, а мы покорители темного горизонта аки рыцари, гы-ы-ы

Себ не плохой парень, но порой ведет себя как малолетний ребенок. С другой стороны почему как? Он и есть ребенок, просто очень здоровый, как и его брат, но, видимо, кому-то в их семье пришлось брать ответственность за всех и шурупить мозгами.

— Эд, что в итоге?

— За мертвой крысой три туннеля, один тупиковый, в котором несколько жил было. один уходит в небольшую сеть пещер, раза в три меньше, чем один уровень северной шпольни. В этом мини лабиринте так же встречались жилы, но в лабиринте один выход, через который мы зашли. Самое интересное в третьем туннеле. Он выходит в огромную пещеру, в которой обвалился свод. Сейчас луна прекрасно освещает всю пещеру. Все туннели, выходящие из пещеры завалены, кроме одного, не считая туннеля, через который мы туда попали, но то скорее щель. Завалы конечно можно разобрать и расширить проход, но пока что-то это служит естественной преградой. Никаких монстров больше мы не

встретили.

— Насколько большая щель? Человек пройдёт?

— Саша может быть и пролезет, но мы точно нет. Крыса думаю пролезла бы. Эти скорее всего, как и земные, могут изгибаться и пролазать в маленькие щелки. Скорее свет от солнца и луны является большей преградой для подземных монстров, чем естественная преграда. При таких габаритах и сильном желании пробить проход не проблема.

— Да уж, кто там дальше будет страшно подумать, если убитая крыса была лишь малой. И что-то мне подсказывает, что не только крысами полнится пещера. Ладно, в любом случае, новости отличные. Меняем планы, сегодня никто умирать от голода не будет. Сейчас быстренько сделаю крысиные шашлычки и надо успеть перетащить как можно больше руды в пещеру до выключения магических фонарей.

Делать шашлыки не на мангале, а в магическом кубе было очень странно. Что-бы минимально создать атмосферу, нашёл более-менее подходящий небольшой валун, который заменит стол и водрузил на него куб. Куб в принципе не нужно было доставать из инвентаря, чтобы с ним работать, но мне совершенно не хотелось нарушать реалистичность этого мира интерфейсом, поэтому я старался все проделывать по памяти и мыслекомандами. В очередной раз напятав куб маной, и, вынув все лишнее из него в сумку, принялся мысленно вспоминать свой земной опыт приготовления шашлыков. Один из моих излюбленных видов досуга.

Прокрутив в голове и сформировав картинку, отправил мысленную команду в куб, что мяско нужно на уголёчках прожарить. Эх, жалко что никаких овощей и маринада к шашлыку нет. Как-то все очень быстро завертелось в перерождении. Толком не успел насладиться ни красотами этого мира ни трапезами в ресторанах. Хоть в яслях я видел только таверну, в которой сам же и готовил, но надеюсь, когда выйду в большой мир, смогу отыгаться по полной. Не смотря на висящий долг у родителей, потратить один день на отдых и наслаждение жизнью я смогу себе позволить.

Куб покрылся тусклым синеватым свечением, что говорит о начале преобразования. Решил не мучить себя и товарищей и сделать десять порций по двести пятьдесят грамм мяса. Немного прикрыв глаза, не стал проверять сколько будет готовиться шашлык. Руки сами потянулись к голубоватому свечению, надеясь получить толику тепла от импровизированного костра. Меня никто не отвлекал от приготовления пищи. Ребята наоборот отошли подальше, чтобы меня не отвлекать, и о чем-то разговаривали. Через несколько минут появилось какое-то странное ощущение. Не смотря на закрытые глаза, я четко ощутил куб и то, что в нем что-то происходит. Сложно сказать что конкретно я почувствовал, но, открыв глаза, наваждение улетучилось. Спустя ещё пару минут пища богов приготовилась. Улыбка озарила моё лицо, когда прочитал описание получившегося деликатеса.

[Ароматный крибон

Настоящий мастер своего дела даже из грязи и палок может построить дворец. Блюдо, приготовленное истинным ценителем хорошего вкуса из паршивого мяса подземной крысы.

Утоляет голод и насыщает организм на пять часов

Вес: 250 грамм

Эффекты блюда:

Сила +2

Ловкость +1

Интеллект +1

Выносливость +2

Бодрость +1

Удача +1

Увеличивает максимальный запас здоровья, маны и бодрости на 2,2%

Эффекты от употребления длятся три часа либо до употребления нового блюда]

Никакого рецепта я не открыл, но оно и видно, что блюдо не получило никаких эффектов, кроме эффектов от мастерства и профессии (5 % от характеристик, две случайные характеристики от профессии; 2 % от мастерства; 10 % ко всему от пассивного навыка "Гурман"). С крысы получилось вырезать благодаря тесаку пять килограмм мяса плюс сама крыса оставила пятнадцать кило после себя. С мясом никакого уменьшения веса, как с медью, не произошло. Даже никакой ужарки. Из двух с половиной килограмм сырого мяса получилось ровно десять порций по 250 грамм.

Александра в прошлом была одним из топ менеджеров в престижной компании, занимающейся производством и распространением известных газированных напитков. То, что случилось пару месяцев назад, выбило девушку из колеи. Попытка изнасилования сильно давит на психику, но срок, который ей дали, за непреднамеренное убийство добил девушку окончательно. Казалось хуже быть не может. Успешная в общепринятом понимании, но одинокая из-за карьеры девушка строила большие планы на свою жизнь. Злополучный вечер поставил крест на её будущем. И зачем она только решила прогуляться в тот вечер, можно же было заказать такси, как она всегда делала. На самом деле девушка чувствовала, что что-то делает не так в жизни. Успех в карьере, которого она так жаждала не принёс счастья в её жизнь. В тот вечер ей хотелось проветриться и разобраться в себе. У нее было все, о чем может желать обычный обыватель, но не было того, что есть у многих — семьи и тёплых семейных отношений. В тот день она не раз задумывалась о том, что ей хочется быть слабой женщиной, которой есть кому подставить надежное плечо и согреть в холодные вечера. Она чувствовала, что путь успеха финансового отнимает огромное количество времени и в подавляющем большинстве случаев закрывает путь успеха семейного. Есть конечно исключения, но и в таких парах на самую жизнь и наслаждение ей остается не так много времени.

Впервые попав в вирт на каторгу, девушка решила, что, как только она освободится, больше не будет никакой карьеры, да и судимость закроет многие возможности. Денег она заработала достаточно, чтобы прожить до конца жизни не бедствуя, но и не шикуюя. Ей всего лишь надо полтора года просидеть на каторге, а может быть и меньше, если упорно трудиться. Насколько же наивна она тогда была. Уже в первый день на новом месте обитания, к ней подошел человек, жаждущий плотских утех и обещал защиты и помощи с ускорением освобождения. Привыкшая к раболепству на работе и управляя целым отделом продаж, Александра вдруг стала желанным предметом для утех. От такого отношения она впала в ступор, а пока отходила от шока, неожиданно для себя, дослушала все предложение до конца. Естественно она предпочла голодать, чем продавать себя. В тот момент ей казалось, что это всего лишь виртуальная реальность и её не ждёт ничего сверхсложного, но она даже не представляла, как она ошибалась.

Девушка, такое обращение к себе ей было приятнее, не смотря на то, что возраст сделал своё дело и её впору было называть женщиной, несколько раз пыталась пересилить себя и что-то предпринять, как-то выйти из ситуации, но все попытки были тщетны. К ней ещё несколько раз подходили и предлагали переосмыслить свое решение. Александра могла бы и прогнуться, но стойкий характер и желание когда-нибудь обзавестись семьей не дали сделать ей опрометчивый шаг. Она считала если хотя бы раз продать себя, то это станет приговором, а падшая женщина, в априори, не сможет стать хорошей женой. Время шло, а пытка голодом никак не кончалась. Возможно, ещё бы несколько месяцев такой диеты и она бы сдалась, но на горизонте появился Аллигатор.

Мужчина был вполне в её вкусе и вел себя как настоящий лидер. На такого человека можно положиться. Ни словом ни действием мужчина не принуждал своих работников за еду к нелицеприятным действиям, а наоборот дал возможность сыто жить и трудиться приближая, как она надеялась, свое освобождение. После долгих размышлений о

приоритетах в жизни на голодном пайке, Аллигатор стал для нее как глоток свежего воздуха. Сложно описать то, что испытывала девушка в данный момент. Женщин вообще сложно понять умом. Как можно узнать, что происходит в голове женщины, если частенько для неё самой это большая загадка.

Наваждение это или какой-то синдром с заумным термином, психологическая ловушка, но Александра желала быть с Аллом рядом дальше и не просто, как "наемный сотрудник" или боевой товарищ. Все эти несколько дней она храбрилась, пыталась думать в позитивном ключе и транслировать это на окружающих. Причастность к каком-то делу, после чуть более, чем месяца бездействий, не дала возможности поддаваться каким-то упадническим настроениям. Не смотря на то, что несколько дней подряд она с товарищами по несчастью только и делала, что била крысу увеличивая свои характеристики и ела за чужой счет, ей казалось, что она причастна к чему-то большему, чему-то хорошему. Даже умирать от лап пленённого монстра было не так больно в компании людей, которые прежде всего видят в тебе соратника, а не начальника или вещь.

Все когда-либо заканчивается и мохнатка на дне ямы закончилась. После чего Алл попросил осуществить смертельную разведку местности. Когда команда дошла до разветвления на три туннеля, было принято коллективное решение, что Эд, как второй после Алла, пойдёт прямо, девушка пойдёт обязательно направо вместе с Себом в помощь, а в оставшийся туннель отправится Кир. Саша с Себом вышли в какую-то сеть туннелей и принялись исследовать лабиринт по отдельности, чтобы ускорить процесс и распределить риски. Оставшись одна на один со своим страхом темноты, Александра двинулась вперед. Когда знаешь, что в любой момент можешь испустить дух и моральна готова к этому, страх теряет власть над тобой. На самом деле, когда угроза темноты была эфемерным вывертом сознания в реальности, было намного сложнее. Тут же у страха есть материальное воплощение в виде монстров, одного из которых недавно забили до смерти. Не смотря на то, что страх отпустил, напряжение от ожидания смерти в любую секунду нарастало и нарастало. Чем дальше Саша шла, тем больше она напрягалась, а желание вернуться назад било набатом в голове. Вся напряжённая и взведенная, как пружина, девушка услышала чью-то поступь, быстро приближающуюся к ней. Перехватив кирку поудобней и защитив спину стеной пещеры, Саша ошетибилась и сконцентрировалась, хотя прекрасно понимала, что встречу с монстром не пережить, но она должна хотя бы запомнить визуальное изображение и подметить особенности монстра, если это не будет очередная малая подземная крыса. Шаги все приближались и приближались, пока из-за поворота не появился силуэт человека.

— Гы-ы-ы, ты это, чего заведенная то такая? Мы же это, вроде как, покорители тёмного горизонта

— СЕБАСТЬЯН!!! Какого чёрта? — негодуя, девушка, закатив глаза, уставилась в открытую, немного туповатую улыбку бугая.

— Ты это, чего кричишь то? Монстров вроде как нет, но сзади, это, есть несколько ответвлений, — бугай склонил немного в бок с прищуром посмотрев на Сашу.

— Если ты не в курсе, что, когда в темноте к хрупкой девушке подкрадывается здоровенный шкаф, немного страшно!- не стала скрывать своих эмоций Александра, но ни разу не поверив, что до детины дойдёт посыл.

— Так я это, и не подкрадывался. Шёл себе и шёл, чего кричать то? пошли назад тогда проверим ответвления.

Два шпрек оказались тупиковыми, один уходил на уровень ниже, один на уровень выше,

но каждое ответвление на всех уровнях заканчивалось в итоге тупиком. Был только один вход в этот лабиринт, который по совместительству оказался выходом. Одновременно удивленные и обрадовавшиеся, что не пали от лап какого-нибудь монстра, бугай с милашкой отправились в обратный путь. На развилке по счастливой случайности, наткнулись на Кира с Эдом, выходящих из левого туннеля. На вопросительный взгляд Эд ответил, что центральный туннель был тупиковым и коротким, а так как Саша с Себом ушли вдвоем, он отправился на подстраховку к Киру.

Отправившись на поиски босса команда обменялась информацией. Пожаловаться на брата Киру Саша не успела. Босс обнаружился довольно быстро на подступах к пещере с мёртвой тушкой. Алл шёл медленно в задумчивости, не особо обращая внимание на детали в исследованном туннеле. Забавная вышла ситуация. Несколько десятков минут назад Сашу напугал бугай, а теперь она думала как бы не оказаться в роли этого бугая. Босс заметил подельников только когда чуть ли не уперся в них. Естественно, от неожиданности, Алл забавно потерял опору под ногами и чуть не завалился громко чертыхаясь. Саша и сама не поняла почему на её лице появилась улыбка, а в душе умиротворение.

Поведав Аллу о результатах разведки, Босс отстранился, чтобы приготовить еды. Саша даже и не заметила, что уже давно голодная. Какие-никакие приключения за последние месяцы заставили позабыть о существовании голода и нужде в еде.

— Удивительный человек, — девушка не сразу сообразила, что сказала это в слух.

Повисла тишина, но вскоре раздался смех.

— Похоже, это, втрюрилась девка, — бестактно подметил бугай.

— Да не красней ты так, все в порядке, мы все немного устали, жаль только, что выбор пал на босса, — с смесью серьёзности, иронии и смеха попытался неудачно пошутить и подбодрить местный Донжуан.

Один только Кир слегка наигранно улыбнулся и не стал развивать тему. Вскоре Алл закончил с готовкой и раздал наши миски с шашлыком. Мясо было жестким, но удивительно вкусным, хотя специй не хватало, но оно и ясно почему. Только в этот момент на Сашу накинудись все те чувства, которые она купировала с момента попадания на каторгу. Наконец-то у нее появилась надежда на нормальную жизнь, хоть и на каторге. Еда есть, где спать есть, работа есть, возможно, даже супруга сыскала, но это пока только на уровне желаний. Скупая слеза проскользила по щеке, затем ещё одна. Через несколько мгновений глаза покраснели от обилия слез, нос начал предательски пошмыгивать, а сама девушка отвернулась, пытаясь конспирировать свою слабость, больше по старой привычке.

Где-то в северо-западной штольне, в одном из тупиковых штореков несколько человек расселись кто на чем мог. До того, как начнут забирать на подзарядку магические факелы, осталось не так уж много времени, а разговор только набирал обороты.

— Мы ещё не готовы, — играя жвалками, на повышенных тонах крепкий мужчина с приметной рыжей бородой спорил с жилистым темноволосым мужиком.

— Мы никогда не будем готовы, чем дольше мы медлим тем хуже для нас!

Кость сидел чуть-чуть выше остальных, тем самым показывая свой статус, но не лез в разговор, а просто слушал мысли своих людей. Сегодня надо принять решение, когда начать войну на истощение с Сиплым. Зачем это ему надо? На это есть несколько причин. Первая из них, Кость не так давно сам находился в изгоях, но смог выкупить свой "долг" и львиную часть добытого отдавал шайке Сиплого. Не то, чтобы Кость боролся за права всех обездоленных, но месть — это блюдо, которое подают холодным. Вторая из них, северо-западная штольня стала маловата для группировки свободных каторжан, как они себя называли. Лезть в пещеру нет смысла, там добыча намного хуже и территория огромна. Контролировать такую не получится, а если все малые группировки соберутся в единый кулак, то ни от группировки Кости, ни от Сиплого не останется и мокрого места, но благо они все разрознены и со своими интересами. К тому же, чтобы не злить зверя, их никто не трогает, а так называемый "налог" Сиплый собирает в мизерных количествах, скорее чтобы показать всем, чтобы не забывали кто главный, но при этом не обременяя, чтобы было проще заплатить копейку, чем объединяться против общего врага.

— Так чем же хуже? Новых бойцов сиплый получает единицы и то все проблемные. Наши ряды только пополняются, мы с каждым днём становимся сильнее.

— Так объясни, я весь во внимании, — мужчина относительно недавно влился в коллектив, показав себя разумным, рассудительным и главное, к нему прислушивались другие каторжане.

— Я, в отличии от тебя, побывал на войне за лучшие территории, когда каторга только открылась. Тут новичок с единичкой в силе особо не повоюет, а вот еду потреблять будет как старичок с прокаченными характеристиками.

— Нихрена ты не понимаешь!- рыжебородый не сдерживал эмоций тыкая пальцем в оппонента и нервно расхаживая от одной стены шторека к другой, — Тут тебе не реальная жизнь, а игра. Тут побеждает не количество а качество. Представь что вышли друг против друга два бойца один пусть будет с двойкой во всех характеристиках, а второй старичок, у которого по шесть везде. Первый будет на три удара киркой, а второго придётся колупать долго, ударов двадцать, не меньше.

— Это и без твоих объяснений ясно, как светлый день. Выставим пятерых на одного сильного бойца, делов то?

— А ты подумал что трое из них, как минимум, откинут коньки против одного старичка? Вот и получается, что расход ресурсов у нас будет в три раза больше на кормежку. Все воскреснут в лагере и всем придётся кушать после смерти, а один приём еды внеочередной стоит сотню грамм. Нам и сейчас еле еле удаётся выходить в профицит, плюс по ресурсам, если заумных слов не понимаешь. Ртов много, а северо-западная жила не бесконечна.

— И что ты предлагаешь?

— Нужно нападать уже вчера! Все более-менее прокаченные пойдут в бой, будут удерживать позиции на подъёме из шахты и щепать Сиплого. Все новички или около того будут продолжать добывать ресурсы, а мы будем прикрывать как добычу так и подъём из шахты.

— Кость, что будем делать?

Сидеть как Сиплону, так и Кости долго, ресурсы нужны, чтобы быстрее освободиться, но на войну уйдёт львиная доля общака, который собирается со всех в группировке. Систему, как делить общак между всеми, Кость придумал самолично. Он понимал, что личная мотивация намного эффективнее страха, тем более в месте, где ты умереть не можешь. Десть процентов от всей добычи уходило на "военные нужды". Мелкие стычки случались часто, не настолько большие, чтобы развязывать войну, но поддерживать тех, кто в этом участвовал и выделять дополнительные силы на поддержку выделять из общака приходилось регулярно. Пару процентов от добытого выделялось на помощь тем, кто не смог сам себе обеспечить провиант. Такое случается и в основном у новичков, но из-за большого количества новобранцев, такие случаи участились. Ещё десть процентов уходит в "освободительный бюджет", который распределяют между всеми в группировке в зависимости от полезности, но достаётся абсолютно всем. Кому-то больше, кому-то меньше. Всё остальное каторжанин сам сдавал и выкупал свою свободу и еду. Были ответственные за каждую небольшую группу. Без профессии и с маленькими характеристиками добыча шла, но шла медленно и обычно одну жилу добывала группа из пяти-шести каторжан. В чем от этого всего выгода руководителю группировки? Все просто. Самая лучшая жила, которую находили доставалась Кости, а это значит, что КПД добычи повышалось. Никто против этого не был. Все прекрасно понимали, что в отличии от обычных каторжан, босс должен не только киркой махать, но и вести "внешнюю политику" группировки, а на это нужно время. Относительно демократичные методы Сиплый не поддерживал и в его группировка скорее являлась диктатурой и тиранией, где лидер — главный выгодополучатель. С одной стороны, Сиплый намного быстрее сокращал свой срок, с другой стороны, многие этим были тихо недовольны.

— Вариантов не особо много, Алай прав, нужно начинать войну. Завтра пройдитесь по всем командирам групп, проработав план по составу боевой группы и добытчиков, к вечеру начнём блокаду и осаду. Всех сдавших руду разворачивать после сдачи на сбор добычи. Первый удар будет самым сильно бьющим по ресурсам Сиплого.

Не то, чтобы я хорошо переносил женский плач. Я прекрасно понимал разумом, что то, через что прошла девушка, очень сложно. Видимо сейчас, почувствовав хоть какую-то опору под ногами, она позволила себе расслабиться и все то, о чем не было особо времени подумать, всплыло в сознании. И все же. Почему-то мне интуитивно казалось, что я от части виноват в этом. Появилось желание обнять девушку, успокоить, если хотите, убаюкать. Решив, что это не уместно, тем более в случае, когда девушку чуть не изнасиловали, а потом, попав в тюрьму, чуть не заставили продаться в сексуальное рабство, я сконцентрировался на текущих задачах и не стал мешать выпускать эмоции, в отличии от товарищей.

Кир хмыкнул и решил поступить так же как и я. Себ встал соляным столбом, не зная что делать, а его лицо выдавало то задумчивые, то комичные, в моменты озарения, перлы. Глядя на всю эту молчаливую комедию, если сдержался, чтобы в голос не засмеяться. Эд, как я и

ожидал, полез обнимать и успокаивать девушку. Не скажу, что у него успешно это получалось, но парень не сдавался.

Позвав Кира с Себом, мы оставили голубков ворковать, в смысле Эда успокаивать Сашу, как самого грамотного специалиста по дамским сердцам из нашей компании, и отправились выбатывать насыщенную жилу. Кир сказал, что в пещере есть пара мест, которые хорошо подойдут как схрон. Парни прокачались и на двоих могли унести целых шестьдесят килограмм. Не то, что бы очень много, но зато и идти далеко не надо. За пол часика туда обратно в быстром темпе обернутся. Работали мы до полуночи. За полтора часа много добыть не удалось, но количество в жиле на пару сотен удалось сократить. Профессия рудокопа, с моими бонусами росла стремительно, даже без бонусов яслей, ранг новичка проскочил незаметно и добрался до ученика ещё час назад. Шанс добыть что-то ценное подрос с пятидесяти до ста процентов, сократилось время добычи и расход бодрости по пять процентов и выросла сила на две единицы.

Я все гадал чего такого ценного можно добыть в руде, тем более, что шанс добычи повышался от профессии и кирки аж на сто пятьдесят процентов, а добычи так и не было. Видимо изначально шанс либо очень маленький, либо его нет вообще для меди, но судьба преподнесла мне подарок. Под самый конец добычи, я услышал какой-то приятно звенящий звук и открыв сумку увидел, что там лежит пламенный аметист. На сколько ценный это ресурс неизвестно, но и этому я был рад. Думаю стоит попробовать сделать из меди каст под камень, возможно, получится какая-нибудь бижутерия с характеристиками, которая станет не плохим подспорьем в нашем деле.

Профессия очень много дала, не смотря на то, что жила не выработана даже на тридцать процентов, руды получилось пол тонны и это той, которую натаскали Себ с Киром и присоединившиеся Эд с Сашей. Я же притащил ещё сто кило плюс какое-то количество успел преобразовать. Перед самым выключением магических светил, я нашел Хантера, отправил на заслуженный отдых горе разведчика, из которого выпали какие-то странные деревянные фигурки и нож из кости, и наконец-то добрался до прорекламированной пещеры и присвистнул.

Было от чего. Потолок высотой около трехсот-четырёхсот метров, с открывающимся видом на звезды и луну. Луна освещала достаточно хорошо, по местным меркам, ночное зрение помогало, но все равно света, чтобы детально рассмотреть всю пещеру не хватало. В месте, где обвалился потолок была куча валяющихся валунов, закрывающих все туннели, вперемешку с землёй. Откуда-то сверху падала вода. Не много, не полноценный поток, а скорее частые капли, которые омывали валуны и землю, и уходили куда-то вглубь горы. Это хорошо, будет где набрать воды, чтобы постоянно не закупать бутылки воды у Бореля. На земле росла какая-то травка, видимо обвал случился достаточно давно. В остальном пещера ничем не отличалась от остальных. Небольшой лес сталактитов и сталагмитов с огромным простором.

Пещера имела форму эллипса, не идеального, но эллипса. Где-то в центре расположились несколько больших валунов и несколько естественных ям, в которые Кир определил всю руду. Дальше началась рутина. Тяжелый труд рудокопа благоволил сну, поэтому, чтобы успели все отдохнуть, мы определили график дежурств. Первым в дозор заступил я, а каждый следующий дозорный был обязан будить меня через каждые две минуты, чтобы я не прекращал преобразование ночью. План был идеальный. На бумаге, но забыли про овраги. Только во второй половине ночи я кое как смог подстроиться под

прерывистый сон и на автомате заряжать куб и запускать очередное преобразование. Под утро я так поднаторел в этом деле, что процесс перелива манны из моего источника, где бы он не был, в куб происходил чуть ли не автоматически от единственного касания дозорного за плечо.

За ночь удалось преобразовать чуть больше трёхсот килограмм, что очень хорошо. По моим прикидкам, если идеально вовремя сливать ману и запускать преобразование, максимально можно было преобразовать триста пятьдесят пять кило. Получилось кило и двести пятьдесят пять грамм. Всего за вчерашний день и ночь преобразовалось 1,779 килограмма. Если переводить в граммы, то это, с шестипроцентной надбавкой 1885 грамм. После сдачи у меня на счету будет почти 3000 грамм. Надеюсь этого хватит, чтобы купить артефакт.

Повезло, что ночью никто из ночных жителей не побеспокоил и все относительно выспались. Артефакт нам обязательно нужен. Еды осталось на три дня, поэтому первым делом проснуться до конца и на завтрак, к Борелю. Эх, сейчас бы поваляться в кровати. Что может бодрить лучше по утрам, чем собственная смерть? Пока думал над ответом, руки предательски покалывало от эманаций ядра подземного мха, с каждой секундой уменьшая здоровье.

Лагерь встретил тишиной и гнетущим настроением. Если повезёт ночевать на земле в лагере в окружении уголовников больше не придётся. Завтрак в исполнении Бореля не удивил. Все та же похлебка, чем-то напоминающая кашу, которая до чертиков приелась. Возможно поэтому крысятину, не смотря на жёсткость, казалось такой вкусной.

— Привет, старина, дело есть. Мне тут рассказали про забавную вещицу. Артефакт, который способен увеличить шпрек. Продаются у тебя такие?

— И тебе не хворать костлявый, — в своём репертуаре ухмыльнулся орк, — дрожь земли, дорогая штука, 1000 грамм и он твой.

— Побойся бога, клыкастый, говорят тут война скоро начнётся, а я зарыться поглубже хочу. Давай так за 2000 три отдашь и ещё сверху на тысячу я у тебя всякой мелочи куплю.

— Если мелочь не съестная, то по рукам, но только из-за уважения к тебе.

Спустя двадцать минут, Борель отгрузил мне весь заказ. Артефакты не внушали доверия от слова совсем, если бы не описание, то не в жизнь не поверил, что маленький цилиндр из меди может проделать дырку в полу.

Ну что же, наверное, этап подготовки можно считать официально законченным. Всего лишь неделя на каторге, а такие успехи, не без удачи конечно. Дальше ждёт лишь борьба за место под светлым сводом шахты и можно отчаливать.

Статус на конец первой книги

Аллигатор (с экипировкой)

Уровень: 1

Характеристики:

Сила: 30

Ловкость: 26

Интеллект: 39 (МП: 400)

Выносливость: 33 (ХП: 340)

Бодрость: 27 (Бодрость: 418)

Удача: 30

Бонусный опыт:

Любой: 165%

Ремесленный: 150%

Игнорирование боли: 20,5

Чувствительность: 95%

Класс Великий мастер:

Великий мастер может влиять на мир вокруг себя и ему чужды мерила обычного человека. Великий Мастер развивается в созидании и в понимании сути бытия.

На вас больше не действуют штрафы и бонусы от разницы уровней.

Великий мастер идёт путем созидания. Видит больше, чувствует лучше обычного обывателя.

Вы получаете один базовый навык в каждой профессии. Повышайте ваше мастерство в каждой профессии, чтобы изучить дополнительные навыки.

Великий мастер напрямую взаимодействует с энергией мира и способен приоткрыть завесу тайны бытия, но путь созидания тернист и сложен. Чтобы понять суть сложного нужна научиться понимать суть простого. Не хватит жизни, чтобы понять все хитросплетения вселенной, но с чего-то надо начинать, верно? Порой, чтобы осознать элементарные законы жизни приходится платить непомерную цену, но все знания так или иначе лежат на поверхности, нужно только приложить усилия, чтобы их осознать.

Классовые навыки:

Познание сути (0,5 %)

Чувство энергии Ранг 1 (0,54 %)

Гурман

Все кулинарные изыски на 10 % более эффективны

Крепкая связь

Убирает штраф для всех питомцев и мантов на расстояние от призывателя

Пространственная сумка для всех питомцев и мантов (улучшаемая)

Развоплощение

Раз в сутки можно умертвить выбранного питомца либо маунта

Мастер преобразовательного куба

Убирает все штрафы за использование куба

Дарует возможность улучшать куб

Заклинания: (заблокированы)

1) Длань жизни ранг 2 (2 %)

восстанавливает 20 единиц здоровья, требует 20 единиц маны, откат 5 секунд;

2) Благословление Аврелии ранг 1 (24 %)

Повышает максимальный запас здоровья на 10 %, увеличивает силу и ловкость на 1, требует 100 маны, откат 60 секунд

3) Светлячок ранг 1 (0 %)

Освещает территорию в радиусе десяти метров от заклинателя, расходует 1 ману в секунду и 10 на активацию, откат 1 секунда

4) Огненный шар ранг 1 (0 %)

5-10 базового урона огнём, горение в течении 5 секунд по 2 урона, расход 15 маны, откат 5 секунд

5) Ледяная стрела ранг 1 (0 %)

5-10 базового урона льдом, замедление в течении 12 секунд на 5 %, расход 15 маны, откат 5 секунд

6) Колючая лоза ранг 1 (0 %)

Замедление передвижения в течении 12 секунд на 10 %, расход 30 маны, откат 20 секунд

Профессии:

1) Повар ранг Профессионал (0,69)

Увеличивает все характеристики на 2, добавляет к эффекту блюда две случайные характеристики, добавляет к эффекту блюда 5 % от характеристик

2) Собиратель ранг ученик (0,89)

— 10 % расход бодрости при добыче

+10 % к скорости добычи

+40 % шанс обнаружить растение

+1 ко всем характеристикам

3) Дровосек ранг Новичок (1,32)

— 5 % расход бодрости при рубке

+5 % к скорости рубки

+50 % шанс получить что-то необычное при рубке

4) Алхимик ранг Ученик (1,3)

Повышает шанс создания Эликов

Повышает шанс создания Эликов высокого качества

Интеллект +4

Повышает шанс Дополнительного результата

5) Деревообработка ранг Новичок (0,98)

+20 % прочности к изделию

+20 % к долговечности изделия

+5 % к очкам декора

6) Кузнец ранг Ученик(0,67)

+10 % прочности изделия

— 10 % расхода ресурсов на улучшение снаряжения

Сила +2

Выносливость +1

Бодрость +1

Доступны рецепты на улучшение снаряжения до 40 уровня у любого кузнеца

+40 % создать более качественную вещь

7) Укротитель ранг Новичок (7.64)

+20 % шанс заарканить маунта

+5 % к опыту маунта и пета

8) Фермер ранг Новичок (1.38)

+10 % к скорости роста урожая и скота

+10 % к количеству урожая и плодовитости скота

+10 % вес скота

9) Свежеватель ранг Новичок (2.21)

+5 % к скорости свежевания

— 5 % расход бодрости при свежевании

10) Рудокоп ранг Ученик (3.2)

+10 % к скорости добычи

— 10 % расход бодрости при добыче руды

Сила +2

Шанс добыть что-то ценное +100%

Вторичные характеристики:

1 ранг:

Акробатика; Тихие шаги; Легкая поступь; Дробящий Урон; Наблюдательность; Ботаник;

Колющий урон; Нет предела; Грузчик

Без ранга:

Мастерство; Игнорирование боли

Снаряжение:

Малый преобразовательный куб

Тип: Персональный

Свойства:

Позволяет преобразовывать материалы с помощью маны.

Объем куба 5 литров. Снижает объем и вес ингредиентов на 10 % помещённых в куб.

Емкость 0/1000 маны

Вес: 5 кг

Улучшение: 3243/10000

Невозможно потерять, продать, украсть

Посох бриллиантового новичка

Уровень: 0

Тип: персональный

Урон: 1-2

Свойства:

Мимикрия

+3 к интеллекту

+1 к Бодрости

+20 % к скорости восстановления маны

+5 % к урону заклинаний

Наручи каторжника

Тип: Артефакт

Свойства:

Запрещает использование любого навыка и заклинания, имеющегося у заключенного в момент получения артефакта.

Дарует право и обязанность находиться на территории локации «Каторга»

По истечении тридцати дней наручи рассеиваются.

Невозможно уничтожить, снять, продать, передать и потерять.

Возможно развеять с помощью печати осужденного, хранящейся у Управляющего Каторгой.

Набор инструментов бриллиантового новичка