



ЕВГЕНИЙ КОВАЛЕВ

ХУДОЖНИК

Евгений Ковалев
Художник

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=40220899

ISBN 9785449612649

Аннотация

Книга про художника, который мог делать предметы и рисунки в реальности, перенося свое мастерство из вирт. игры. Читайте про приключения виртуального художника.

Содержание

Глава первая	5
Начало	5
«Добро пожаловать!	6
Мир Иллюзий ждет Вас!»	7
«Создать персонаж»	8
«+1 с Флором плотником»	13
«+1 с Флором плотником»	14
«Вы освоили профессию плотника»	18
«Вы обучились рельефной резьбе»	19
«Вы выучили плоскорельефную резьбу и орнаментную резьбу»	21
«Теперь вы знаете секрет своего учителя Флора»	22
«Вы выучили навык рисования»	23
Глава вторая	26
Большой мир	26
«Игрок Меченосец приглашает вас в группу»	31
Глава третья	35
Работа или игра	35
«Я знаю, ты этого не любишь, но потом отдашь. Ярый»	36
Конец ознакомительного фрагмента.	40

Художник

Евгений Ковалев

© Евгений Ковалев, 2019

ISBN 978-5-4496-1264-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Глава первая

Начало

Я стоял и смотрел, как специалисты из игровой компании «Эверест» устанавливают мне игровой кокон, а я ждал в нетерпении, когда они уйдут, чтоб залезть в него. Наконец, через пару часов кокон был установлен, и я, проводив установщиков компании, подошел к своему подарку, который мне подарили родители.

Сняв одежду, я забрался в игровой кокон и, закрыв крышку, включил виртуальный монитор.

«Добро пожаловать!»

Мир Иллюзий ждет Вас!»

Лежать было неудобно – с первичными настройками кокон не имел данных о параметрах моего тела. Ничего, пара часов в игре и эластичное ложе подстроится под контуры моего тела. А пока можно и потерпеть.

Итак, ... поехали!

Радужный водоворот кружился раза в два дольше, чем обычно – все-таки рождение нового персонажа это не рутинный вход. Высветилась надпись:

«Создать персонаж»

Итак, что тут у нас есть? Я открыл информацию о расах. Так, выбрать расу – человек; ну на фиг всех этих гномов, троллей, прочих эльфов и т. д. Итак, создаем персонаж и через минут пятнадцать получаем вот, что:

Имя: Творец

Уровень: 1

Раса: Человек

Класс: не выбрано

Сила – 1

Ловкость – 1

Интеллект – 1

Выносливость – 1

Специализация: Нет

Навык: Нет

Умения: Нет

Профессия: Нет

Свободные характеристики: 0

Решив, что не буду играть за всяких магов, воинов и прочих убийц, выбрал стезю мирную, но прибыльную. Я недавно окончил художественный институт, так что выбрал профессию художника и в игре. Наконец выскочило сообщение:

«Поздравляем!»

*Ваш игровой персонаж создан!
Прятой игры»*

Я стоял на вытоптанном пятачке земли, от него шла дорожка к небольшой деревеньке. А вокруг травы, травы, вдалеке виднелся лес, неподалеку журчала то ли небольшая речка, то ли большой ручей. Порхали бабочки, щебетали птички. Деловито прожужжал, пролетая мимо, здоровенный жук похожий на майского и рогача одновременно. А запах! Как тут пахло разнотравьем! Я словно очутился дома, на нашей заимке поздней весной, когда вся трава наливалась соком, и все начинало цвести и пахнуть.

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

Вдруг я услышал сзади голос:

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

Машинально сделав пару шагов в сторону, увидел стоящую за спиной эльфийку, которая бросила на меня презрительный взгляд и побежала в сторону деревни, а я направился за ней, по пути все рассматривая и восхищаясь красотой, которую смогли создать разработчики.

Этот мир делится на несколько местностей – королевств:

Империя людей – фракция света;

Леса эльфов – фракция жизни;

Горы гномов – фракция порядка;
Доминионы Инферно – фракция тьмы;
Легионы Хаоса – фракция хаоса;
Царство Предвечной – фракция смерти.

Все фракции когда-то воевали между собой, но сейчас сложился интересный баланс: фракции света, жизни и порядка объединились в Альянс. Фракции тьмы и хаоса создали в противовес им силу. И только фракция смерти осталась в стороне – их философия была весьма интересной в этом плане: *«Все вы рано или поздно войдете в Царство Предвечной. И никакой фракции, кроме фракции смерти, не будет. Просто нет смысла в других фракциях».*

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

В этом мире есть еще и боги. Много богов. Причем порой отвечают чуть ли не за одно и то же! Это выглядит так: бог левой пятки, бог правой пятки. Например, бог Войны

и богиня Победы. Вот, кто мне объяснит, на кой ляд нужна война без победы? Кроме того, есть множество богов весьма неприятных вещей: коварства, злобы, мести, лжи, предательства. Это меня вообще покорежило. Но есть и другие боги как противовес: радости, любви, творчества, семейного счастья, плодородия. С богами надо будет потом поподробнее разобраться.

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

Ну да бог с ними с фракциями и богами сейчас у меня одна мысль, как стать сильнее и получить то, что я хочу. Идя по деревне окруженный домами, я заглядывал в каждый двор. В одном из дворов непись обучала воинов, в других были, в основном, ремесленные профессии, да и те не все. Например, тот же «художник», которому я хочу научиться, нужно будет обучаться в городе, как и картографам, ювелирам, скульптурам, и, конечно, магам, а вот обучиться таким профессиям как кожевник, кузнец, плотник, охотник, горшечник, травник вполне можно было и здесь. Решив для начала выучиться на плотника, а профессия для меня в будущем нужная, я направился к учителю плотнического ремесла. Открыв калитку и попав во двор, я подошел к двери и по-

стучал в нее. На стук вышел мужик в фартуке.

– Что тебе нужно, бессмертный?

– Уважаемый.. э-э.. не знаю вашего имени.

– Флор.

– Уважаемый Флор, я хотел бы научиться у вас плотническому ремеслу.

И тут же увидел сообщение:

«+1 с Флором плотником»

Ух ты! Тогда продолжим в том же духе.

– С чего ты решил, что я буду учить такого как ты?

– Мне сказали, что вы лучший мастер по дереву в этих краях.

И снова появилось сообщение:

«+1 с Флором плотником»

– Поэтому я пришел узнать, возьмете ли вы меня в ученики и сколько это будет стоить?

– Можно и взять, – задумчиво сказал Флор, почесывая бороду. – А стоить будет три серебряных монеты, только по твоему виду не скажешь, что они у тебя есть.

– Вы правы, мастер, на данный момент у меня их нет, но я найду деньги.

– Вот когда найдешь, тогда и приходи, – проговорил НПС.

– Как скажете, мастер, я найду деньги, – и, повернувшись, вышел за калитку, на ходу обдумывая, как достать деньги. Ничего в голову не приходило кроме вливания, но только на начальном уровне, потом, я был уверен, все окупится. Так что потратил двести долларов и получил две золотые монеты, что в начальной локации было очень много.

Решив для начала переодеться, я направился к местному торговцу. Торговец, увидев меня в нубском одеянии, даже не стал со мной разговаривать, поэтому начать разговор пришлось мне.

– Извините, что отрываю вас от дел, но я хотел бы купить у вас одежду.

– А деньги у тебя есть, чтоб ее купить? – посмотрел презрительно на меня торговец.

– Есть, – я положил золотой на прилавок.

Торговец тут же преобразился, улыбка сразу появилась на его хмуром лице.

– Какую одежду желаете прикупить?

– Брюки, куртку и хорошую обувь.

– Сейчас все будет.

Покопавшись под прилавком, торговец вытащил заказанное.

– Сколько за все?

– Пять серебряных. Может, что-то еще?

– Пожалуй, – солидно кивнул я. – Вот этот посох кажется достаточно неплохим.

– Хороший выбор для опытного путешественника, – незамедлительно согласился со мной торговец. – Прочен, в меру длинен и достаточно легкий. В пути послужит надежной опорой и от врагов отбиться поможет. А стоит сущий пустяк – всего-то две серебряные монеты.

Две серебряные монеты или же сорок медяков... нехило!

– Позвольте, взглянуть на посох поближе?

– Конечно. Смотрите.

**«Ясневый Посох Путешественника» Двуручное
оружие**

Урон: 8—12

Тип урона: Дробящий

Прочность: 90/90

Особенно порадовала повышенная прочность. Такое ору-

жие от десятка ударов пополам не переломится. Plusовых характеристик не имеется, но за сорок медяков другого ожидать и не приходится.

– Беру. Вещь стоящая, как вы и говорили, уважаемый.

Купив все, что мне было нужно, я направился в сторону проживающего плотника. Зайдя во двор, я подошел к двери и второй раз за день постучался в неё. Дверь открылась, и на меня снова смотрел плотник, только в глазах было удивление.

– Я смотрю, ты приоделся. Неужели за такое короткое время нашел деньги?

– Нашел, мастер Флор.

– Тогда давай их сюда.

– Конечно, только у меня золотой.

Плотник опять нахмурился и проговорил:

– У меня нет денег, чтоб разменять тебе золотой.

– А и не надо, только взамен научите меня всему, что знаете.

– Я тебя и так собираюсь обучить.

– Резьба, – произнес я, глядя на плотника.

– Хм, вот что ты захотел, чтоб я тебе резьбе научил?

– Да.

– А ты знаешь, что резьба это семейный секрет? И ты хочешь, чтоб я его тебе передал за один золотой?

– Так если в случае чего, знание исчезнет навсегда, а так ваш семейный секрет не забудется.

Некоторое время Флор стоял, задумчиво поглаживая подбородок, а потом проговорил:

– Хорошо, давай сюда свой золотой, я обучу тебя, – и, повернувшись спиной, направился в дом, а я следом за ним.

Зайдя в дом и закрыв за собой дверь, я подождал, когда мой будущий учитель сядет на стул и начнет меня учить премудростям плотнического и резного мастерства.

Обучение началось почти сразу. Для начала учитель послал меня в сарай, где сказал взять инструменты и деревяшки. Когда я это все принес, Флор взял две длинные палки и подал мне одну из них и один инструмент из своего набора. Начертив квадрат на деревяшке, учитель дал стамеску и сказал:

– Сделай в деревяшке ровную дырку до середины.

Для этого мне потребовалось часа два игрового времени, а когда я продемонстрировал результат, Флор удовлетворенно кивнул. Потом дал другую палку с рисунком на конце.

– Сделай вставку.

И снова два часа мучений, после чего, в сделанную мной дырку, вставил другую с концом, и сразу выскочило сообщение:

«Вы освоили профессию плотника»

Учитель удовлетворенно кивнул, после чего сходил в свою комнату, откуда принес деревяшку, на которой был нарисован цветок и дал мне заостренный косячок со словами «вырежай». Взяв инструмент в руки, я принялся аккуратно исполнять задание, на что у меня ушло еще два часа, а пока я резал старик, что-то нарисовал на принесенной мной деревяшке. Когда я более-менее закончил, протянул своему учителю вырезанный цветок, увидев мое творение, Флор скривился, но произнес:

– Для новичка пойдет, – а потом поглядел на меня и добавил. – Отдохни немного, вижу, ты устал.

И после его слов выскочило еще сообщение:

«Вы обучились рельефной резьбе»

Есс! Мысленно произнес я, но вслух сказал:

– Хорошо, учитель, – и нажал «Выход из игры».

Крышка капсулы отъехала в сторону, и я вылез из кокона, а на меня стояли и смотрели родители. Мать покачала головой:

– Больше ты столько там сидеть не будешь.

– Почему?

– Потому что я не хочу, чтобы ты получил зависимость от нее, как наркоман.

– Но сегодня-то можно, все-таки я первый раз играю.

– Хорошо, но только сегодня, а сейчас мой руки и идем есть.

– Хорошо, мам, – и я поплелся в ванну.

Пока ел, я выслушивал нравоучения родителей по поводу игры.

– Короче, Игорь, ты понял – сидеть в коконе ты будешь по четыре часа в день.

– Понял, мам.

Но так как терять время не хотелось, я полез в кокон. В этот день надо было выжать все, что возможно.

Очутился я снова в доме старика. Увидев, что я «ожил», Флор проговорил:

– А я все ждал, когда ты очнешься. Ну, я вижу, ты отдох-

нул, тогда держи деревяшку, буду тебе показывать, как делать орнаменты и плоскорельефную резьбу.

Часа четыре Флор показывал, как делать рисунок внутри дерева и как из тонких стружек делать орнаменты, после четырех часов обучения появились два сообщения:

«Вы выучили плоскорельефную резьбу и орнаментную резьбу»

Тем временем учитель продолжил:

– Таким способом можно делать картины и украшать мебель, это именно то, что скрывала наша семья.

Выскочившее сообщение гласило:

«Теперь вы знаете секрет своего учителя Флора»

– Я сохраню ваш секрет в тайне, учитель, и передам его только достойному.

– Хорошо, ученик, а теперь иди, больше тебе нечего делать в моем доме.

Поклонившись Флору, я вышел из дома и покинул плотника. Первая моя задумка осуществилась, теперь пора заняться рисованием.

Посмотрев на таймер и решив, что пару часиков еще можно посидеть, пошел к ближайшему дереву. Подойдя к яблоне, а это, кажется, была она, я расчистил место на земле и, взяв лежавший прутик, начал рисовать. Для начала я решил нарисовать простой цветок, благо художественный я окончил и, сев прямо на землю, начал творить. Через полчаса рисунок был завершен, и я получил долгожданное сообщение.

«Вы выучили навык рисования»

Улыбнувшись, что мой план воплощается в жизнь, я решил изучить последний запланированный навык, который должен принести мне деньги. Этим навыком должна быть торговля. Я открыл свой интерфейс и посмотрел, что получилось:

Имя: Творец

Уровень: 1

Раса: Человек

Класс: не выбрано

Сила – 1

Ловкость – 1

Интеллект – 1

Выносливость – 1

Специализация: Нет

Навык: Нет

Умения: Нет

Профессия: Плотник-резчик, Художник

Свободные характеристики: 0

И тут я вспомнил, что еще нахожусь на первом уровне, а значит, нужно расти в уровнях хотя бы до пятого, а уж после выходить в большой мир. Первым делом, я направился в сторону поляны, типа посадки. В таких местах обычно бы-

вают начинающие мобы. Я не ошибся, на полянке были кролики. Присмотревшись к одному из них, я увидел надпись:

«Кролик Дикий»

Уровень – 1

Сила – 2

Выносливость – 2

Ловкость – 3

Урон: 2—4

Ни фигя себе! Кролик был сильнее меня аж в два раза, но убить его возможность была, если подкрасться тихо, но рисковать я не стал, решив поискать более слабую цель, и, покинув поляну, опять направился в деревню.

В деревне я решил поискать более-менее слабых мобов, на которых я бы смог прокачаться и, что ни странно, нашел.

Я осмотрел все строения пока не нашел у одного местного в огороде жуков, после чего и предложил тому избавиться от них, на что тот очень обрадовался, особенно когда я сказал, что сделаю это абсолютно бесплатно.

Около часа мне пришлось заниматься истреблением жуков, но я не пожалел, так как набил на них два уровня, и сейчас вполне мог потягаться с кроликами на поляне. Быстро распределив очки, я посмотрел на себя нового:

Имя: Творец

Уровень: 3

Раса: Человек

Класс: не выбрано

Сила – 4

Ловкость – 5

Интеллект – 2

Выносливость – 3

Специализация: Нет

Навык: Нет

Умения: Нет

Профессия: Плотник-резчик, Художник

Свободные характеристики: 0

После чего я решил покинуть игру, подойдя к ближайшему дереву сел на землю и нажал кнопку выхода.

Открыв крышку, я увидел стоявшую рядом мать и понял – на сегодня все и молча направился в спальню.

Глава вторая

Большой мир

Проснувшись утром, я направился в ванну. Быстро умывшись и почистив зубы, я поставил чайник разогреваться, и через пару минут я уже пил горячий чай с булкой и колбасой.

Позавтракав, я решил навеститься в мир игры, где вчера оставил своего перса.

Появился я там же у дерева и сразу же направил свои стопы на вчерашнюю поляну с кроликами, с которыми в этот раз не сомневался, что слажу.

Придя на поляну, где паслись кролики, я первым делом осмотрелся и, увидев одного из них. Вытащил посох из рюкзака и, взяв тот поудобнее, направился к своему ушастому опыту. Подойдя как можно ближе к кролику, я нанес удар палкой, от чего снял часть жизни и привлек его внимание, но нанести ответный удар лапами он не успел – второй удар посохом убил кролика, оставив шкурку и две медных монеты. Подобрал их, пошел дальше. Со вторым кроликом поступил так же, не давая ему себя ударить, а вот на третий раз мне пришлось сразиться уже с двумя. Напав на одного, я не учел, что войду в агрИ зону другого, и теперь меня кусали

и били лапами два диких кроля, а я отбивался посохом как мог. Через несколько минут первый кролик был повержен, и дело пошло лучше, хотя жизни у меня ушло почти наполовину. Переключившись на другого кроля и отбивая его ударами палкой, я, выбрав момент и отпрыгнув в бок, тут же ударил его по спине, а потом снова повторил этот прием и от последнего удара кроль, наконец, умер, а я опустился на землю и принялся восстанавливать свое здоровье. На этих кроликах я поднял один уровень, но решил не раскидывать очки пока не возьму пятый. Отдохнув и восстановив шкалу здоровья, я продолжил охоту на Диких Кроликов.

Остальные кролики почти не доставили проблем, и я, наконец, добил свой пятый уровень, и теперь мои характеристики выглядели так:

Имя: Творец

Уровень: 5

Раса: Человек

Класс: не выбрано

Сила – 6

Ловкость – 6

Интеллект – 7

Выносливость – 5

Специализация: Нет

Навык: Нет

Умения: Нет

Профессия: Плотник-резчик, Художник

Свободные характеристики: 0

Получив пятый уровень, я решил покинуть локацию для новичков и направиться в ближайший город, который назывался Мизгард.

До города пешком нужно идти часов пять или час реального времени, но так как по дороге туда можно было уже встретить агров, поэтому новички пытались идти группами; поэтому из локации я вышел не один, а еще с двумя игроками, одна из которых была девушка.

Девушка играла за мага, а парень качал воина.

– Значит, хочешь зарабатывать в игре? – спросил задумчиво мой новый знакомый под ником Лис.

– Ну, если можно, то почему нет.

– А художника и резчика взял, чтобы торговать своими поделками?

– Типа того.

– Ну, попробуй, может чего и получится.

– Да отстань ты от Творца, Лис, не напрягай парня.

– Лады, Корни, не кипишуй.

– А вы-то по какой специализации пойдете? – поинтересовался я у них.

– Я двурушником хочу играть, а Корни магом природы, вроде.

Девушка кивнула головой, подтверждая сказанное. Так мы добрались до города, потихоньку разговаривая, обсуждая

разные игровые классы, профессии и монстров, которые здесь водятся.

В городе решили занести друг друга «в друзья», после чего разошлись, каждый по своим делам. Я же сразу направился в гильдию торговцев, где меня ждало полное разочарование, так как вступление в гильдию стоило пять золотых монет, такая же цена была и в гильдии художников и резчиков. Донатером быть не хотелось, поэтому решил выйти из города, побить дроп и накопить денег для вступления.

Покинув Мизгард, я направился в сторону поляны и не прогадал. Когда я пришел на поляну, меня минут через пятнадцать окликнули.

Повернувшись, я увидел прямо перед собой симпатичную девушку. На ней была хлопковая шляпа и голубоватая кожаная броня.

– Мы собираем команду. Нам не хватает одного человека. Как насчет присоединиться?

– И с кем?

– У нас есть маг, клирик, лучник и воин.

Прежде чем ответить, я посмотрел ей за спину. Там стояли еще две девушки в робах и парень, который, как я понял, был воином. Когда я осмотрел их, то сразу понял, почему они позвали меня присоединиться к их команде. Все эти игроки маленького уровня, как, в принципе, и я сам.

– Боюсь, я ничем вам не смогу помочь, я не качаю боевые классы.

– А, какие ты качаешь?

– Ремесленные, еще торговца хочу прокачать.

– Зачем? – удивился парень с ником Меченосец, который играл воином.

– Деньги.

– Ясно, хочешь зарабатывать здесь?

На что я утвердительно кивнул.

– Извини, но тогда ты нам не подходишь, – сказал Меченосец.

Однако был остановлен девушкой, которая, положив руку на плечо парня, проговорила:

– Погоди, – после чего обратилась ко мне. – Творец, сколько у тебя силы и выносливости?

– Силы – 6, выносливости – 5.

– Мы возьмем тебя в группу, но ты будешь носить наши вещи, а все очки, которые ты получишь, будешь вкладывать в силу и выносливость, так как ловкость тебе, в принципе, не нужна, а с силой и выносливостью сможешь много чего носить и в будущем пригодится, согласен?

Подумав немного, я кивнул.

– Тогда лови пати.

И перед моим лицом выскочило сообщение:

«Игрок Меченосец приглашает вас в группу»

Нажав «Да», я очутился в группе.

– Короче, мы убиваем мобов, а ты идешь за нами и собираешь лут, который мы не успеем поднять.

Кивнув головой, что все понял, я последовал за группой. Все шло очень хорошо, за время боя я получил три уровня. Крошка (так звали одну из девушек, которая играла магом) и ее подруга эльфийка с ником Невидимка стреляли издалека, а Меченосец бил с боков, тем самым не давая подступиться к девушкам, хотя сами они взяли на два уровня больше. Когда битва подошла к концу и все расселись раскидывать очки, я пошел собирать выпавший лут. Сейчас по параметрам силы я очень силен и мои характеристики выглядели так:

Имя: Творец

Уровень: 8

Раса: Человек

Класс: не выбрано

Сила – 18

Ловкость – 6

Интеллект – 7

Выносливость – 8

Специализация: Нет

Навык: Нет

Умения: Нет

Профессия: Плотник-резчик, Художник

Свободные характеристики: 0

В общем, группу я не подвел. Наконец пришла очередь разбора трофеев. Так как я не принимал участия, мне досталось меньше всего, но, если все продать, выходило аж три золотых монеты.

– Ты неплохо держался, – похвалил меня Меченосец. – Если будешь и дальше так вести, Творец, из тебя кой-чего выйдет, – засмеялся он.

Поняв, на что он намекает, у меня аж зубы закрипели от злости, но я промолчал, да и на что я рассчитывал в самом начале? Так с подначками Меченосца и молчанием девушек, я дошел до города, где мы и расстались, расформировав группу.

Я сразу направился к одному из местных торговцев, где и продал все за три золотых. Отойдя от лавки, задумался, деньги были очень нужны, а вкладывать в игру реальные бабки я не хотел. Если только попросить у кого-то из знакомых? Перебрав в голове всех своих друзей играющих в «Иллюзию», я вспомнил только Толика. Он вроде играл за гнома, если не ошибаюсь, хотя чего гадать, сейчас ему звякну, и, нажав кнопку выхода, мгновенно исчез, словно меня здесь и не было.

Открыв крышку, я вылез из капсулы и пошел в душ, где

под холодной водой отошел от лежащего положения, в котором я был в капсуле. Вытеревшись и быстро надев трусики и футболку, взял мобильник и набрал Толика. Ответили мне сразу.

– Да?

– Толик, привет!

– Привет, чего звонишь?

– Толь, ты же знаешь, я кокон купил для игры в «Иллюзию».

– Ну.

– Короче, в игре у меня проблемы с деньгами. Не займешь мне штук пять-шесть золотых? Потом отдам.

– Ты чего, Игореш, конечно, дам, а отдавать не надо, я уже достаточно вырос, чтоб за пять золотых дрожать. Короче, ложись сейчас в кокон и заходи в игру, а я скину тебе деньги. Какой у тебя ник?

– Творец.

– Ясно, а мой Ярый.

– Слушай, Толь, я сейчас не могу, родители вот-вот придут.

– Тогда сделаем так, я кину тебе деньги, а когда будешь в игре, тогда и возьмешь.

– Хорошо.

– Ну, тогда пока, – после чего послышались гудки.

Как только я отключил телефон, послышался звук открываемой ключам двери – пришла мама, а я вздохнул, теперь

до завтра не войти, а через некоторое время пришел и отец.

Оставшийся вечер я провел с родителями, почитал книгу в своей комнате, пока не пришло время спать.

Глава третья

Работа или игра

На следующий день, как только родители ушли на работу, я сразу же залез в кокон и очутился там же, откуда исчез – на площади Мизгарда.

Открыв мигающее сообщение, увидел, что мне пришло денег больше, чем я просил у Толика, а внизу была приписка:

«Я знаю, ты этого не любишь, но потом отдашь. Ярый»

Возмущаться я не стал, а просто снял пятнадцать золотых монет и пошел в сторону гильдии торговцев, где за пять золотых вступил в гильдию и получил лицензию на торговлю в городе. И теперь шел покупать инструменты для резьбы, бумагу с красками и кисти для рисования, это обошлось мне еще в пять золотых и у меня оставалось всего восемь золотых вместе с моими деньгами.

Следующим пунктом была гостиница, в которой я снял номер на неделю, заплатив за него четыре серебрушки. Зайдя в комнату, я увидел всего лишь стол, кровать, прикрепленную к стене типа шконки и сундук, что сразу говорило – мол, хочешь удобств – обустраивайся.

Сразу же, как осмотрелся, выложил все вещи из сумки прямо в сундук, помня о ворах и аграх.

Чтобы не терять время, я решил набрать материала для резьбы за городом, так как деревяшек там валяется много как больших, так и маленьких.

Выйдя из комнаты, оставил ключи у консьержки. От гостиницы, я направился в сторону городских ворот. Покинув город, я не стал уходить далеко от него, более того я отошел не более чем на один километр, так что сам город было видно.

Я искал подходящие палки и ветки для резьбы. Именно со сделанных фигурок я и решил начать торговлю. Отбирать пришлось долго и тщательно. Часа два я копался в поисках подходящих деревяшек, и до начала закрытия ворот набрал всего двадцать.

Успев попасть в город до закрытия ворот, я пошел сразу в гостиницу, где забрал ключ у НПС-консьержки, зашел в свою комнату.

Плотно закрыв дверь, я снял мешок с плеча и вывалил все свои находки на пол, после чего принялся внимательно рассматривать их, думая, что из них можно сделать.

Как всякий художник тем более уже отучившийся, я обладал богатым воображением, а так как это была виртуальная игра с полным погружением, это означало, что здесь много красочных вещей картин и прочего. Я, как творческий человек, тоже решил внести свой вклад в этот красочный мир, а для этого нужно либо нарисовать, либо вырезать что-то, и не просто так, а выложиться на полную, чтобы потом можно было похвастаться перед знакомыми и друзьями. Поэтому я решил первые свои рисунки нарисовать на дереве, тем более я не хотел, чтобы мои первые поделки сломались, поэтому я не стал рисовать на дереве зверьков и цветочки, так как сломать эти поделки можно было на много быстрее.

И тогда я решил, что вырежу оружие не больше ладони, так как возможность сломать такую фигурку была на много меньше, да и само оружие можно нарисовать без всяких узо-

ров.

Взяв в руки карандаш и отобрав шесть кусочков дерева, я начал рисовать. Первым я решил изобразить на дереве топор, на что у меня ушло примерно час. Я даже нарисовал пару узоров на рукояти топора, от чего даже получил +2 к рисованию. Следующим был меч. Меч тоже был нарисован с узором, а за ними шли кинжал и глефа.

Когда на оставшихся брусках были нанесены рисунки, я увидел мигающее сообщение. Оказывается, что за каждый сделанный рисунок мне набавляли +2 к рисованию. И сейчас я повысил рисование аж до 8%, а так как рисовать придется еще прилично, и если за каждый рисунок по +2, то я быстро улучшу свои показатели. А если еще и за резьбу будут давать, то это будет сказка. И в этот момент я вспомнил про время и, увидев, что я просидел лишний час, решил тут же выйти из капсулы до прихода родителей.

Открыв крышку и выбравшись из кокона, я тут же побежал в душ. Искупался и оделся я почти впритык к приходу родителей. Пока родители обедали, я изображал пай-мальчика, но как только за ними закрылась дверь, тут же ринулся к кокону и уже через пару минут снова был в игре в своей комнате со своими поделками.

Не тратя ни минуты, я сел на пол и принялся творить. Я рисовал не отвлекаясь. За эти два часа я так сильно отдался рисованию, что не заметил, как пролетело время.

Также смог сделать еще четыре рисунка на дереве, кото-

рые изображали: копье, секиру, боевой молот и лук.

Посмотрев на часы, я решил посидеть еще один час, благо время позволяло. За этот час я нарисовал еще и щит. Осталось еще четыре рисунка, которые можно было нанести на приготовленное дерево, но решив не искушать судьбу, нажал «выход», после чего покинул капсулу.

Три часа, которые я провел в игре, для меня пролетели как один миг, но успел на этот раз подготовиться к приходу родителей. А когда они пришли мы стали готовиться к ужину.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.