

Легенда нубятника

Автор:

Серж Винтеркей

Легенда нубятника

Серж Винтеркей

Эгида #1

Инженер едет домой к семье, но внезапно погибает в автомобильной аварии. Жизнь после смерти приобретает форму участия в виртуальной игре, в ней ему поставлены строгие ограничения, невыполнение которых приведет к окончательной гибели. Но если герой справится с испытаниями, то получит шанс вернуться к семье. Первичная локация нубятник. Так ли он безопасен, как наивно ожидают игроки? Могут ли помочь технические навыки выжить в мире эльфов и гномов, монстров и вампиров? Протянут ли другие игроки руку помощи оказавшемуся в сложной ситуации новичку или от них придется ждать только удара в спину?

Серж Винтеркей

Легенда нубятника

В оформлении обложки использовано изображение с сайта <https://www.canva.com/> по лицензии CC0.

?

Глава первая

Последний шанс

Небольшой дождик лениво пытается запятнать ветровое стекло, щетки добросовестно ему препятствуют. До дома осталось не больше десяти километров. На лице появляется улыбка от предвкушения встречи. За пять дней отсутствия в командировке накопилась не только усталость, но и острое ощущение скуки без своих, без членов семьи. Коммуникаторы, хоть Скайп, хоть Вайбер, вещь неплохая, но ничего не сравнится с теми эмоциями, которые испытываешь, когда после разлуки обнимаешь жену и дочерей. Фура на встрече внезапно выезжает на твою полосу. Противное ощущение, что сделать ничего просто невозможно, будь хоть чемпионом по Формуле-1. Справа хилое ограждение моста, отворачивать попросту некуда, тормозить уже поздно. Удар, полет в воздухе, ощущение тоски.

Вселенской тоски по своим, по планам, даже по мелочам наподобие семейного чаепития. И правда, перед смертью все успевает пронестись перед глазами, в особенности, когда времени полно – лететь аж метров тридцать до бетона автострады вниз. В воздухе мелькает и фура, летящая вслед. Как есть ударит сверху. Как будто самого падения с такой высоты в легковушке мало. Вижу свое первое свидание с соседской девушкой, второе с сокурсницей в университете, встречу с будущей супругой, бессонные ночи перед экзаменами, вижу, как подкидываю дочку под потолок к ее невероятному восторгу. Заново переживаю стресс при рождении второй дочки. Бессонные ночи первые месяцы, укачивание в люльке, та невероятно доброжелательная улыбка, которую можно увидеть только от ребенка, не знающего ни пороков, ни страстей человеческих. Напоследок вообще дурацкая мысль, а смог бы я выжить при ударе, будь машина набита десятками пуховых подушек – мозг отчаянно ищет способ выжить. Но подушек нет, лишь две меховые игрушки в подарок дочкам. Все, похоже, прилетел...

Свет, яркий белый свет. Никакого тоннеля, правда, нет. Свет под ногами, свет по бокам и вверху. Испуг, когда понимаешь, что не дышишь, но тебе все равно комфортно. Внезапная надпись перед глазами:

Желаете получить последний шанс? Да/Нет.

Мигающий курсор подчиняется движениям глаз, прыгая с «да» на «нет». Не то чтобы я уже рвусь нажимать или верю в то, что еще жив, но мозг пользователя компьютерных устройств с огромным стажем автоматически тестирует возможность перевести курсор со слова на слово. Что за черт? Ну не верю я в возможность выжить после такого удара о бетон в алюминиевой машине. Как бы эмоционально ни хотелось верить. Да и надписи перед глазами, как и возможность управлять мысленно курсором, вовсе не являются обычными признаками того, что везунчик сумел уцелеть в немыслимой катастрофе. Пугает и невозможность банально перевести дух, а когда еще и осознаешь, что висишь в воздухе без видимой опоры...

Понятный ступор. Под надписью появляется таймер: 60... 59... 58... Намек понятен, не до моих эмоций тому, кто все это устраивает. Подвожу курсор к «да». Думаю, неужели кто-то способен в такой ситуации нажать на «нет».

Выскакивает новая надпись:

Благодарим за выбор. В связи с произошедшей гибелью, можем предоставить Вам возможность пройти испытания в виртуальной игре, популярной на Вашей планете. У Вас есть возможность доказать, что на покой еще рано и выиграть разные бонусы на каждом из десяти этапов развития Вашего персонажа. Победа во всех десяти этапах позволит возобновить физическое существование на планете Земля.

Этап первый: за три месяца необходимо войти в топ-5 процентов игроков, стартовавших одновременно с Вами. Критерии оценки: сумма баллов основных пяти характеристик, достигнутый уровень развития, заработанные ресурсы. Огнестрельное оружие запрещено. Возможность сравнить темпы своего развития с конкурентами отсутствует. Возможность анализировать базы данных по игре вне ее отсутствует. Выход на контакт с друзьями и родными запрещен. Попытка нарушить запрет всеми возможными путями расценивается как отказ от дальнейшего участия в игре, игрок дисквалифицируется. Другой шанс не предоставляется. Если Вы умрете за этот период четыре раза, Вы также проиграли. Подтвердите понимание условий участия в первом этапе.

Появляется слово «да». Возможность нажать «нет» отсутствует. Что же, все понятно, чуда не случилось, я погиб. Но... все же чудо случилось. Мне дают второй шанс. Ясно одно, в концепцию христианского рая и ада происходящее точно не вписывается. В то же время невероятно хочется добраться до десятого

этапа, выиграть и вернуться к своим. К жене и двум дочкам, которые сейчас находятся в диком шоке, не говоря уже о том, что я в семье был единственным источником материальных благ, если, конечно, не считать декретные выплаты супруге источником к существованию. И больше никаких личных машин, только общественный транспорт. Желательно самый тяжелый и массивный, едущий по рельсам, способный сбить сошедшую с курса фуру к чертям собачьим в сторону и ехать себе спокойно по прежнему маршруту. Нажимаю «да».

Вы приступаете к участию в игре «Эгида», самой популярной игре десятилетия. Первоначальная локация – нубятник. На территории нубятника охота игроков друг на друга запрещена. На полученной после входа в игру карте Вы сможете видеть только территорию нубятника, выход за его пределы будет понятен визуально – белое пространство на карте начнет заполняться. Вернуться обратно после выхода нельзя. При смерти на любой территории игры все Ваши вещи, если в их характеристиках не указано «не теряется при гибели», остаются на месте гибели и достаются первому нашедшему. Вещь с характеристиками «не теряется при гибели» обычно приобретается в лавках, появляется при успешной охоте на монстров высшей категории или в найденных тайниках. Подобные вещи являются редкими, их стоимость в игре велика. Игрок получает при старте 20 серебряных монет, комплект одежды и сумку. В сумке имеется инвентарь на 20 ячеек, который может быть расширен за счет приобретения усовершенствованной сумки. При достижении нового уровня выделяются два балла для последующего распределения. При гибели игрока теряется треть уровня и половина нераспределенных баллов. На нулевом уровне гибель не приводит к потере уровней, но половина нераспределенных баллов также теряется. Вступать в клан запрещено. Приступить к игре, Да/Нет?

«Эгида», да, конечно, слышал про нее. Море рекламы. 18 плюс. Континенты, океаны, острова, множество государств. Поиграть не успел, хотя и хотел, но много работающие отцы двоих маленьких детей меня поймут. Судя по услышанным краем уха отзывам друзей, правила игры стандартные, характеристики прокачиваются действиями, много конкурирующих кланов, донат возможен, но стоит так дорого, что большинство игроков обходятся без него. Похоже, что владельцы игры сделали ставку на богатых людей, способных вкладывать серьезные суммы в игру за ценные артефакты или комплекты вооружения, остальные игроки берут свое усердием, развиваясь практически без доната.

Главная фишка «Эгиды» – потрясающая визуализация без всяких видимых пикселей, заставляющая при длительной игре воспринимать ее как реальность. Слышал также, что финансовая система игры уже вовсю соприкасается с реальным миром, виртуальные деньги выводятся и обналичиваются, что придает особую жесткость внутреннему соревнованию за лидерство, влекущему за собой финансовый успех уже не только в игре, но и в реальном мире.

Жму «да».

Выскакивает: Выбор расы. Выделите желаемую расу для игровой активности: человек, эльф, гном, гоблин, хоббит, орк.

Выбор расы во многом terra incognita, так глубоко я в эти вопросы при беседах с друзьями не вдавался. В моем случае ключевой вопрос – какая раса дает возможность быстрее развиваться? Какая стратегия позволит мне войти в топ-5 процентов игроков? Как умереть не более четырех раз за целых три месяца, когда агров должно быть вокруг немерено, раз в задании специально предупреждают, что убивать других игроков нельзя только на территории нубятника?

В других играх я понемногу пробовал разные расы и специализировался на воинских и магических специализациях. Особенно ценил боевую магию в тех играх, где магам не урезали специально потенциал. Но факт остаётся фактом, как дела обстоят в этой игре, я не знаю. Обнадёживает одно – друзья много не рассказывали, но и особо не ругались по поводу каких-либо серьезных отклонений от обычных норм игры. Значит то, что я знаю по другим схожим играм, должно быть вполне применимо.

Чрезмерную экзотику брать опасаясь. У хоббита, конечно, не может не быть бонусов, к примеру, на меткость или скрытность. Но черт его знает, какие у него там штрафы по другим параметрам.

Эльфы, как правило, хороши на начальных уровнях, если хочешь развивать стрелка. На более поздних – мага, но это не три месяца в такой сложной игре, что делает данный выбор опасным. Что касается стрелка, то преимущество в развитии однозначно будет у игрока, способного задонатить своему эльфу офигенный лук. Не мой вариант.

Гоблины и орки на любителя. Особенно хороши для тех, кто рвется ко всяким пакостям для других игроков или мордобою. Никогда не стремился к тому, чтобы в игре вести себя не так, как в реальной жизни. Плохо для развития и то, что другие игроки тоже знают о специфичности подобных персонажей, можно получить проблемы на ровном месте, просто из-за выбора расы. Поэтому – нет.

Остается самый сложный выбор – гномы или люди. Гномы особенно хороши тем, что, как правило, заметно прочнее других рас, за исключением орков. Также игра гномам предоставляет обычно больше возможностей для развития ремесел, в особенности традиционной стези горнодобытчика или кузнеца. И в том, и в другом варианте хорошо прокачивать характеристики игроку, который, наподобие меня, располагает кучей свободного времени для длительного монотонного труда. А это один из самых стабильных способов прокачивать персонажа на индивидуальной основе. Есть и еще один плюс гнома – небольшой рост, легче прятаться, легче найти укрытие при обстреле, сложнее попасть по тебе. Учитывая, что вступать в клан запрещено (что явно очень осложнит мне прокачку), гном выглядит предпочтительнее.

Осуществляю выбор.

Выберите имя. Перед глазами всплывает алфавит с мигающим курсором. Судя по всему, в игре уже не то десятки, не то сотни миллионов пользователей, так что простые варианты все уже разобраны. Набираю имя и фамилию, при этом понимаю, что вряд ли разрешат, но психологически для меня это последний шанс доказать, что я еще существую как личность:

Павел Гнатюк.

Как и ожидал, попытка забракована. Чтобы не тратить время, набираю сложную конструкцию, со мной не связанную, и какая точно не существует:

Трой Игнатиус Пятый.

Имя одобрено.

Желаете выбрать внешность или согласитесь со случайным выбором (уродства исключены)? Нажмите одно из двух: желаю выбрать /согласен со случайным выбором.

Да какая, блин, разница! Мне бы понять быстрее – это предсмертный бред, или я действительно получил второй шанс! Жму «согласен со случайным выбором».

Начинается отсчет: 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1. Я в игре.

Осматриваюсь вокруг. Небольшая равнина, трава по пояс, молодые кусты. В километре справа отроги высоких гор, слева болото и пруд перед ним, впереди в двух сотнях метров деревенька домов на тридцать, позади река и густой дремучий лес. Потрясающая реалистичность всего вокруг, ветер ворошит волосы на голове, стрекоза села на окладистую гномью бороду. Высунул язык – невероятно, но почувствовал дуновение ветерка и по его поверхности. И тут же ощутил запах навоза, когда ветер сменил направление и подул на меня от деревеньки. Как они добились подобной правдоподобности, как?!

На мне простенькая полотняная одежда, штаны с двумя карманами, рубаха без карманов, что-то вроде кожаных мокасин. Серенькая полотняная сумка, как и было обещано, на двадцать делений.

Слева вверху мигает меню. Открываю. Шесть категорий: характеристики, карта, заклинания, задания, контакты и почта.

Характеристики:

Выносливость (жизнь) – 1 (10 единиц).

Сила – 1.

Ловкость – 1.

Интеллект – 1.

Удача – 1.

Репутация – 0.

Нераспределённых баллов – 5.

Бодрость – 30.

Мана – 10.

Количество единиц до первого уровня – 80.

Деньги – 20 серебряных монет.

Открываю заклинания, там пусто. Обидно.

Контакты – ожидаемо пусто.

Почта – пусто. Нет даже обычного welcome letter.

Задания – указано то, что было уже ранее – войти в 5 процентов лучших игроков за три месяца среди стартовавших одновременно со мной.

Карта есть, и нубятник приличен по размеру, километров на сорок виртуальных. Вокруг, как и обещано, огромное черное пятно. От нубятника отходят четыре дороги, каждая в свою сторону, и тут же обрываются, пока сам там не пройдешь, карта не откроется. Знать бы еще, что кроется в каждом из направлений. Но это еще успеется.

Поднес к лицу ладони. Коротышки с толстыми пальцами. Притопнул ногой, сделал шаг вперед. Ноги стали так коротки, что, считай, и с места почти не сдвинулся. Но моя вестибулярка воспринимает и укороченное тело, и ноги с руками, как должное, словно всегда так было. Не, ну вот как они это делают???

Я же был метр восемьдесят два, а теперь метр с кепкой, причем реально с кепкой, а не фигурально выражаясь. Меня, по уму, сейчас должно колбасить, даже тошнить, из-за того, что все параметры тела так резко изменились. А мне хорошо. И не то что хорошо, мне – кайфово. Я жив, мать его! Меня расплющило о дорогу, и сверху еще раз расплющило фурой, а я жив! И я молод. В теле бурлит энергия, чувствую себя так, как давно не чувствовал. Когда приближаешься уже к финалу четвертого десятилетия жизни, забываешь, каково это, когда тебе восемнадцать. Быть восемнадцатилетним – невероятно классно! Сюда бы еще жену, да детей, да пару друзей... Хотя нет, они все живы, в отличие от меня, и

это здорово. А я здесь, и это мой долбаный шанс, который я не должен упустить. Прокачаться, победить и вернуться к семье и друзьям. А захочу снова почувствовать себя восемнадцатилетним, так я теперь знаю, в какую игру заходить.

И, кстати... секундный испуг... а ВСЕ ли мои органы уменьшились? Оттянул штаны, глянул. Не, слава богу, все в порядке. Неплохо тут гномов оснащают, не прогадал с выбором. Агрегат не хуже прежнего.

Ладно, к черту эмоции, пора что-то делать, а не стоять и рефлексировать, разглядывая свой инструмент, посреди поля. Тупо как-то, хотя, учитывая, сколько мне всего упало на голову... И в прямом, и в фигуральном смысле...

Что я знаю о нубятниках по опыту прошлых игр? Отличается ли этот от них?

Главное, чем хорош именно этот нубятник, так это отсутствием агров (их когда-то еще и ПК-шерами звали, но в последнее время кличут именно так).

Оповещение об этом я воспринял с огромным облегчением. Вовсе не везде так.

Агр – существо в целом неприятное (коли ты сам не агр), если учесть, что в этой игре после смерти ты теряешь практически все, кроме особенных вещей, до этапа обладания которыми еще надо постараться добраться. Очень обидно, выйдя из нубятника преждевременно, не прокачав характеристики, потерять все имеющееся добро на первом попавшемся агре, который лишь незначительно сильнее тебя. И попадать в эту ситуацию снова и снова столько раз, сколько у тебя невезения накопилось из-за прохудившейся кармы. Опять же, одно дело, стать жертвой компании сразу нескольких агров, другое – не иметь шансов отбиться от одного наглого только потому, что поленился прокачаться до выхода в свирепый жестокий мир. Поэтому лени – решительное нет. Как говорится, курочка по зернышку клюёт, а сыта бывает.

Значит, вывод прост. Из нубятника ни ногой, пока не прокачаюсь настолько, чтобы стать неприятным сюрпризом по своим характеристикам для подобного одинокого агра. Глянет он, иду я такой, на пять уровней ниже его, и радостно растопырки свои к моим вещам протянет. А не тут то было, если у меня характеристики получше, чем у него, прокачаны. Получите ответку и распишитесь.

В этом поезде важен и еще один вагон. Вещь хрестоматийная, но не все о ней задумываются, кто по незнанию, кто по инфантильному стремлению как можно быстрее повысить свои характеристики, ничего не делая. Чем ниже уровень, тем легче качать характеристики. Поэтому избегаю делать две вещи – распределять на этой стадии выданные баллы и повышать уровень без острой необходимости. Уровни повышают за опыт, в разных играх его можно получить различными путями. Общая практика – за отжимания и бег его все же не дают.

Как говорится, время – деньги. Фан вещь приятная, но не о нем речь в моей ситуации. Поставлю во главу угла прежде всего эффективность. Значит, прокачать можно ловкость, интеллект, силу, выносливость, репутацию и удачу. В различных играх добиться повышения этих характеристик можно по-разному. Учитывая, как я в эту игру попал, и отсутствие доступа к внешним базам данных, необходимой информации о том, как прокачиваться здесь, у меня нет. И есть, есть какое-то смутное ощущение, что если бы я уже играл раньше в эту игру, то устроители всего этого виртуального посмертия выбрали бы для меня что-то другое, в чем я не компетентен.

Что же у меня есть? Энтузиазм и готовность экспериментировать для получения необходимого результата. Человек – это фактически живая машина, говорю это как инженер. Диапазон возможных действий любой машины ограничен, чем и должны были руководствоваться программисты. Если я сформирую программу прокачки характеристик, исходя из наиболее широкого спектра тех действий, которые можно совершать в игре, и совмещу ее с ландшафтом, на котором смогу качать характеристики, дело должно пойти живехонько.

Ландшафт в нубятнике, хоть и ограничен относительно небольшой территорией, но к счастью, судя по появившейся перед глазами виртуальной карте, в нем есть практически все, что может пригодиться для прокачки на начальном уровне. Горки, речка, пруды и озера, вход в пещеру, полно наклонных и ровных поверхностей. Одна важная вещь, надо не зашибиться поначалу до смерти, учитывая, что выносливость еще левая.

Глава вторая

Усилия и прогресс

Начну с хрестоматийных упражнений, на самом первом этапе важно поднять прежде всего выносливость. А это должно быть любое физо, существенно уменьшающее бодрость. Тупой бег до изнеможения мне не интересен, он также чреват потерей жизни (попадешь ногой в норку суслика или поскользнёшься на слюде, впечатаетесь фатально башкой в камень и бегом за вещами с точки воскрешения в надежде успеть их подобрать). К счастью, есть такая вещь, как комплекс разминочных упражнений в любых единоборствах, мой лично взят из каратэ-до. Просто исключу пока из него все, связанное с бегом и тем, что слишком односторонне влияет на прокачку характеристик, и добавлю несколько упражнений на развитие ловкости и интеллекта.

Мужик сказал – мужик сделал. Двадцать шагов в сторону от выхода из портала за ближайшие кусты и вперед. Я бы начал делать упражнения и хоть прямо там, слава богу не стеснительный, но есть и далеко идущие соображения, не рекомендуемые так поступать. Нечего становиться объектом для насмешек со стороны охваченных проблемами комплекса неполноценности других индивидов. Вякнет что-нибудь обидное такой деятель, пришедший в игру постебаться над другими, получит от тебя точную характеристику генетических недостатков своих родителей, являющихся прискорбным последствием их тяги совокупления с животными, а потом выйдешь из нубятника – а тебя уже ждет не просто агр, а очень даже мотивированный, а то и с группой поддержки. Конечно, мужчину украшают его враги, но оно мне надо самому себе создавать без особой надобности врагов на этой стадии, когда у меня всего четыре смерти на целых три месяца?

Первая серия отжиманий просадила мою бодрость до тройки. И всего-то хватило двадцати отжиманий до такого позорного уровня. Пока бодрость не восстановится, буду инвестировать в другие характеристики. Я сел прямо на зеленый лужок, сгреб в руку несколько камешков и стал их подбрасывать и ловить. Бодрость на это практически не тратится, а ловкость должна качаться. Через три минуты смена упражнения – камешки выкладываются один на один. Это уже искусство балансировки – должны дать что-то в будущем не только на ловкость, но и на интеллект, ибо абы как, не приложив к тому ума, устойчивую пирамидку из камней не сделать. Бодрость восстановилась, теперь снова приседания, выдохся – камушки.

Десять минут, и опа, оповещение! Ловкость плюс один. Через пять минут – сила плюс один, через две – выносливость и интеллект. Начальный уровень такой низкий, что развитие идет бодро. Но я не обольщаюсь, понимаю, что

характеристику, которую сейчас можно поднять за полсотни отжиманий, через несколько дней не получишь и за пять тысяч.

Через два часа картина стала такой:

Характеристики:

1. Выносливость (жизнь) – 3 (30 единиц).

2. Сила – 3.

3. Ловкость – 3.

4. Интеллект – 3.

5. Удача – 1.

6. Репутация – 0.

Нераспределённых баллов – 5.

Бодрость – 50.

Мана – 30.

Количество единиц до первого уровня – 80.

Деньги – 20 серебряных монет.

Теперь, когда выносливость подросла, и я уже не должен скончаться от неосторожного чиха улитки в мою сторону, пришло время и для других, более рискованных упражнений. Прыжки на месте в стремлении дотянуться до нижней ветви дерева (сила, выносливость и ловкость), метание камешков в мишень (ловкость, удача и интеллект), кружение на месте (выносливость, ловкость и сила), скатывание по пологому склону (выносливость, удача и ловкость, когда

катишься вниз, сила и ловкость, когда забираешься обратно). Несколько раз скатившись вниз, получил приятное оповещение:

Вами получен навык – Уверенная ориентация первой степени. Ваша способность правильно оценивать расстояния в схватке, сохранить равновесие на скользком покрытии или попасть в мишень, обернувшись внезапно к ней перед атакой, возросла на два процента.

Надо же. Это уже интересно. Получается, здесь можно получать особые навыки. Это очень хорошо. Подберешь один навык тут, другой там, прокачаешь их впоследствии, а потом при одинаковом уровне с другим игроком будешь значительно эффективнее его. Как там было – одна старушка двадцать копеек, а пять – уже рубль? Значит, теперь все свободное время надо придумывать себе необычные упражнения в попытке получить новые навыки. И вот это уже не проблема, ибо свободного времени у меня много, а мозги заточены на поиск решений в необычных ситуациях в силу профессии. Не говоря уже о мотивации – ее у меня тоже много. Лучше буду пахать, как проклятый, чем думать о том, как моя жена скоро будет рыдать над моим гробом. А дети как отреагируют... Нет, вперед, голова должна быть занята другими мыслями.

Еще через два часа в мой репертуар упражнений добавились:

Прыжки в длину; прыжки на одной ноге; прыжки в мешке (за неимением мешка использовалась застегнутая на все пуговицы рубаха); прыжки со скакалкой (свитой из четырех тонких ивовых прутиков); бросок тяжелым камнем в мишень (что должно было прокачивать сразу чуть ли не все характеристики); метание тяжелого бревнышка в мишень; лазание по дереву с прыжком с него с нижней ветви; отжимание на одной руке; подтягивание на одной руке; поединок с тенью (бил по воображаемому противнику и руками, и ногами для пущего эффекта). Когда бодрость падала почти до нуля, я запускал сложенный из папоротника тяжелый, но, тем не менее, неуклюже летящий самолетик вниз по склону, скатывался к нему, и снова запускал.

В итоге еще через три часа картина сложилась такая:

Характеристики:

1. Выносливость (жизнь) – 5 (50 единиц).

2. Сила – 5.

3. Ловкость – 5.

4. Интеллект – 4.

5. Удача – 3.

6. Репутация – 0.

Нераспределённых баллов – 5.

Бодрость – 60.

Мана – 40.

Количество единиц до первого уровня – 80.

Деньги – 20 серебряных монет.

Также я прокачал ранее полученные навыки до второй степени (что дало уже рост в три процента) и получил еще три новых навыка:

Циклоп первой степени. Дальность Ваших атак во всех локациях возрастает на два процента, а ущерб противнику на три процента.

Древолаз первой степени. Ваша способность успешно спуститься с дерева или подняться на него возрастает на два процента, скорость подъема и спуска – на два процента.

Смертельный танцор первой степени. В битве с врагами Ваша способность нанести значительный урон, совершая стремительные выпады, возрастает на два процента.

Наступившая ночь позволила мне разнообразить мою деятельность метанием камней и бревен в мишень почти вслепую, что уже через два часа принесло мне новый навык:

Ночной стрелок первой степени. При атаке и обороне в плохо освещенных локациях, Ваши шансы на удачное попадание возрастают на два процента.

Дисциплина – дисциплиной, но однообразные упражнения, хоть и дающие такой значимый итог, все-таки напрягают. Для привнесения разнообразия пришло время для смены ландшафта. Этому благоприятствовал и темный период времени, гарантирующий минимум любопытных глаз. Выбор был между горным ландшафтом, пещерами и водой. Я предпочел воду.

За какие-то десять минут я нашел небольшой тихий прудик в красивом обрамлении плакучих ив. Начал качать характеристики с простого плавания на силу, выносливость и ловкость, но подключение соображаловки уже через час привело к следующему репертуару:

Нырание с попыткой достать предмет со дна; выпрыгивание из воды на сушу; прыжки из воды над водой (причем брызги были вполне себе натуральные, а над водой удавалось подпрыгнуть не выше, чем в реальном мире); кручение и развороты в воде; метание тяжелого камня в мишень на дне с последующим извлечением скользкой каменюки со дна.

Когда бодрость почти исчезала, в дело вступали два упражнения – пускание камешков блинчиком по водной глади и погружения под воду с попыткой продержаться там максимальное время. Кстати, и оно не превышало мои рекорды в реальном мире, больше минуты мне ни разу просидеть под водой не получилось.

Через три часа водных упражнений я мог гордиться следующим результатом:

Характеристики:

1. Выносливость (жизнь) – 7 (70 единиц).

2. Сила – 7.

3. Ловкость – 7.

4. Интеллект – 5.

5. Удача – 4.

6. Репутация – 0.

Нераспределённых баллов – 5.

Бодрость – 70.

Мана – 50.

Количество единиц до первого уровня – 80.

Деньги – 20 серебряных монет.

На каминную полку наград, кабы таковая имелась, я мог бы поставить новые навыки:

Пловец первой степени. Ваша скорость плавания увеличилась на два процента.

Ныряльщик первой степени. Время Вашего пребывания под водой увеличено на два процента, способность найти ценный предмет возросла на три процента.

Угроза на воде первой степени. Эффективность Ваших атак над водой и под водой в отношении находящихся в воде мишеней увеличена на три процента.

Ночной пловец первой степени. Видимость в ночное время во всех локациях, где присутствует вода, возрастает на три процента.

Я особенно не удивлялся тому, что выносливость, ловкость и сила растут быстрее, чем удача и интеллект. Мои приоритеты на начальном уровне были понятны, задачи простые – выжить и максимально прокачать характеристики. И для этого удача и интеллект более вторичны, чем остальные характеристики, поскольку прокачиваются они обычно гораздо медленнее. Хорошо уже то, что подобранные мной комплексы упражнений развивали и эти характеристики. Что-то подсказывало мне, что подавляющая часть других нубов вряд ли использует что-либо, кроме банального бега или отжиманий с приседаниями, тупо качая силу и выносливость. Если вообще не разбредается сразу в поиске квестов. Будь мои обстоятельства другими, зайди я в игру чисто для того, чтобы отдохнуть после тяжелого дня на работе, не факт, что и я не пошел бы по квестам.

Пришло время смены ландшафта. Высмотрев на карте взгорье, я отправился в ту сторону. Уже подходя к выбранной скале, я вдруг наступил на что-то мягкое. Мягкое отбросило меня в сторону и испуганно выругалось девчоночьим голосом.

Появилось оповещение:

Репутация: минус 1.

– Пардон, – сказал я, вставая с земли и отмечая попутно, что моя выносливость от падения уменьшилась на десять единиц.

– Ночь на дворе, неужели надо топтаться по людям? – не успокаивалась девчонка.

– Кому ночь, а кому и тренироваться надо, – отвечивал я, – мы, нубы, люди энергичные.

Ответных реплик больше не последовало, но место для тренировок пришлось искать другое. К счастью, соседняя скала была всего в сотне метров и выглядела даже удобнее для тех упражнений, которые я задумал. Вот только едва я попытался приступить к ним, как у меня возникли неприятные ощущения, мышцы стало сводить, пальцы стали подрагивать. Видимо, мне дают понять, что я перестарался с активностью, догадался я. Что же, соседка мне только что показала, чем можно еще заняться в ночную пору. Видимо, нубятник место безопасное, раз она предпочитает спать прямо здесь. Это и мне пригодится, экономия моего небольшого денежного фонда вещь также необходимая.

Нарвав с ближайшего куста длинных листьев, я подготовил подстилку, на которой и попытался задремать. Не тут-то было. Появилось свободное время для размышлений, в полной мере накатился шок. Играть здорово тогда, когда в любой момент можешь выйти. В моем случае – игра необходимость, единственная возможность выжить, вернуться однажды к своим. Правильно говорят, что больше всего нам хочется получить то, что в данный момент получить невозможно. Я здесь, и надолго, а моя семья – там и оплакивает меня. Я лежал в глубоком шоке, пока наконец все же не заснул. Как оказалось, настоящая усталость может помочь заснуть и в виртуальном мире не меньше, чем в реальном.

Глава третья

Знакомство с магией

Проснулся я оттого, что почувствовал чье-то присутствие рядом. Открыв глаза, я увидел, что в метре от меня стоит лисица и пристально смотрит куда-то в сторону. Едва я пошевелился, лисица испуганно отпрыгнула назад и исчезла в кустах. Я даже не пытался ее атаковать, поскольку удачная охота могла привести к росту уровней, что мне на этом этапе вредно. Да и чем ее атаковать, скакалкой что ли, или пытаться перегрызть горло?

Скосив взгляд в том направлении, в котором смотрела лисица, я метрах в пятидесяти увидел группу из трех игроков, вооруженных луками и стрелами. Шумно галдя, они направлялись в сторону небольшого леса внизу, видимо, поохотиться.

По ощущениям было сейчас часов десять-одиннадцать. Усмехнувшись, заглянул в интерфейс – зачем гадать, если там часы есть? Ага, пол-одиннадцатого.

Хоть охотиться мне сейчас и противопоказано, но сама идея развивать стрельбу из лука хороша. Тут и сила, и ловкость, и выносливость прокачиваются сразу, да и пригодится впоследствии, когда настанет время для охоты и сражений.

Решено – позанимаюсь здесь, а потом сооружу лук и сделаю стрелы.

Теоретически можно и купить в ближайшей деревне, хотя я и не знаю, хватит ли

для этой цели имеющейся суммы в 20 серебряных монет. Но мне выгоднее сделать все самому, это однозначно послужит развитию характеристик ловкости и интеллекта.

Пока же передо мной был уступ, к которому я вчера стремился для разнообразия моей активности и наработки новых достижений в горном ландшафте. Тут уже было гораздо сложнее с оригинальными упражнениями. Я приступил к тем из них, что придумал еще вчера:

Забраться вверх по скале, спуститься до двух метров над уровнем земли обратно и прыгнуть; метание тяжелых камней в торчащий метрах в трех над землей уступ (с последующим отпрыгиванием от падающего камня в сторону); подбрасывание камней поменьше как можно выше над головой; метание камней разного веса по мишени с высокого уступа.

Вскоре предсказуемо разжился несколькими навыками, двумя ожидаемыми:

Скалолаз первой степени. Ваша скорость подъема и спуска в горах увеличилась на два процента.

Горный снайпер первой степени. Эффективность Ваших атак в горах увеличена на три процента.

И одним неожиданным:

Мастер лавин первой степени. Урон от устроенной Вами лавины и скорость ее схода повышены на три процента.

Озадаченно почесав репу, я вспомнил, что большинство моих метаний камня в склон вызвали падение осколков отбитой породы. Видимо, это было расценено системой как попытки организовать сход лавины. Ничего, в хозяйстве пригодится.

Через сорок минут упражнений я заметил, что бодрость стала падать намного быстрее, чем вчера, и намного медленнее восстанавливаться. Получалось, что эта игра с максимальным стремлением к натурализму, и проблемы с бодростью, очевидно, связаны с жаждой и голодом. Простой путь решить проблему –

посетить деревню и купить еды. Альтернативный вариант – попытаться найти ее самостоятельно, желательно, если получится, прокачивая одновременно характеристики.

Я тут же отправился в близлежащий лес. Лес был европейского типа, сосны, березки и осины решительно доминировали. Оглядываясь в поисках еды, я параллельно присматривал себе заготовки для лука, стрел и тетивы. Через десять минут я стал обладателем пяти ровных палок, из которых можно было сделать стрелы, и нашел подходящую лещину для лука. Главной проблемой стало отсутствие топора или ножа, чтобы срубить лещину и обработать ее под тетиву. Пришлось вернуться обратно к горам и найти полукилограммовый камень с острым сколом. С ним дело пошло веселее, лещина была быстро срублена и выровнена, сделал и надрезы под тетиву, выровнял палки под стрелы. Ожидаемо получил новый навык:

Мастер легкого вооружения первой степени. Скорость и качество создаваемого оружия возрастают на два процента.

Нашел и немного земляники с черникой. За пятнадцать минут набрал и съел горстей десять, закусив пятеркой розоватых сыроежек среднего размера. На то они и сыроежки, чтобы можно было есть их в сыром виде. Решил, что для утоления голода этого пока будет вполне достаточно. Попавшийся живописный родник (вода с приятным журчанием стекала из трещины в верхушке двухметровой глыбы гранита, увитой плющом) решил проблему с жаждой.

К сожалению, не смог найти ничего, что могло бы послужить тетивой. Я хотел максимизировать процесс получения бонусов от стрельбы из лука. Для этого требовалось сделать лук максимально жестким, чтобы каждый выстрел давался через силу, прокачивая ее наиболее эффективно. Попытки использовать в качестве тетивы всякую вьющуюся растительность приводили к неизменному результату – тетива рвалась при выстреле. Вариант распустить часть рубашки и свить тетиву из нитей также не подходил. Не факт, что получившаяся тетива будет достаточно прочной, а рубашку точно испорчу. Между тем, репутация уже в минусе, а прокачивать ее в плюс в испорченной одежде вряд ли будет просто. Мне не оставалось другого выхода, как идти в деревню.

Несмотря на раннее утро, вокруг деревеньки бродило достаточно много игроков. На первом месте по расе были люди, на втором эльфы, гномов не было видно вовсе. Это вызвало у меня опасения, нет ли тут в игре неизвестных мне проблем

с выбором гнома для прокачивания, раз эта раса так непопулярна? Находясь в тягостных раздумьях, пошел по пыльной дороге к центру деревни. Она была оформлена в традиционном европейском стиле образца XIX века, ближе к австрийскому типу, чем к российскому. Широко использовался камень как строительный материал, от стен домов до колодцев. Половина зданий были двухэтажными, в большинстве из них на первом этаже была какая-нибудь лавка. По улицам и в лавках, помимо игроков, толпилось приличное количество НПС, больше, чем обычно можно ожидать в таком мелком населенном пункте. Ну, может у них тут сегодня по сценарию ярмарка или подготовка к облаве на оборотней, что мне сейчас глубоко неинтересно.

Проходя по единственной улице, я засовывал нос в каждую лавку в поисках нужных мне вещей, и, даже не находя их, старался общаться. Раз уж все равно пришел, есть смысл набрать разных заданий на будущее. Там, где есть опыт, отложу на будущее, когда начну прокачивать уровни, а вдруг будет что-то и без опыта?

Через полчаса я набрал уже пять заданий, но все были с опытом. Отнести письмо на хутор в двух километрах (50 единиц опыта и буханка хлеба), набрать в лесу корзину съедобных грибов для старушки (70 единиц опыта и ужин), принести красотке травнице двадцать цветков ландыша (60 единиц опыта и старый плащ), заготовить вязанку хвороста для мясника (20 единиц опыта и говяжья вырезка), помочь кузнецу выковать плуг (30 единиц опыта и небольшой нож). Ни одно из заданий не требовало быстрого выполнения, что меня полностью устраивало. Я старался общаться как с неписями, так и с игроками максимально вежливо, в результате моя репутация с минус один выросла до плюс два.

Наконец, я попал в нечто среднее между скобяной лавкой и мастерской оружейника. Немного прицениваясь по дороге, я уже знал, что 20 серебряных монет вполне приличная сумма. Ее хватит на постой на двадцать дней с полным питанием в имеющемся единственном трактире, или на четыре десятка приличных ужинов со спиртным. Десять серебряных монет можно было обменять на одну золотую или сто медных. Вещи, конечно, стоили уже подороже, но разница колоссально зависела именно от качества и параметров.

У продавца-непися, такого же гнома, как и я сам, я попросил для начала показать все возможные луки на продажу. Самый крутой, составной, склеенный из рога и дерева с металлической пружинной прокладкой, стоил 200 золотых.

Параметры впечатляли:

Шепот ветра. Редкий. Урон – 110-160, вероятность критического урона 30 процентов, максимальная убойная дальность – 200 метров. Плюс два к силе.

Самый дешевый был из лещины, стоил 8 серебряных монет, параметры были ожидаемо скромнее:

Урон – 20-45, вероятность критического урона два процента, максимальная убойная дальность – 40 метров.

Я спросил у продавца, есть ли тетивы, и выбрал из трех предложенных самую крепкую на вид. Попросил разрешения примерить на свой лук, тут же увидел параметры:

Урон – 15-38, вероятность критического урона один процент, максимальная убойная дальность – 50 метров.

Лук получился мощный, но для урона и крита не хватало мастерства, что вполне логично на начальном уровне. Одна тетива обошлась бы мне в пять медных монет, две удалось сторговать за восемь, потому что надо быть полным лохом, чтобы иметь лук и не запастись еще одной тетивой. Слепо верю в закон подлости, что тетива порвется в самый ненужный момент, если не иметь запасной. Тем более, что качество было очень высоким, каждая тетива была свита из двух тонких сухожилий.

Едва договорился, что за две тетивы заплачу на два медяка меньше, чем было по прайсу, как выскочило уведомление:

Мастер торговли первого уровня. Мастерство торговли выросло на два процента.

Поскольку стрелы не успел сделать, взял готовых десять штук на будущее, обошлись в пять медных монет. Купил также десять перьев для самостоятельного изготовления стрел. Учитывая их низкую стоимость, вместе с добротным огнивом получилось всего две медные монетки. До кучи взял еще неплохой нож, простенький, но из добротной стали, точило и самый простой топор для рубки дров. Рубка дров должна неплохо прокачивать сразу несколько

характеристик. В результате у меня осталось четырнадцать серебряных монет и два медяка. Подумав, медяки отдал за простой, но вместительный колчан из грубой кожи. По виду он был бэушным, что и могло объяснить такую низкую цену.

Пришло время возвращаться в горы. Следующие два часа я продолжал свои упражнения. Занимался лазанием по склону, прыжками и метанием камней, когда проседала бодрость, кружился на месте и складывал пирамидки из камней. Итог меня вполне устроил.

Характеристики:

1. Выносливость (жизнь) – 8 (80 единиц).

2. Сила – 8.

3. Ловкость – 8.

4. Интеллект – 6.

5. Удача – 4.

6. Репутация – 2.

Нераспределённых баллов – 5.

Бодрость – 70.

Мана – 60.

Количество баллов до первого уровня – 80.

Деньги – 14 серебряных монет.

Грустно, но поскольку уже немного прокачался, темпы роста характеристик значительно замедлились. По всему выходило, что развлекаться так можно максимум еще день-два, потом это потеряет смысл и надо будет переходить к повышению уровней и распределению имеющихся баллов.

Пока думал думу, пришло в голову, что забыл расспросить деревенских про то, как разжиться заклинаниями. Если можно колдовать, это умение тоже надо прокачивать. Возвращаться в деревню было долго, взобравшись на склон и осмотревшись, увидел неподалеку двух девушек-игроков, отыгрывавших эльфиек. Пospешил к ним, поскольку одна из них была одета явно с претензией на роль мага – темно-синий камзол с желтыми звездочками, длинная строгая юбка, витой полутораметровый деревянный посох, искусно украшенный резьбой. Как и положено в игре, обе девчонки были невероятно красивы.

– О почтенная Руфаэль Бесстрашная! – обратился я к магичке, ознакомившись с ее ником, – не соблаговолишь ли ты в силу своей ослепительной красоты снизить до бедного гнома и поделиться частью своей невероятной мудрости?

Девчонки довольно захихикали.

– Чего тебе, гноме? – отреагировала на мою тираду довольная столь вежливым обращением Руфаэль.

– Увы, мне, увы, но пребываю я в жутком смятении. У меня уже 60 маны, но ни одного заклинания. Не соблаговолит ли премудрая эльфа подсказать, как скромный гном может получить в свою книгу магии хоть одно приличное заклинание?

– Есть средство, – низким зловещим голосом заговорила спутница Руфаэли, эльфийка по имени Ротардиль Великолепная, вооруженная луком со стразами, – нужно прийти в полночь на глухое кладбище, победить десять скелетов, убить возглавляющего их лича и обратиться с просьбой к богам о ниспослании дара магии.

– Перестань, Рота, – смешливо хмыкнув, взмахнула рукой Руфаэль, – нечего троллить такого вежливого гнома. Тут все просто, надо купить или найти свиток с заклинанием первого уровня и сломать на нем печать. Более сложные заклинания доступны только при наличии менее сложных заклинаний того же

вида магии. Да и дорого они стоят, не всегда и подступишься. Но даже простое заклинание первого уровня может возрасти по эффективности, если его часто использовать.

– Премного благодарен, достопочтенная Руфаэль, за Вашу мудрость и заботу, – отвечивал я, – нет ли у Вас подобного свитка с интересным заклинанием, который я могу приобрести за схожую цену?

Тут я, конечно, немного рисковал, поскольку о ценах на свитки с заклинаниями не имел ни малейшего понятия. Да и Ротардиль не упустила свой шанс.

– Вот видишь, сестричка, как оно бывает. Просветишь вежливого гнома, и тут же все заходит дальше, чем хотелось.

– Да ладно тебе, Рота, мне все равно надо торговлю прокачивать. Есть у меня несколько свитков «лечение», взяли на всякий случай, если вдруг магия закончится, а лечиться надо срочно. Покупали мы их по одной серебрушке, один свиток могу тебе уступить.

– Могу предложить быструю прокачку полезного навыка вместо денег, – начал торговаться я.

– Что за навык? – заинтересовалась Руфаэль.

– Увеличение шанса найти тайник с сокровищами, а может и возрастание ценности найденной вещи, это не могу гарантировать. Но идея должна сработать.

– Годится! – обрадовалась к моему удивлению Ротардиль, – но свиток получишь только после получения навыка.

– Сделка, – подтвердил я, – значит, поступаем следующим образом. Идем в этот лесок, находим две рядом расположенные полянки. На одной я прячу все свои мелкие вещи в тайниках, на другой вы. Потом меняемся полянками и ищем спрятанное. И так пока не сработает.

– Только, чур, не усердствуй с тайниками, у нас не так много времени, – сказала Руфаэль, и мы отправились искать подходящие поляны.

Первым навык появился у меня, поскольку две девушки ожидаемо напрятали вещей всяко больше, чем было у меня.

Разоблачитель тайн первой степени. Ваша способность обнаружить скрытое увеличилась на три процента, шансы, что найденный тайник содержит ценный предмет, на два процента.

Зачитав навык девчонкам, я вызвал у них настоящий взрыв энтузиазма. У них сразу же нашлась масса времени, и не успокоились они до тех пор, пока не получили и не прокачали этот навык до второй степени. Я уже и сам не был рад, что трачу столько времени на прокачку всего одного навыка, пока у меня не выскочило оповещение, что интеллект повысился на единицу. Я опрометчиво сообщил девчонкам об этом, что вернуло начавший было угасать энтузиазм на прежний уровень. Магу каждый балл интеллекта важен!

Когда у меня выскочило оповещение о прокачке на следующий уровень ловкости, у меня уже хватило ума промолчать. Но меня это не спасло, поскольку через минуту раздался восторженный голос Ротардили, получившей оповещение о том же. В итоге у меня уже начали прыгать перед глазами все эти девичьи браслетки из кожи, футляры, пробирки с кровью и какие-то кристаллы, которые я то и дело доставал из-под травы, из дупел, вытаскивал из переплетения ветвей в кустах на полянке. Закончилось все только тогда, когда девчонки полностью вымотались, а у меня мигнуло оповещение, что поисковый навык прокачался до третьего уровня, став самым моим апгрейднутым навыком. Оказалось, что это имеет значение, поскольку бонусы серьезно возросли.

Разоблачитель тайн третьей степени. Ваша способность обнаружить скрытое увеличилась на семь процентов, шансы, что предмет ценен, на пять процентов. Скрытое Вами становится менее заметным для других (на пять процентов).

– Держи свой свиток, Трой, – сказала Руфаэль, протягивая мне запечатанный сургучом свернутый лист пергамента. Ты его более чем честно заработал. И вот тебе еще один, на иллюзию, в качестве бонуса. Только учти, что чем меньше предмет, который ты пытаешься скопировать, тем качественнее будет иллюзия. И чем выше уровень интеллекта, тем также выше качество.

– Мы замечательно провели время, – Ротардиль прямо светилась от удовольствия.

У меня звякнуло оповещение – Ротардиль предлагает Вам добавить ее в друзья. Я добавил, а потом спросил, как она высылает запрос. Ротардиль удивилась тому, что я какие-то важные вещи знаю так блестяще, а о такой ерунде не в курсе, и тут же показала. Я тут же отправил запрос Руфаэлю и тоже получил подтверждение.

– Нам действительно сейчас пора, – сказала Руфаэль, – до новых встреч в игре.

Мы попрощались, и внезапно фигурки эльфиек истаяли в воздухе. Вот значит, как тут выглядит процесс выхода из игры. Тут же тренькнуло – моя репутация выросла до трех.

Я же сел по-турецки на лужайке и взялся за свитки. Сломал печать на первом, возникла надпись.

Вы изучили заклинание «Лечение». Стоимость использования заклинания – 10 единиц маны. Эффект – восстанавливаются 10 единиц выносливости.

Тут же сломал второй свиток.

Вы изучили заклинание «Иллюзия». Стоимость заклинания – 20 единиц маны. Длительность иллюзии – пять минут.

Тут же появились и оповещения:

Мастер магии жизни первого уровня. Вы можете использовать простые заклинания магии жизни.

Мастер магии воздуха первого уровня. Вы можете использовать простые заклинания магии воздуха.

Конечно, я тут же начал практиковаться. Разбежался и врезался в дерево, 35 единиц выносливости как корова языком слизала. Тут же четырежды отлечился. Почти всю оставшуюся ману потратил на иллюзию. Как и рекомендовала

Руфаэль, начал с мелочи, создав копию своего ножика. Если не знать, что это иллюзия, то метров с трех выглядел он как настоящий.

Поиск тайников вымотал меня так, что я решил устроить себе заслуженный отдых перед продолжением тренировок. Прошел к гранитному родничку, как следует напился, совершил набег на черничник. Рядом нашел не замеченный ранее брусничник, которому также отдал должное. Лишь минут через сорок я оклемался настолько, чтобы приступить к своей интенсивной программе. В этот раз я остался в лесу.

Программа включала: стрельбу из лука по мишени; метание тяжелых камней по мишени; подтягивание на ветвях деревьев; акробатические упражнения от перекатов и кувырков до переворотов и ходьбы на руках; скоростной бег по чаще, с постоянным уклоном от стволов и перепрыгиванием оврагов.

Эти упражнения способствовали и прокачке моих магических умений – если я ушибался, то расходовал ману на лечение, если был целехонек, то практиковался в создании иллюзий. Когда выносливость скатывалась к нулю, брал на скорую руку сделанное из бересты лукошко с черникой, рассыпал его в траве и собирал все, что находил, для дальнейшей тренировки того же навыка на тайники, который успел прокачать с девчонками до третьего уровня. Из рожи я уже до заката не уходил. Когда я полностью выдохся, и организм стал настойчиво намекать на необходимость длительного отдыха, мой прогресс был достаточно очевиден:

Характеристики:

1. Выносливость (жизнь) – 10,5 (105 единиц).
2. Сила – 10.
3. Ловкость – 10.
4. Интеллект – 8.
5. Удача – 5.

6. Репутация – 3.

Нераспределённых баллов – 5.

Бодрость – 85.

Мана – 80.

Количество единиц до первого уровня – 80.

Деньги – 14 серебряных монет.

Появилось четыре новых навыка:

Лесной скороход первой степени. Скорость бега по лесу повышена на три процента.

Мастер лавирования первой степени. Способность благополучно огибать внезапно возникающее препятствие возрастает на три процента.

Мастер стрельбы первой степени. Ваши стрелы летят дальше на три процента, наносят на три процента больше урона, от них на три процента сложнее увернуться.

Из последних сил первой степени. Вы не сдаётесь, когда Ваши силы на исходе. Плюс 0,5 к выносливости, плюс пять к бодрости.

Особенно мне понравился последний навык, видимо, ставший результатом моего стремления постоянно использовать бодрость практически на полную катушку. Я представил, что он может дать, если прокачать его на несколько уровней, и, зажмурившись от сиятельных перспектив, решил еще более фанатично тренировать именно этот навык.

В этот раз, рухнув на подстилку из веток и травы, я смог заснуть гораздо раньше. Думаю, помогло нормальное человеческое общение с девчонками. Слава

богу, мне хватило ума не ляпнуть в ответ на их удивленные вопросы о моих странных пробелах в элементарных фактах об игре, что я долбаный призрак на испытательном сроке. Девчонки явно молодые, не факт, что они смотрели фильм «Привидение» с Патриком Суэйзи, чтобы романтизировать мои откровения, а не записать бесповоротно в отряд «шизики», подотряд «достают даже тут».

Глава четвертая

Покой нам только снится

Пробуждение было странным. Сил не было даже на то, чтобы открыть глаза, я не мог ни пошевелиться, ни даже издать хоть звук. Засветил панель «характеристики» и мысленно ахнул от ужаса, увидев в графе выносливость цифру «один» из 105 имевшихся ранее единиц. Тут же несколько раз отлечился и смог, наконец, открыть глаза и поднять голову. Подбородок ткнулся во что-то лохматое, раздалось низкое рычание. Силы появились как из ниоткуда, я подскочил прямо с места, отбросив от себя зверя. Система услужливо дала подсказку:

Волчонок-вампир четвертого уровня. Тип добычи – редкий. 58 единиц жизни.

– Ах ты, скотина! – заорал я, – пошел отсюда прочь!

Звереныш, по-прежнему издавая низкое рычание, попятился в чашу. А я понял, что запрет на действия агров не означает, что игрока некому убить. Я чисто случайно на последнем мгновении избежал глупой смерти от какого-то щенка. А ведь у меня всего три возможности возродиться после смерти. Умри я сейчас, я также потерял бы и половину из нераспределенных баллов характеристик. Спас меня просто случай, что я смог освоить заклинание «лечение» и проснуться в самый, действительно самый последний момент. Получалось, что экономить на ночевках вне деревни явно не стоит.

Еще не рассвело, но я уже просто не мог спать дальше. Рубаха была мокрой наощупь, видимо от моей же собственной крови. В таком виде идти в деревню явно не стоило, так можно и репутацию уронить. Поэтому я направился к пруду,

дорогу к которому прекрасно помнил.

Ночь была теплой, поэтому я, застирав рубаху, решил продолжить те же водные упражнения, что и позавчера. Скоро рассвело, и я решил, что шансы вновь нарваться на подобные проблемы достаточно малы. А вскоре случился и приятный сюрприз, при очередном поиске кинутого в пруд камня, я нашарил на дне пруда что-то округлой формы. Тут же вытащил находку на берег. В руке у меня оказался бронзовый браслет, весь в патине, но без каких-либо повреждений. Выскочила информация от системы:

Браслет водного мага. Редкий. Экономия двадцать процентов при создании заклинаний водяной магии, выносливость плюс один, удача плюс один, бодрость плюс пять.

Самое поразительное, что именно в этом месте я много раз нашаривал брошенные в пруд камни позавчера, и ничего подобного там точно не было. Либо это сказался новый навык на поиск тайников, прокачанный с девчонками, либо браслет подложили в пруд буквально недавно – побаловать какого-нибудь особо старательного нуба. Браслет был очень полезен для меня на этом этапе. Конечно, пока я не разживусь заклинаниями водяной магии, главная ценность браслета заключалась в повышении удачи, выносливости и бодрости. Для увеличения эффекта от тренировок была важна, прежде всего, бодрость, позволяющая мне больше тренироваться до наступления усталости. Ночной же инцидент с вампиренышем показал, что и два других фактора немаловажны.

Находка пробудила мой энтузиазм, и я решил обшарить весь пруд, как он есть, все его сорок квадратов. Через час я стал обладателем трех глиняных черепков и шляпки от гвоздя, не имеющих никакой ценности, зато, постоянно ныряя, повысил на единицу выносливость и прокачал ныряльщика до второй степени.

Оставшееся время до заката решил разбить на равное количество часов, посвященных упражнениям в горах, в лесу (где параллельно нужно было откормиться в ягоднике) и вечером решил обыскать соседний пруд. Чем черт не шутит, вдруг там тоже что-то полезное будет лежать.

На исходе светового дня получил следующую картину с надетым браслетом:

Характеристики:

1. Выносливость (жизнь) – 13,5 (135 единиц).

2. Сила – 12.

3. Ловкость – 12.

4. Интеллект – 9.

5. Удача – 6.

6. Репутация – 3.

Нераспределённых баллов – 5.

Бодрость – 100.

Мана – 90.

Количество единиц до первого уровня – 80.

Деньги – 14 серебряных монет.

Новых навыков не приобрел, но все ранее появившиеся прокачались до второго уровня (не получилось прокачать до второго уровня только мастера торговли за неимением упражнений на эту тему). Правда, чтобы прокачать мастера легкого вооружения до второй степени, пришлось соорудить десять стрел, для которых я прикупил заранее перышки, и еще один лук, который был мне не нужен и оставлен после прокачки навыка в лесу. Ныряние стало вторым навыком, который я смог прокачать до третьего уровня. Появился в нем и новый бонус, как и с поиском тайников.

Ныряльщик третьей степени. Время Вашего пребывания под водой увеличено на семь процентов, способность найти ценный предмет возросла на пять процентов. Когда Вы или спрятанные Вами предметы находитесь под водой, заметность снижена на пять процентов.

Соседний пруд не принес никаких сенсаций за исключением заржавевшей стрелы от арбалета сантиметров в пятнадцать длиной и треснувшей глиняной чашки.

Через пятнадцать минут я был уже в таверне, где договорился о ночлеге и ужине. Трапеза была очень приятной, жареное мясо и тушеные овощи приятно отличались в лучшую сторону от моих привычных ягод с сыроежками, которые уже набили оскомину. Обнаружилась и дополнительная польза от ужина в таверне – собравшиеся за соседними столами игроки активно обсуждали свой опыт в игре, что позволило мне подтянуть свое понимание местной игровой механики. В частности, наконец, я понял непонятную для меня вещь – почему в лавках неписи и продают, и покупают товары по одной цене. В чем тогда их профит, и во всей ли игре такая странная практика?

По версии одного из игроков, высокого человека третьего уровня в кожаной жилетке, раньше в нубятнике все покупалось и продавалось с разницей, как оно есть и в реальном мире, и на остальной части игрового пространства. Но потом администрация ввела нынешнюю практику, чтобы сделать пребывание в нубятнике более комфортным для новичков и посадить их на игру. С тех пор прекратились многочисленные жалобы на форумах, что я купил не то, что хотел, а то, что хотел, купить теперь не могу, потому что продавцы не берут вещи обратно за ту стоимость, за какую я заплатил, и мне не хватает денег. Подумав, я решил оплатить и завтрак, в надежде услышать что-либо полезное за трапезой поутру.

Поднявшись на второй этаж по скрипевшей под ногами, но вполне добротной деревянной лестнице, я подошёл к двери своей комнаты и прочитал всплывшее системное оповещение:

Безопасное убежище для Ваших вещей. Оставленные в одной из таверен вещи, Вы можете забрать в любой из таверен, где арендуете комнату, на всей территории.

Честно говоря, я надеялся на что-то подобное, поскольку утрата всех обычных вещей после гибели должна была компенсироваться чем-то похожим – безопасным убежищем, где можно оставить про запас комплект самого необходимого для более комфортного возвращения в игровой процесс. Но одно дело надеяться, а другое – твердо знать.

Кровать была застлана сухим и чистым бельем, перина не слишком мягкой, чтобы проваливаться, но и не слишком твердой, чтобы создавать дискомфорт, сама комната не слишком маленькой, чтобы спотыкаться обо все вокруг, но и не слишком большой, чтобы перестать быть уютной.

Ночевка в жилье снова пробудила во мне ностальгические воспоминания о семье. Я прикидывал, что мои сейчас могут делать. Мои похороны, скорее всего, были вчера, надеюсь, жена не потащила на них детей. Скорее всего, старшая сейчас смотрит мультики, а младшая собирает одну из мозаик, фанатом которой является с двух лет. Что делает и думает жена, предполагать не хотелось, поскольку было страшно это даже представить. Оказаться с двумя маленькими детьми без мужа и денег в большом городе... Вся надежда на помощь моих и ее родителей, надеюсь, что удастся что-то получить и с моей фирмы, все же я погиб, когда был командирован. Я представил, как мои коллеги по работе неохотно скидывались по пятьсот рублей мне на похороны, прикидывая, что до зарплаты еще пять дней, и, ворча мысленно на тему, не мог ли этот охламон быть за рулем повнимательнее.

Все эти размышления подвели меня к более ценной в моем положении мысли – что надо проанализировать, все ли я делаю верно для того, чтобы пройти успешно первый этап и укрепить шанс вернуться однажды к моей семье. Прогресс моих достижений с каждым часом замедлялся, похоже, что пришло время переходить к получению опыта и новых уровней. Сотворив из поднакопившейся за время размышлений маны три иллюзии (пушистых зайцев, которых в лесу было пруд пруди), чтобы прокачивать заклинание, я, наконец, заснул.

Утром за завтраком я почерпнул от других игроков еще немало полезной информации. Особенно важно было узнать, что в городах и деревнях нельзя было нападать на НПС рабочих и торговых профессий, наказание от системы заключалось в утрате самых ценных предметов из имеющихся у игрока. При этом, если в момент нападения таких предметов не было, налагался огромный денежный штраф, пропорционально от уровня игрока, или, что еще хуже, пропадали потом те ценные предметы, которые игрок находил или покупал.

Отвечать на проявленную агрессию со стороны НПС можно было безнаказанно, не было санкций и за агрессию в отношении НПС, которые отыгрывают роли бандитов и воров. Узнал я и о том, что нападение на другого игрока карается

покраснением ника над головой на двое суток, что порадовало, по крайней мере, часть наиболее активных агров будет легче различать. Игрок с красным ником также получал штраф – выход из игры замедлялся на пять минут после принятия решения о выходе. В результате был шанс, что на момент выхода вокруг никого нет, а потом через пару минут кто-то подтянется, и, узнав агра по красному нику, убьет и ограбит его самого.

Также игроки обсуждали, что агры очень активны на выходе из нубятника, поэтому выходить из него надо обязательно группой. Узнал помимо этого, что агры стараются в городах не атаковать не только НПС, но и игроков, никаких штрафов, кроме красного ника нет, но выбраться с таким ником из города, не пав жертвой других игроков, крайне проблематично. Атаковать игроков с красным ником очень популярно из-за большого числа обиженных ранее аграми других игроков, не говоря уже о полном отсутствии штрафов за такую атаку и даже возможность поднятия репутации в данной местности. Более того, речь шла и о том, что известны случаи, когда на игроков с красным ником, заходящих в города, нападали и сами неписи. То же происходило, когда на игрока с положительной репутацией в городе без провокации с его стороны напал другой игрок – неписи запросто могли забить его, защищая своего знакомого.

В рамках разговора про агров зашла речь и о сумках. Один из игроков жаловался, что, в отличие от некоторых других игр, в сумку невозможно положить ни меч, ни панцирь, ни копье, ни даже кинжал, а вот огромную шкуру от убитого лося или его мясо туда положить можно запросто. И еще один лось влезет, а сверху еще для гарнира лут с двух десятков зайцев. И где же логика в этом?

Другой игрок пояснил ему, что это также связано с жалобами на агров. Мол, в самом начале игры сумка позволяла хоть полностью набить ее любым оружием, лишь бы ячеек хватало, и поднять мог, но оказалось, что это выгодно, прежде всего, для агров, а не для нормальных игроков. Агр мог ограбить двадцать нубов подряд и унести все их оружие с собой от панцирей до копий в небольшой сумке с большим количеством ячеек. Поэтому администраторы ввели ограничения – после удачной охоты на дичь влезет практически все, но из оружия и артефактов в сумке помещаются только кольца и браслеты.

Теперь, по крайней мере, агры часто были вынуждены бросать наиболее громоздкое снаряжение нубов, поскольку его было неудобно носить в руках, и игрок получал возможность, вернувшись с респа, отыскать, по крайней мере,

часть своего утраченного после гибели снаряжения.

Тут же к разговору присоединился третий игрок, начавший рассказывать, что это правило действительно суперское, поскольку позволяет не только создать проблемы для агров в переноске награбленного снаряжения, но и в легализации его. Мол, одно дело, когда в лавку оружейника заходит с целью продажи человек с небольшой сумкой, дожидается, когда оттуда выйдут остальные игроки, и потом вываливает кучу панцирей, мечей, копий и другого награбленного, чтобы спокойно продать. А теперь агры, даже выждавшие пару дней, чтобы ник перестал отсвечивать красным, вынуждены потихоньку сбывать награбленное – если погрешься к оружейнику с кучей награбленного в руках, могут увидеть другие игроки, все понять и внести в килл-листы серьезных кланов.

Также нововведение с ограничением емкости сумки для оружия стало полезно и для создания проблем в еще одной любимой практике агров. Они часто раньше делились на тех, кто грабил нубов, и тех, кто забирал награбленное в целях последующего сбыта. У первых были красные ники, вторые выглядели совершенно законопослушно. Агры с красным ником грабили нубов и периодически передавали награбленное своим подельникам с обычным ником. Это была страховка, мало ли нубы кому нажалуются, и нагрянет команда мстителей, тем более, что есть целые кланы, которые целенаправленно занимаются охотой на агров. Правда, как говорят, часть из них занимается охотой на агров не из моральных соображений мести за обиженных нубов, а просто потому, что это очень выгодно, агры не бедствуют, и с них всегда есть что взять после того, как грохнешь. Так вот раньше, подельник, изображавший невинную овечку, топтался неподалеку от агров-грабителей с сумкой, набитой лутом с десятков несчастных нубов. А теперь ему приходится таскать в руках кучу громоздкого лута, в результате таких пособников стало гораздо легче выявлять и тоже отправлять на респ.

Я задумчиво слушал, на излишки копившейся маны создавал одну за другой пузатые красные свечи, по образцу настоящей, украшавшей и освещавшей мой столик.

Глава пятая

Дикие цены

Первое, что я сделал после завтрака – навестил местную колдунью. Маленькая покосившаяся лавка полностью соответствовала ожиданиям по своему антуражу. На прилавке из красного дерева было разложено множество полных и пустых склянок, черепов животных, свитков, браслетов и колец. На стенах висели пучки разнообразных трав, издающих сильные ароматы. Сама колдунья также была хрестоматийной – сгорбившейся старушкой метра полтора ростом с длинным носом, морщинистым лицом и хитрым взглядом.

– Приветствую тебя, добрая женщина! – начал я беседу, – помоги мне советом, какую водную и другую магию для начинающих могу я у тебя приобрести? Маг я начинающий, но уважение к колдовству испытываю нешуточное.

– Из водной магии первого уровня могу предложить ледяной каток и ледяную стрелу, из магии жизни лечение и снижение урона от яда, из магии смерти яд и стрелу смерти, из магии огня искры и огненную стрелу, из магии земли ров и каменную кожу, из магии воздуха иллюзию и удар ветром, из магии природы куст и ускоренный рост зелени. Все по одной серебряной монете. Магия более высокого уровня интересует?

– Конечно, интересует, милая женщина. А в какую она цену?

– Второй уровень – один золотой за свиток. Третий – десять золотых, четвертый – сто, пятый – тысячу.

Я задумчиво почесал затылок. Цены, однако! Надо было поискать способ получить скидку или обменять свитки.

– А скажи мне, добрая женщина, возможно, я могу подсобить тебе чем-либо?

– Как же, можешь. Нужна мне трава подорожник, 50 листьев, цветков ромашки, сколько влезет в горсть, также всегда нужна кровь животных из лесу для различных новых зелий, пригодятся и магические кристаллы.

Выскочило уведомление:

Принесите колдунье 50 листков подорожника и горсть цветков ромашки в обмен на 50 единиц опыта. Слянки с кровью будут ей приобретены по одной медной монете за кровь обычных животных, по одной серебряной за необычных, по золотому за редких, по десять золотых за очень редких, по сто золотых за уникальных, по тысяче золотых за легендарных. Магические кристаллы по одной серебряной монете из обычных животных, по золотому из необычных, по десять золотых за редких, по сто золотых за очень редких, по тысяче золотых за уникальных, по десять тысяч золотых за легендарных.

Я бы, конечно, начал с легендарных, поскольку цена была мне очень даже симпатична, но что-то мне подсказывало, что на этой стадии моего развития в случае встречи с ними, это звери такого уровня смогут разжиться моей кровью и кристаллами, если, конечно, с игроков они выпадают, а не наоборот. Да на то зверь и легендарный, чтобы большинство игроков его за годы игры ни разу и не увидело. Как говорится, Маша из Серпухова не против выйти замуж за Рокфеллера, но как-то все не получается хотя бы познакомиться для начала, то Рокфеллер занят, то она.

И, конечно же, магические кристаллы выглядели в десять раз симпатичнее, чем кровь, в качестве приза охоты. Я аж вошел в азарт, предвкушая лёгкие деньги.

Пользуясь случаем, я попросил бабку заценить мой найденный в пруду браслет. Мне хотелось сравнить его с другими артефактами и прикинуть стоимость и потенциал находки. Оказалось, что мой браслет настоящий джек пот в моем финансовом положении. Аналоги, имевшиеся у бабули, стоили в районе 50-60 золотых. А браслеты, которые прибавляли единиц побольше, по цене выходили уже почти на порядок выше.

Я чуть уже не поспешил на охоту, когда вдруг сообразил, что вряд ли после удачной охоты кровь будет выпадать прямо в склянках. Удобно было бы конечно, но вряд ли. Поэтому я приобрел четыре десятка пустых склянок. Это сразу создало проблему, поскольку в сумке было только два десятка ячеек, и часть была уже занята. Пришлось навестить еще и лавку скорняка, в которой я отдал 6 серебряных монет за сумку на 60 ячеек, самую неказистую, что была за эту цену. При этом сумка была сильно б/у, поскольку выглядевшая поновее на столько же ячеек стоила уже в три раза дороже.

Выйдя из лавки, я устремился было к лесу, когда дорогу мне преградила НПС-красавица, девка кровь с молоком, грудастая и длинноногая, в ситцевом голубом

сарафане и белых кожаных полусапожках. Не очень-то одежка сочеталась по стилю, но на такой фигуре это было без особой разницы, основные мысли у нормального мужика шли уже совсем на другую тему.

- Чего тебе, красавица? – спросил я.

- Иду вот, ищу, есть ли на улице настоящие мужчины помочь девице по хозяйству.

Похоже, напрашивалось новое задание. Посмотрим, запас карман не тянет.

- Чем помочь тебе, красна девица? – любезно спросил я.

- Ночью большая груша упала, надо ее распилить и на дрова порубить.

Высветилось задание:

Распилить упавшую грушу и нарубить дрова. Награда: 100 опыта и кувшин молока.

Задание имело смысл. Как-то рубку деревьев я в ходе своих упражнений упустил, топор хоть и купил, но поюзать забыл. Между тем это развивало сразу три навыка – силу, ловкость и выносливость. Опять же, столько опыта ни в одном другом задании мне еще не предлагали.

Я решил заодно прокачать и торговлю.

- Возьмусь я тебе помочь, красавица. А можно ли мне будет оставить себе кувшин от молока, когда я его выпью, если работа моя тебе понравится?

- Если понравится, отчего же не наградить добра молодца, – ответила важно девушка.

Уже через двадцать минут, раздевшись по пояс, я орудовал двуручной пилой над стволом груши, привязав булыжник к другому концу пилы. Пила досталась мне тупой, но я попросил точило и за пятнадцать минут заточил зубцы до блеска. Получил за это и навык:

Мастер-точильщик первого уровня. Инструменты и оружие, которые Вы затачиваете, будут на три процента острее и медленнее на два процента тупится.

И это пригодится. Через пять минут мигнуло сообщение о новом навыке:

Мастер пиления первой степени. Плюс три процента к эффективности работы пилой.

Через полтора часа, когда я заканчивал пилить грушу на чурбаны, умение прокачалось до второго уровня.

Когда заканчивалась бодрость, я расходовал накопившуюся ману на лечение и иллюзии, создавая симпатичных пушистых зайчиков. Прикидывал с размерами, при которых созданные иллюзии казались максимально живыми. Кроме этого, сооружал пирамидки из щепок, прокачивая ловкость и интеллект.

Работа для пилы закончилась, настала пора рубки дров. Свой топор я решил побережь, наточил тупой хозяйский и приступил к делу. Топор у хозяйки был знатный, килограмма на три, поэтому дело ладилось. Почти сразу выскочило сообщение:

Мастер рубящего оружия первой степени. Скорость рубки дров вырастает на три процента, ущерб для противников от удара любым рубящим оружием вырастает на два процента.

Очень полезное умение. Интересно, какой бонус добавится на третьем уровне?

Через два часа я закончил с рубкой дров. К тому времени навык прокачался до второго уровня, капнуло по одному баллу на силу и выносливость. Хозяйка, которая то и дело выглядывала, смотря, как я работаю, тут же оказалась рядом с кувшином молока:

– Да и правда, ладно ты работал молодец, как и обещал. Оставь себе кувшин, а захочешь молока, заходи, всегда тебя с радостью бесплатно напою.

Мигнуло оповещение:

Вами получено сто единиц опыта. Вы получили первый уровень! Не забудьте распределить два балла!

Вот и с почином меня, подумал я, принимая кувшин от красавицы. Баллы я пока решил не распределять, сделаю это после серьезных прикидок, или уж если сложится критическая ситуация, где без усиления какой-либо характеристики мне не выжить.

Опрокинул на себя ведро студеной водички из колодца, смывая пот, обтерся поданным красоткой полотенцем, одел рубаху и был таков, не поддавшись на заигрывания красавицы, явно намекавшей, что дело может зайти дальше, чем обычные улыбки. Игра все же 18 плюс. И не то чтобы я, будучи гномом, не интересовался теперь красивыми женщинами, рассчитывая найти себе со временем бородатую гномиху, нет. Просто никогда своей жене не изменял, и сразу после своей смерти все еще не был к этому готов. Хотя при моем развитии событий и самой ревнивой жене было бы придраться грех. А адреналина в крови постоянно было столько от неизбежных размышлений по поводу моей смерти, что только постоянное физико пока и помогало от него избавиться. За реалистичность ощущений и мира вокруг создателям игры пять с плюсом!

Уже подойдя к лесу, я вспомнил про задание от кузнеца. А ведь это тоже задание того типа, что лучше выполнить перед дальнейшим набором уровней. Заскочив к кузнецу, который оказался на месте, я уговорил его отложить ковку подков и приступить с моей помощью к изготовлению плуга. К сожалению, по итогам ни один параметр прокачать не удалось, но был получен новый навык первого уровня, который я не успел прокачать до второго:

Мастер молота первой степени. Скорость ударов вырастает на три процента, ущерб для противников от удара любым дробящим оружием вырастает на два процента.

Также кузнец выдал мне обещанный опыт и небольшой нож. Я попытался уговорить его дать мне новое задание, чтобы прокачать полезный навык до второй степени, но ничего не получилось. Вот теперь уже точно пора двигаться в лес.

Двигаясь к лесу, я обдумывал стратегию дальнейшего развития. Взмахи мечом, удары копьем, свист дубины смотрятся со стороны впечатляюще и романтично.

Но кроме патетики важен выхлоп – какой лут возможен при низком уровне игрока при использовании такого снаряжения (тем более у меня еще и не было ни меча, ни копья)? Охотиться на сусликов можно, но долго и муторно, и лут соответствующий, полезешь на стаю волков за ништяками посерьезней – грохнут и не запыхаются. Опять же прокачка – на сусликах хорошо расти только первые несколько уровней. А потом надо столько сусликов грохнуть, чтобы хоть на уровень подскочить, что мама не горюй! А хочешь на низком уровне расти быстро и собирать лут качественный, как у высокоуровневых игроков, надо смекалку подключать, а не меч точить.

Тысячелетиями люди, мозги подключив, малой кровью такого серьезного зверя брали, что просто восторг. Одно дело на мамонта полсотни человек кинуть и, пока с ним справишься, двоих-троих потерять, а другое – выкопать заботливо ловушку поглубже с колом посередине на тропке, которой он на водопой ходит, замаскировать и получить животину безо всяких потерь. Или бревно тонны на две подвесить над ней и в нужный момент на хребет мохнатому торцом и уронить. Все живы, здоровы, даже сильнее стали от копки земли или поднятия бревна над землей, а добыча – вот она! Как говорится, мамонт – это не только мохнатая шкурка, но и четыре тонны диетического мяса.

Надо этим путем двигаться и в игре. Нужны серьезные мишени, трофеи и прокачка с которых сделают процесс игры наиболее быстрым и прибыльным. Тем более это мой обычный стиль. Не люблю смешивать игру с донатством, хотя многие игры откровенно перегибают палку в эту сторону. Впрочем, я в такие игры и не стремился. Игра, чтобы мне понравиться, должна быть такой, чтобы и без вкладывания денег при помощи смекалки можно было на равных конкурировать с тем, кто вложил в игру деньги, но не готов чрезмерно напрягаться.

Глава шестая

В деле

Решено, прокачаю несколько первых уровней на лесной живности, выполню задания деревенских и займусь серьезной охотой – на большого зверя.

Крадущимися шагами войдя в лес, чтобы не распугать дичь, я выпустил перед собой иллюзию зайчика, мало ли, удастся сагрить какого-нибудь мелкого хищника, любящего зайчатину. Есть в этом и дополнительный бонус, исходя из моего охотничьего опыта, присутствие спокойных травоядных успокаивает других травоядных, на которых в результате легче охотиться. Пока что игра меня приятно поразила своей реалистичностью, включая механику действий и последствий. Все было как в реальной жизни. Значит, велики шансы, что и этот аспект будет здесь таким же. Лук у меня уже был в руках, стрела в готовности лежала на тетиве. Перед глазами выскочило оповещение:

Мастер скрытности первого уровня. Вас труднее заметить на три процента.

Очень хороший навык. Надеюсь, он прокачается побыстрее.

На очередной поляне к моему зайцу выскочил небольшой хищный зверек, тут же шустро метнувшийся вперед, чтобы схватить его за шею. Челюсти хищника клацнули в воздухе, моя стрела тут же поразила его, пройдя навылет с 12 метров. Выскочило оповещение:

Убита ласка. Тип добычи – обычный. Опыт – 15 единиц.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.me/ru/vinterkey_serzh/legenda-nubyatnika

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)