

НАШИ • ТАМ



ВЛАДИМИР УШАКОВ

МАНОРАТХА

Владимир Ушаков

Маноратха

«Центрполиграф»

2014

Ушаков В. С.

Маноратха / В. С. Ушаков — «Центрполиграф», 2014

Близкое будущее. Ученые бьют тревогу: общество стремительно деградирует, и требуется немедленно остановить деструктивный процесс. Неясно, следствие ли это игр политиков или поиски пути к освоению других миров и обретению принципиально новых навыков, но в Интернете появилась и стремительно становится популярной не знающая аналогов виртуальная обучающая игра «Маноратха». Антон, молодой горожанин со скромным достатком и без особых жизненных амбиций, от нечего делать приобщается к игре. Удивительно, но вскоре он уже признанный лидер, обладатель своего поселения, обширной собственности и питомцев по ту сторону монитора. В какой-то момент Антон понимает, что становится обладателем не свойственных человеку способностей, его настораживает, сколь зыбкой становится грань между миром реальным и виртуальным...

© Ушаков В. С., 2014

© Центрполиграф, 2014

Владимир Ушаков

Маноратха

© Ушаков В. С., 2014

© ЗАО «Издательство Центрполиграф», 2014

Все права защищены. Никакая часть электронной версии этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, для частного и публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

* * *

Из обращения научного собрания Российской академии наук к президенту Российской Федерации

Господин президент!

Группа ученых, принадлежащих к разным областям науки, предлагает вам ознакомиться с комплексными выводами о перспективах Российской Федерации как целостного государственного образования.

В условиях современной структуры общества, когда перепроизводство влечет за собой избыточное количество рабочих рук и, как следствие, потребительское восприятие мира, мы решили обратиться к вам как к главе государства.

Проведя глубокие исследования разных слоев общества, уровня образования, стремлений молодежи, мы пришли к выводу, что при сохранении существующего порядка вещей всего через 30–35 лет деградация общества выйдет на уровень, когда станет просто невозможно сохранить государство как структуру. Постепенно, но неуклонно будут разрушаться гражданские институты, наука, искусство, культура. Поскольку более 90 % граждан к тому моменту будут иждивенцами или крайне узкими специалистами, прогнозируется резкое падение уровня производства, в особенности в пищевой промышленности. В отсутствие полноценного обучения рабочим специальностям прогнозируется огромный, порядка 68 %, кадровый голод на уровне стратегически важных производств. В данных условиях вероятность потери страной политической независимости и территориальной целостности составит через 30 лет 56 %, далее вероятность возрастает на 2–3 % в каждый последующий год.

На основе всеобъемлющих исследований нами подготовлены рекомендации по дальнейшему развитию экономики, науки, искусства и экстрасенсорных возможностей человека, а также по развитию экспансивных настроений в обществе.

(Подробные сведения о результатах проведенных исследований прилагаются.)

Ох ты ж едри-колоти, да через пень-колоду, ё...

Я вприпрыжку несся по краю болота, а за мной целая толпа мобов – кого только не нацеплял. Вот дернул же меня черт подойти к непонятному предмету, висящему в воздухе. Оказалось, это «случайный портал», который появляется с вероятностью $1/5120$, то есть в среднем раз в шестнадцать лет может возникнуть в любой точке немаленькой зоны. И надо же было мне его найти, да на втором уровне перса? Поленился сначала заглянуть в справочную систему, теперь вот бегаю от толпы монстров?? – го уровня.?? – го, потому как выше меня более чем на 30+ уровней, и система просто не показывает, наверное, чтобы молодежь не расстраивать.

Хотя к себе я не совсем справедлив, справочная мне все равно бы ничего не сказала, так как я первый в игре нашел подобную аномалию. Тут пока что-нибудь не найдешь, информации не будет, система игры такая. А почему до меня никто не находил? Так первый день игра запущена после всех тестирований и анонсов. Госпрограмма «Развитие населения путем глубокого погружения в обучающие виртуальные игры». А на мой взгляд, просто хорошо сделанная игра, с прорисовкой персонажей, с очень полезной информационной нагрузкой.

Тут, чтобы чего-то достичь, приходится изучать реальные вещи. Скажем, хочешь что-то серьезное строить, изучи инженерное дело и архитектуру, и недостаточно просто приказом выучить книжку, надо вчитаться, извлечь реальную информацию и сдать экзамены местным НПЦ. Задумал воевать, будь любезен освоить фехтование, тактику и множество других теорий и практик. Просто так тебе система профессий не даст. Впрочем, если ты стабильно строишь сарай, тебе со строительством сотого, при условии что ты научился делать это хорошо, дадут навык строителя и в скобках припишут «сараев». На самом деле первые уровни профессий получить очень просто. Ведь система знаний основана на реальной информации, а все мы понемногу знаем почти обо всем, и обычно этого достаточно для получения первого уровня. Единственное послабление сделали для магов. Да и то, чтобы отличиться в магии, надо изучить множество медитативных техник и натренироваться успешно их применять, а также переварить множество адаптированной информации о магии, собранной в реале из разных источников, не исключая, кстати, фэнтези. Зато артефакты, в том числе позволяющие использовать разную магию, найти было можно, причем довольно часто.

Побежав несколько часов по пока единственному в игре городу и набрав себе порядка пятидесяти профессий первого уровня, я пошел бить по нубозоне всякую мелочь, ежиков там, белочек. Вот здесь оказалась заметная разница с реальностью: белочки кусались не по-детски, а ежики стреляли иголками. Слава богу, попались по дороге еще несколько игроков, с которыми в группе мы набили-таки по 2-му уровню, жалко только, из трех человек двое ушли по своим делам, а двоим делать теперь уже на низкоуровневых монстрах было нечего, поэтому мы разбрелись, чтобы пофармить мобов соло. Как оказалось, система набора опыта здесь очень сложная, и опыт, который надо набить для следующего повышения уровня, увеличивался по экспоненте, то есть, чтобы набрать 2-й уровень, надо набить 2к опыта; 3-й уровень 2,6к; 4-й уровень 4к... 20-й уровень 1кк; 21-й уровень 1,45кк опыта и так далее. При этом опыт с монстра исчислялся как $X \cdot Y \cdot Z$, где X – уровень монстра. Y – коэффициент к разнице в уровнях с монстром, то есть если монстр ниже на 4 уровня, то коэффициент 0,6; если выше на 3 уровня, то коэффициент 1,6. Z – это коэффициент дополнительных значений, изначально 1. Например, единица интеллекта добавляет 0,001 к этому коэффициенту, а прокачка какой-либо одной простой профы в средний уровень 0,01, в мастерский 0,1, в гранд-мастерский 1. Правда, есть еще сложные профессии, которые можно изучать, только если имеешь несколько прокачанных простых, те тоже дают дополнительный коэффициент, но поскольку сложной профессии ни у кого еще нет, эта информация недоступна. При этом опыт с любого монстра не может быть менее единицы.

Также есть артефакты, усиливающие этот коэффициент, но на данный момент известно только одно ожерелье, дающее 0,0012 к коэффициенту дополнительных значений, и продалось

оно с аука в течение 15 минут за 20 тысяч рублей при начальной ставке 100 рублей. Представляю, как расстроился продавец, что поставил в ограничении на выкуп такую маленькую сумму, лежи ожерелье еще пару часов, глядишь, и за 50к деревянных продалось бы.

Учитывая систему набора опыта, убивая ежика 2-го уровня, находясь сам на 2-м же и притом, что распределил одну единицу в интеллект при повышении уровня (изначально все статьи по единице), я получал 2,04 единицы опыта за каждого.

В группе все просто: добавляется еще коэффициент группы E, в зависимости от ее состава. В подсчеты этого коэффициента я пока не вникал, однако против ежиков он понижал общий опыт почти на 60 процентов, так что смысла лупить их в группе не было совсем. А монстров 3-го уровня мы бы вдвоем не завалили, тем более что это белки, и для того, чтобы их добывать, когда они убегают на дерево, нужно пару стрелков, да и добираться в ту часть зоны без маунтов и телепортов часа три, не меньше. А маунт в игре пока только один, лошадь, и все очень завидуют владельцу.

Так вот, монстры меня убили уже 12 раз – как назло, телепорт выкинул меня на поляну, где живет стая гиено-львов. Их я тоже открыл для справочной системы – кроме меня, еще никто не видел, а справочная давала в описании только то, что мог видеть я сам. Даже уровня не было.

Каждый раз после смерти, кстати, ощущения очень неприятные, пусть и режутся на 90 процентов, я попадал на злополучную полянку и лишь один раз оказался вне зоны агры монстров, но ступил и, убегая, поймал двух. Они гнали меня недолго и, когда у меня закончилась полоска и без того невеликой выносливости, быстренько сожрали. Хорошо, что в этой игре даже собственная смерть дает определенный опыт до 10-й смерти от одного вида монстров, если не происходит раньше 30 секунд после возрождения, а затем понемногу этот опыт отбирается. Правда, опыта дается немного, как, впрочем, и отбирается, однако, на мой взгляд, разумно. Проигрыши иногда учат даже лучше выигрышей, а уж если они ничему не учат, значит, не грех и наказать.

Наконец после 13-й смерти мне удалось выбраться из зоны агры (вот и не верь после этого в магию чисел). Надо что-то делать, до конца игрового времени осталось 2,5 часа, а в этой игре еще надо не забывать ухаживать за телом, иначе падают разные неприятные дебафы. Я не хочу прийти завтра в игру, в тело голодное, иссушенное жаждой и грязное, как из канализации. С дебафом 50 процентов ко всем статам сроком часов на 8 – 12.

Как жаль, что нельзя удалить перса в течение девяноста дней после создания. Никто так и не понял, почему разработчики так сделали, ведь если перс попал в затруднительную ситуацию, гораздо выгоднее, чтобы он заново начал играть, а не забрасывал игру на такой срок в ожидании возможности перерождения. После 2-й смерти, как только разобрался толком, я связался с системой поддержки и описал проблему. Мне пояснили, что она возникла в связи с игровой ситуацией, а не вследствие программной ошибки и согласно правилам они ничего сделать не могут.

Пора двигаться. Надо только решить куда. Итак, вижу горы и больше ничего, поскольку в лесу.

Горы высокие, со снежной шапкой. И что? Думай, голова, куплю шлем, как только выберусь отсюда. По идее, если здесь, по заявлению разработчиков игры, все пространство сделано по реальным законам геологии, то с этих гор должна течь речка, а в ней может быть рыба. Тут тебе и еда, и вода. Есть у меня профессия рыболова и соответствующий кулинарный рецепт «жареная рыба в углях». Рецепт брал как раз на случай, если окажусь далеко от жилья и надо будет себя прокормить. Есть еще рецепты с мясом, однако здесь гораздо больше того мяса, которое меня само схарчит и не подавится.

Ух, как бы не попасться по дороге, а то делать привязку точки возрождения можно не ближе 5 километров от предыдущей. А 5 километров по лесу – это немало. Так, что там мне

говорит справка по поводу скрытного передвижения? В городе местный военный инструктор учил меня скрытно передвигаться, и 1-й уровень скрытности у меня есть. Однако неплохо бы еще повысить шансы. Ага, вот если намазать одежду соком пахучих лесных ягод, это режет дистанцию агры монстрам, и режет в зависимости от того, чем намажешься. Также скрытность возростала, если намажешь одежду соком, чтобы она получилась пятнистой.

Проделал все рекомендованные мероприятия, и коэффициент скрытности с 2 процентов вырос до 26,433 процента, причем только для данной местности. Система сразу предупредила: на равнине или где-нибудь еще коэффициент скрытности будет пересчитан.

Двигаться решил параллельно горной гряде, точно с направления никогда не собьюсь. Двигался медленно, стараясь смотреть под ноги и не шуметь, благодаря чему скрытность потихоньку прокачивалась. Так, глядишь, к выходу из леса прокачаю до 2-го уровня. Тьфу ты, так сосредоточился на осторожном движении, что чуть не упустил из виду нескольких монстров?? – го уровня, похожих на пантеру из «Маугли». Система уже привычно отчиталась мне о нахождении нового вида монстров и увеличенного в 1,005 раза опыта за их убийство, что приятно, это пожизненная плюшка для этого перса, что неприятно, вряд ли я в ближайшее время смогу их убить.

Обойдя монстров, я двинулся дальше и, пройдя еще совсем немного, вышел на опушку леса. Какое же это удовольствие – снова видеть небо. В поле можно было наблюдать большое количество живности, в основном жвачной. Система занавесила мне весь обзор сообщениями о нахождении новых видов, при этом ни одного противника ниже?? – го уровня в поле не нашлось. Осторожно выйдя в поле, я заметил, что скрытность можно менять в зависимости от положения тела. Если стоишь во весь рост, то скрытность в поле 21,672 процента, а если пригнуться в траве, то 38,24 процента. Попробовал лечь на землю, замечательно, скрыт 42,116 процента. Как только я все это проделал, выскочило сообщение о взятии 2-го уровня скрыта. Внимательно изучив статистику персонажа, с удивлением обнаружил, что скрыт уже почти 3-го уровня, а в справочной системе добавился еще один способ усилить свою скрытность.

Двигаясь между точками респа всякой живности, чуть не напоролся на гадюку, и напоролся бы, спасло все то же сообщение системы. Правда, гадюка меня как-то почуяла и активно двигалась в мою сторону. Как только я застыл на месте, остановилась и она. Я вспомнил популярный фильм о дикой природе, где говорилось, что змеи чувствуют колебания почвы, то есть, пока я не двигаюсь, она тоже стоит на месте. Мигнуло сообщение о повышении уровня скрыта и сообщение о том, что на данный момент я лучший по этой способности в игре, благодаря чему мне бонусом добавляется еще 2 процента скрыта на все то время, пока я остаюсь лучшим. Приятно, конечно, но что делать со змеей? Тут я заметил, что она уползает на исходную позицию. Как только она туда доползла, бегом выскакиваю из зоны ее агры. Спустя полчаса с небольшого пригорка вижу блеск воды и группы деревьев, растущих вдоль реки. Ну, слава богу, уже совсем близко, тут главное не расслабляться, пока не найду безопасного пространства около воды.

Понадобилось еще полчаса зигзагообразных блужданий, чтобы подойти к реке и найти приличное место для рыбалки. Однако хотя у меня среди инструментов и завалялся моток бечевки с кованым крючком, на мой взгляд, крючком этим разве что акулу можно поймать. Он толщиной с половину моего пальца.

Заглянул с берега в воду и задумчиво почесал репу: вся речная живность?? – го уровня. И как ее ловить?

Тут заметил непонятное в системных сообщениях, почему-то за одну из вновь обнаруженных рыб мне дали прибавку к бонусу опыта не 1,005, а 1,007. Присмотрелся внимательнее, и оказалось, что мне виден уровень рыбки, 32-й, и более полная информация о ней.

Рыба Маленький предгорный ерш ***Уровень 32***

***Водится в предгорных и равнинных речках
Количество хитов —??
Магические способности —??
Немагические способности —??***

***Разрешить добавить подробную информацию о найденном монстре
в общую справочную систему?***

А вот это интересно. Значит, общая информация о монстре идет в систему, а более подробная остается игроку. Большая выгода.

Что ж, у меня есть еще полчаса на ловлю рыбы. Подошел к воде, зачерпнул горсть, чтобы напиться. Едва коснулся воды, вся ближайшая рыба и моллюски на меня сагрились, хорошо, что они не могут выходить из воды.

А вот тут я, похоже, ошибся. Еле успел отпрыгнуть, как тот самый ерш выскочил из воды и шлепнулся на мелководе и стал потихоньку сползать обратно на глубину. Поскольку люблю рыбалку, я не мог спокойно смотреть, как от меня уходит крупная рыба, и чисто на автомате схватил его за хвост и выбросил подальше на берег.

Остальные жители реки просто не успели меня атаковать, а я подошел ближе к своему пленнику. Он активно сопротивлялся и потихоньку скользил в сторону воды. Подходить я опасался, все-таки монстр на 30 уровней выше меня, хоть и не в своей стихии; сбегал в ближайшую рощу, взял палку подлинней и потолще и еле успел – ершик почти дополз до воды. Как только я принялся оттаскивать его палкой назад, он вцепился в нее немаленькими зубами и начал активно жрать. Через несколько секунд ерш буквально наполовину нанизал себя на палку, и мне оставалось только спокойно его добить. Через 10 минут полоска его жизни последний раз мигнула и погасла. Что, долго? А вы попробуйте запилить монстра на 30 уровней выше себя ножом новичка с уроном 2–5 ХП. Конечно, я мог выбрать, куда бить, и почти все удары шли критом, однако ХП у него было много.

Выскочил список системных сообщений.

Вы первый убили монстра Маленький предгорный ерш, – бонус за первое убийство монстра, увеличение опыта за убийство монстров этого вида в 1,005 раза.

Профессия Рыбак +1 уровень.

Профессия Рыбак +1 уровень.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в профессии Рыбак. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +0,5 % опыта за поимку рыбы, –5 % к вероятности срабатывания способностей морских и речных монстров, +2 % к показателю силы.

Профессия Рыбак +1 уровень.

Профессия Рыбак +1 уровень.

Профессия Рыбак +1 уровень.

Профессия Рыбак +1 уровень.

Получено достижение убийство монстра выше на 10 уровней +4 силы, +1 ловкости.

Получено достижение убийство монстра выше на 25 уровней +2 силы, +2 ловкости, +4 выносливости, +2 интеллект, +1 интуиция.

Получен новый навык Интуиция.

Способность Владение ножами +1.

Способность Владение ножами +1.

Получено 249,01 очка опыта, до следующего уровня. 828,79 очка опыта.

Круто!

Уууу, осталось всего 10 минут, а мне хотя бы умыться и поесть. Отойдя немного в сторону, нашел небольшой участок реки без рыбы и быстро умылся, после достал из сумки тушку рыбы, быстро отрезал кусок и стал есть прямо сырой. Приготовить не успеваю никак. Гадость жуткая.

Выскочило несколько системных сообщений.

Получено достижение: вы первый, кто ест это вид пищи, +1 к кулинарии (однако жареной она была бы вкуснее).

Получена способность монстра прыжок из воды (вероятность получить немагическую способность монстра после его поедания в сыром виде 0,00004 %). Поздравляем!

Увеличена удача +1.

Получен баф +4 % к скорости восстановления маны на 12 часов.

Сытость вашего персонажа поднялась до 81 %.

Выход из игры 10... 9... 8... 7.....2... 1... 0

Да, больше всего мне нравится в игре то, что в реале проходит 8 часов, а в игре полноценные 16. Я вылез из капсулы в общий зал общественного игрового центра (ОБИЦ). Зашел в общий душ, смыть с себя пусть и приятный, но все же немного искусственный запах капсулы, и отправился прямо на работу.

Как хорошо, что после игры чувствуешь себя вполне выспавшимся. Этот эффект открыли недавно разработчики капсул виртуальной реальности. И государство решило начать масштабную просветительскую программу посредством игр в виртуальной реальности. Вообще-то запланировано четыре разных игры, но известно только о трех из них.

Первая только сегодня была мною опробована и привела в восторг: такая детализация, что все кажется настоящим: цвет, запах, вкус. При этом все мышцы, которые работают в игре, напрягаются и в капсуле посредством ослабленных импульсов нейронов и искусственной стимуляции. Развиваются также соответствующие нейронные цепочки, поэтому почти все, что можешь там, ты можешь и здесь. После игры кажется, что готов горы свернуть, ведь там просто нет ощущения усталости, хотя на завтра обещали боль в мышцах, как после хорошего кача. Изначально запланированный уровень жизни в игре «Средневековье», ну и частичная фэнтезийная подоплека.

Вторая игра представляет собой высадку на новую планету, развитие промышленности, терраформинг, создание земной колонии, короче. Выход планируется через полгода, но думаю, еще на бета-тестировании подзастрянет. В общем, будем посмотреть.

Третья – вариации на тему космического симулятора и тоже с элементами РПГ.

И у всех одна идея: хочешь чего-либо в них достичь – изучай реальные науки. Например, чтобы в компьютерной игре стать капитаном космического крейсера, придется выучить кучу информации по астрономии, физике и куче других наук. После того как станешь капитаном более крупного корабля, официально обещали в реале выдать диплом любого технического института на выбор, без обучения в нем, а то и пригласить в некоторые из них читать лекции. А чтобы организовать терраформирование планеты, придется собраться несколькими десятками человек с реальными знаниями докторов наук и академиков.

Самое интересное, что игровая денежная система привязана к государственной валюте и государство гарантирует свободный ввод и вывод средств из игры. А также во всех играх у

каждого будет один общий электронный кошелек. Но не более одного персонажа от человека в каждой из игр. В новом законодательстве предусмотрена уголовная ответственность за мультитиводство. Также во всех лицензированных комплектах капсул виртуальной реальности стоит уникальная система распознавания игроков. Проверяются не только отпечатки пальцев и сетчатка, но почти шестьдесят других параметров.

Еще государство обеспечивает каждого желающего доступом к вирткапсулам на законодательной основе. При этом, помимо всего прочего, государство получает возможность контролировать здоровье своих граждан, так как при входе в игру снимаются и расшифровываются куча параметров тела, во время игры берется безболезненный анализ крови.

Правда, большинство людей среднего и старшего возраста еще называют это бредом и играми политиков, но многие уже видят в этом путь к реальным свершениям и освоению других миров.

Ух, что-то я соскочил на пропаганду, новостей перечитал, видимо. А самая обсуждаемая новость – это открытие зоны предгорий у гор, пока не имеющих названий. Слава богу, это общая информация, и никто не знает, кто на самом деле открыл эти места и вообще где эта зона. Надо сделать несколько снимков той местности и послать в редакцию, хоть денег подзаработаю.

По дороге на работу позвонил в редакцию телеканала, спросил, что им сфотографировать. Редактор вцепился в меня и попыталась настоять на личной встрече, интервью и так далее, но я твердо настаивал на своей анонимности, пригрозив, что в противном случае они вообще ничего не получают. После разговора проверил свой счет в банке и в шоке откинулся на сиденье машины. Мне авансом выплатили 80 тысяч рублей. И завтра просто придется их отработать.

А сейчас на работу.

Как долго тянутся рабочие часы! С каким упоением вспоминаются игровые минуты!

Наконец-то рабочий день закончен, собака выгуляна, еда приготовлена. К моей девушке приехали дальние родственники, так что ей сейчас совсем не до меня. Можно поиграть на компе, но после вчерашней игры это кажется таким блеклым и неинтересным, как игрушки десятилетней давности по сравнению с сегодняшними. Решил поваляться с книгой на диване, эту привычку я перенял у отца, а еще получил неплохое собрание книг, в основном фантастической тематики. Отец признался как-то, что мечтал в детстве полететь в космос, когда другие дети мечтали стать банкирами. Но его мечта так и осталась мечтой: по здоровью не прошел даже в пассажирскую авиацию, но МАИ окончил и пошел работать техником на аэродром.

Долго читать не смог, все время лезли мысли об игре. Если получится с издательством, то можно постоянно присылать им новые фотки. Будем надеяться, что они не пожлобятся и заплатят за эксклюзив. А если зажмут, то можно будет обратиться в другое. Правда, эти знают, кто я, и могут «случайно» выпустить эту информацию. В общем, надо хорошо подумать. Пока все, конечно, хорошо, но соломки подстелить не помешает.

А если наберется денег, то можно будет купить свою виртустановку, правда, она стоит как две мои квартиры, но если вирт будет приносить достаточно денег, почему бы нет. Тем более что можно будет играть не по 8 часов реала, а больше, ведь в общественном игровом центре дается только регламентированное время игры.

В этих размышлениях пролетело два часа, ну вот можно и в ОБИЦ собираться. А игра затягивает, кстати. Надо будет поучаствовать в конкурсе на имя для этой игры, а то он заканчивается через неделю. Разработчики дали возможность игрокам попробовать, а потом выбрать имя своему новому миру.

Дорога до игрового центра казалась резиновой, стояние в пробках стало издевательством над моими нервами.

Ну вот наконец я добрался, быстренько в душ и в капсулу.

Молодцы разрабы, сделали такую красивую заставку, даже расслабляешься под ее просмотр. А мне расслабляться нельзя. Я вдруг вспомнил, что во вчерашней суете с ершом так и не поставил точку возрождения, надеюсь, меня не закинуло обратно в лес.

Нет, стою там же, где оставил перса в прошлый раз. Так, ставлю точку возрождения на валун, расположенный невдалеке. Теперь можно немного расслабиться и со вкусом рассмотреть статьи, а то вчера с этой гонкой не успел толком.

Инфо о персонаже:

Имя: Корст
 Раса: Человек
 Основная профессия: Рыбак
 Место проживания: Не выбрано
 Место работы: Не выбрано
 Место обучения: Не выбрано

Статистика персонажа:

Уровень: 2
 Жизнь: 48 ХП
 Мана: 1 МП
 Защита: 6 ДП
 Атака: 4 АП
 Ущерб (в с): 3,61 ДПС
 Известность: 0

Основные способности:	
Сила	8
Ловкость	6
Интеллект	4
Выносливость	6
Удача	2
Дух	1
Мудрость	1

Дополнительные способности:	
Интуиция	1
Внимательность	1
Распознавание вещей	1
Прыжок из воды	1
Скрытность (1)	3
Владение ножами	3
Владение мечами	1
Владение щитами	1
Владение булавами	1
Владение копьем	1
Владение луками	1
Владение арбалетами	1
Владение парным оружием	1
Метательное оружие	1
Магия огня	1
Магия воды	1
Магия земли	1
Магия воздуха	1
Магия духа	1
Лечебная магия	1
Магия вуду	1
Шаманизм	1
Магия природы	1
Йога	1
Руническая магия	1
Магия света	1
Крик	1
Устройство лагеря	1
Ремонт	1
Телекинез	1

Профессии:	
Строитель	1
Каменщик	1
Гончар	1
Стеклодув	1
Копатель	1
Носильщик	1
Бегун	2
Рыбак (1)	7
Мясник	1
Охотник	1
Металлург	1
Кузнец	1
Шахтер	1
Горняк	1
Геолог (1)	1
Картограф (1)	2
Столяр	1
Плотник	1
Лесоруб	1
Механик	1
Оружейник	1
Бронник	1
Пиротехник	1
Лекарь	1
Маг (1)	1
Друид (1)	1
Шаман	1
Травник	1
Алхимик	1
Рунный маг (1)	1

Артефактор (1)	1
Экзорцист	1
Шорник	1
Кожевенник	1
Сапожник	1
Ткач	1
Прядильщик	1
Фермер	1
Агроном	1
Животновод	1
Ветеринар	1
Съемщик шкуры	2
Начертатель	1
Ювелир	1
Археолог	1
Скульптор	1
Художник	1
Воин	1
Стрелок	1
Вор	1
Монах	1
Странник	1
Кулинар	2

Какой я молодец, что не поленился сразу побегать по городу, пособирать профы.
Так, а что мы можем делать?

Рецепты:	
Кулинария:	
Рыба жареная	1
Рыба, жаренная на углях	1
Рыба отварная	1
Уха	1
Мясо жареное	1
Мясо ежа жареное	1
Мясо белки жареное	1
Мясо отварное	1
Мясо белки отварное	1
Шашлык	1
Шашлык из ежа	1
Шашлык из белки	1
Шашлык из оленя	1
Яйца отварные	1
Яичница-глазунья	1
Яйца печеные	1
Омлет	1
Алхимия:	
Малый эликсир здоровья	1
Малый эликсир бодрости	1
Слабый яд	1
Слабительное	1
Зажигательная смесь	1
Слабое зелье от отравлений	1
Самогон	1
Травоведение:	
Ромашка	3
Календула	1
Валерьяна	2
Подорожник	1
Первоцвет	1
Мать-и-мачеха	1
Полынь	1

Уф, упарился уже читать, а ведь еще строительные чертежи, схема оружия и брони, пиротехнические рецепты, ювелирка и так далее. Ничего себе база данных! Больше всего порадовал самогон.

Ну да ладно, разберемся по ходу, что к чему.

Сейчас в игре утро, видимость еще не очень, зато и зона агро у монстров уменьшена на 30 процентов. Правда, рыбы и змей это не касается, так что все равно надо быть настороже. А вот фотографией займусь, когда рассветет.

А сейчас кач перса. Мне понравилась вчерашняя рыбалка, так что будем продолжать в том же духе, тем более здесь все равно нет других противников, с которыми я даже теоретически могу управиться.

Поискав немного, выломал суковатую палку побольше и пошел на рыбалку. Для начала поймаем вчерашнего ерша. Он-то точно уже отстрепался и ждет меня. Так же как и вчера, подхожу к воде, немного ее баламучу для привлечения живности. Как и вчера, ершик прыгает на меня и, немного не долетая, падает на отмель. Уже палкой вытаскиваю его на берег, даю вцепиться в свое оружие и начинаю месить ножиком. Когда здоровье ерша оказывается в красной зоне, по мне проходит разряд молнии, снимая сразу 46 ХП.

Появляются сообщения:

Вам нанесен урон электричеством 46 ХП.

Новая способность Сопротивление электричеству 0,01 %.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление электричеству. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к сопротивлению электричеству, +1 % к вероятности повысить сопротивление электричеству при нанесении им ущерба персонажу.

Дебаф, до полного восстановления – защита, атака и выносливость уменьшаются на 30 %.

Фух, как меня пробрало-то. Если я сейчас попытаюсь его добить, может пройти еще одна молния.

А если не попытаюсь, то он восстановится раньше меня, и я вообще могу его не добить, а то и упустить. Решено: добиваю. Да, по краю прошел, похоже. Одно радует – это новая способность и немного прокачавшаяся выносливость.

Допилил-таки!

Система опять радует сообщениями:

Профессия Рыбак +1 уровень.

Способность Владение ножами +1.

Получено 249,01 очка опыта, до следующего уровня 579,78 очка опыта.

Теперь будем восстанавливаться.

А пока отходим от боя, можно заняться бытом. Для начала разожжем костер. А как? Огнива-то я и не взял.

У того парня, с которым вместе охотились, было, а я просто забыл. Видимо, все-таки зря хвалил себя за предусмотрительность. Есть, правда, один вариант. Когда городской маг учил меня магии огня, то заставлял зажечь свечку, однако получилось тогда раза с пятидесятого, и то не зажег, а заставил задымиться фитиль. Ну что ж, будем пробовать.

Собрав огромное количество мелких веточек, я притащил содранную с березы кору, в реале она очень хороший трут. Вот и посмотрим, что я смогу сделать.

Сосредоточившись, как учил меня маг, я стал гонять воображаемое тепло по рукам, до тех пор, пока на самом деле его не почувствовал. Теперь надо расслабиться и дать огню стечь с моих пальцев на кусок березовой коры. Получилось! На коре возникло коричневое пятнышко диаметром примерно 5 миллиметров и пропала единичка маны. Я вспомнил о бонусе, который вчера дал мне кусок съеденной рыбы, и съел еще один. Теперь сытость у меня 84 процента, и опять появился баф на восстановление маны. А пока она восстановится, стоит заняться строительством какого-нибудь убежища. А то дожди и сырость здесь вполне реальны, да и вещи надо где-то складывать, если же просто бросать их на землю, то через некоторое время они исчезают.

Так, топор я не купил. Их пока никто не производит, поскольку продавцов НПЦ в городе просто не существовало. Система изначально предполагает, что все производство и торговлю возьмут на себя люди. НПЦ только для обучения, и ни для чего больше. Однако мне для обучения выдали походную кузницу, ступку и пестик, пилу и стамеску, серп и походный алхимический набор. Все это имеет очень маленькую прочность и быстро развалится. Так что надо с этим поаккуратнее.

Осторожно, как по минному полю, я дошел до ближайшего леса, что находился минутах в двадцати быстрой ходьбы от облюбованного мною места. Я же до него добирался целый час, огибая всяких монстров. По дороге даже нескольких сфоткал.

Напил с грехом пополам несколько тонких жердей и в два приема отнес к своему лагерю. Восстановилась мана. Провел очередной сеанс магии. Пятнышко увеличилось примерно до 10–12 миллиметров.

Начал строительство *маленького домика бедняка* в соответствии с чертежами, выданными мне преподавателем строительного мастерства. Строить решил рядом с точкой воскрешения, тем более что стоящий там большой валун можно было использовать в качестве одной из стен, да и подальше от реки, а то вдруг здесь наводнения не редкость, все-таки горы рядом. Как по учебнику, я снял на месте строительства дерн и верхнюю часть почвы. Ох и умучился, скажу я вам. Забил по углам жерди потолще и установил верхние перекладки. Получился каркас с уклоном в одну сторону. Я наложил жердей на крышу, на расстоянии сантиметров по сорок одна от другой, не забывая делать стамеской канавки в жердях, чтобы они не скатывались. Потом кое-как нарезал серпом травы и толстым слоем выложил крышу.

Появилось сразу несколько сообщений:

Вы создали постройку Навес бедняка, сделать ее личной или общественной?

Личной/Общественной

Я выбрал личную.

Выскочило сообщение:

Поздравляем, вы заложили поселение, просим вас дать ему название и выбрать параметры.

В правом углу обзора высветилась иконка «поселения» в меню «Поселения».

Первым делом мне пришлось давать поселению название. Мне всегда нравилось название города Чернигов. И я ввел «Чернигово».

Поздравляем, вы основали хутор Чернигово, до уровня села необходимо 50 жителей.

Выберите площадь хутора, максимально 100 000 м², учтите, что изменить площадь можно будет только после поселения 25 человек.

Я подумал и набрал 25 000 квадратов, этого должно хватить с большим запасом.

Выберите на карте границы территории хутора.

На карте, выскочившей перед моими глазами, растянул границы хутора во все стороны, стараясь исключить неудобья.

Поздравляем! Теперь на площади хутора и в 20 м от его границы уничтожены точки возрождения всех враждебных видов. Необходимо окончательно уничтожить противников, и они больше не возродятся до тех пор, пока на этом месте стоит хутор Чернигово.

Налоги жителей составляют 0 рублей.

Государственный налог на собственность 3576 рублей в месяц, взимается автоматически со всех жителей поселения.

Твою ж налево, это я теперь буду платить ежемесячно за этот хутор. Ну да ладно, ничего не подделаешь. Буду пока здесь обитать, не рушить же собственный дом.

Замечательно, что я отметил и часть реки. После того как убью там монстров, можно будет даже купаться, и никто не тронет.

Ладно, хутор – это, конечно, хорошо, но надо заканчивать постройку. Однако сначала магия. Произведя вышеописанный ритуал с куском бересты, я заметил, что пятнышко еще немного расширилось и почернело.

Нарезав еще травы, перемешал ее с землей, которую вынимал с места строительства, и водой. Воду пришлось носить в огромных листах кувшинок, которые я добыл с огромным риском для жизни.

Получившимся блокам дал немного подсохнуть и выложил ими стены.

Хорошо, что в игре нет усталости, в реале я бы уже кончился.

Затем я укрепил стены дерном и выложил пол охапками травы.

Поздравляем, вы улучшили постройку Навес бедняка до Основательный маленький домик бедняка.

Как раз восстановилась манна, и я, перенеся кострище поближе к дому, попробовал снова зажечь бересту.

Магия огня +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в магии огня. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус+2 % эффективности заклинаний огненной стихии, +10 % к скорости восстановления маны, +5 % к объему магической энергии (маны), +1 максимального количества маны.

«Надо же, получилось», – думал я, глядя на пляшущий огонек. Надо будет потом еще потренироваться и попробовать другие виды магии, может, что и выйдет.

Запалив костер, я сходил на берег реки за глиной – я заметил ее, когда искал палку для ловли рыбы. Принес немного все в том же листе кувшинки к дому, замесил немного и обмазал ею рыбу, как рекомендовалось в рецепте «Рыба, жаренная на углях», и положил запекаться. Жаль, нет соли, без нее не так много дадут сытости. Но жареная, как правильно заметила система, все равно вкуснее.

Зажарив остатки вчерашней и сегодняшнюю добычу и не испытывая пока потребности в еде, пошел на берег за следующей рыбкой. Благо ХП уже восстановились, и дебафы спали.

Все случилось же так, как и прежде: когда полоска жизни ерша ушла в красную зону, по мне ударила молния. Правда, в этот раз снялось только 34 ХП, но неприятно было так же. Спротивляемость электричеству опять увеличилась на 0,01 %, но уровень профессии больше не добавился.

Ладно, все равно больше не успею порыбачить, до конца осталось всего полтора часа. Значит, пойду фотографировать природу и разведывать местность.

Побродив по округе и обнаружив множество интересного, я отправил фото в редакцию, добавив описание к ним. Свой дом фотографировать не стал: кому это интересно, да и знать особо никому не надо.

До выхода оставалось всего 15 минут, и я решил испытать магию воды в действии, тем более что как раз восстановилась мана. Набрав воду в кувшинку, я попробовал сосредоточиться, как показывал мне преподаватель магии, и попытался вскипятить воду, разгоняя перед мысленным взором молекулы воды. Сначала ничего не получалось, но наконец мне в голову пришла мысль делать так же, как я делал с огнем. Я погонял энергию в руках, продолжая разгонять молекулы воды в кувшинке, и резко соединил оба действия. Вода в кувшинке бурно закипела и выплеснулась мне на руки. Ох и неприятно обвариться кипятком, скажу я вам, хоть и с фильтром 90 процентов.

Поскакали системные сообщения:

Вам нанесен урон 7 XII

Новая способность Сопротивление магии воды 0,01 %

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии воды. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к сопротивлению магии воды, +1 % к вероятности повысить сопротивление магии воды при нанесении ею ущерба персонажу.

Магия воды +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в магии воды. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности заклинаний водной стихии, +10 % к скорости восстановления маны, +5 % к объему магической энергии (маны), +1 максимального количества маны.

Магия огня +1.

Новая способность Комбинирование магических заклинаний +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в комбинировании магических заклинаний. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности комбинированных заклинаний, +10 % к скорости восстановления маны, +5 % к объему магической энергии (маны), +1 максимального количества маны.

Мудрость +1.

Дух +1.

Ну вот и все вроде, можно три минуты посидеть и посмотреть на красивейший местный закат.

Новая способность Искусство +1.

Выход из игры 10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... 0.

Ничего себе отхватил напоследок!

Надо связаться с редакцией, уточнить, понравились ли снимки.

– Сергей Васильевич?

– Да?

– Здравствуйте! Это Антон, по поводу открытой хай-левел-зоны.

– О, Антон, очень рад вас слышать. Мы посмотрели ваши фотографии, это как раз то, что нам нужно. Проверьте свой счет, вам уже должны были перевести за них деньги.

Я глянул счет. Действительно, на него упала оставшаяся сумма 100 тысяч рублей.

Неплохо я заработал на своей ошибке, мне начинает это нравиться.

– Нам как раз хватит этого материала на серию небольших репортажей об игре. Однако у меня к вам есть еще одно предложение.

– Внимательно вас слушаю, Сергей Васильевич.

– Ну что вы, можно просто Сергей. А тема разговора такая. Как вы относитесь к тому, чтобы побыть внештатным корреспондентом нашей газеты? Зарплата у вас будет 65 тысяч рублей в месяц, и от вас потребуется только раз в неделю сдать очерк о той местности, где вы находитесь, ну и по возможности об окружающих, а также обо всех встреченных существах и по возможности данжах. Прекрасно понимаю, что это дорогая информация, и о каждом отдельном случае мы поговорим, чтобы соблюсти взаимные интересы.

– Я подумаю, если вы позволите, и позвоню вам завтра.

– Хорошо, Антон, а чтобы вам лучше думалось, предлагаем от редакции установить вам вирткапсулу, и если сможете, то и выкупите ее через пару лет.

– Сергей, а какой в этом смысл для редакции? Ведь у вас уже наверняка есть корреспонденты в этой игре, и рано или поздно они до меня доберутся. Да и быстро приесться все это людям.

– Антон, эта игра – событие и проект государственного, а то и мирового масштаба. Нам все равно понадобятся множество агентов в игре, так почему же сразу не нанять игрока, который будет давать много эксклюзивной информации. А ко времени, когда она перестанет быть эксклюзивной, вы сможете работать на нас в качестве постоянного корреспондента в игре.

– Знаете, Сергей, пожалуй, я склонен согласиться. Не пришлете мне договор для ознакомления?

– Конечно, с удовольствием. Буду ждать вашего решения. Позвольте откланяться.

– Всего доброго!

Интересно пляшут девки. Это золотое предложение. Надо посоветоваться с Сашкой, он пошел по стезе юриста и может найти подводные камни в договоре. И если все нормально, то я за это предложение зубами держаться буду. Ведь у меня зарплата всего 25 тысяч рублей, и это еще прилично, средняя-то вообще около 18 тысяч. Получается, мне играть выгоднее, чем работать. Да еще и капсула от редакции. Я ведь смогу играть столько, сколько захочу. Правда, больше двадцати часов в сутки нельзя, что-то с мозговой активностью происходит, но и двадцать часов реала – это сорок часов в игре подряд. Преимущества перед игроками, пользующимися гарантированным виртом, даже представить сложно.

После звонка Сане, который подтвердил, что договор чистый, и даже поздравил с удачей, я позвонил Сергею Васильевичу и принял предложение.

Я заехал на свою теперь уже старую работу, подал заявление об увольнении. Начальник не особо сетовал по поводу моего ухода и не стал заставлять отрабатывать положенное законодательством время. Меня быстренько прогнали по десятку этажей с обходным листом, рассчитали и отпустили на волю. Уже ближе к вечеру я подъехал в редакцию и подписал договор в отделе кадров.

После заехал домой, быстро поел, выгулял пса и поспешил в ОБИЦ.

Там я быстренько принял душ и залез в капсулу.

Ну что ж, начнем последний гарантированный день в игре, дальше я буду наслаждаться собственным виртом!

Прошла заставка, и я очутился в своем игровом жилище.

Прикинул, что даже если каждая из рыбок будет бить по мне молнией, то трех я сегодня точно завалю, ведь время полного естественного восстановления у меня 5 часов. А если хоть одна по мне молнией не треснет, то и четырех. В перерывах между рыбалкой буду разведывать

местность и заниматься магией, все равно ведь делать больше особо нечего. И обязательно надо сходить в сторону гор, посмотреть руду. Надо прокачивать кузнечное и плавильное дело, иначе толком сделать здесь ничего не смогу.

Проверив уровень сытости, я доел еще первого жареного ерша. На вкус очень даже ничего, однако, если найду соль, надо будет запастись.

Получен баф, +6 % к скорости восстановления маны, на 16 часов.

Получен баф, +2 % к скорости восстановления жизни, на 4 часа.

Сытость персонажа поднялась до 96 %.

Интересно выходит, при приготовлении добавляются дополнительные свойства еды. Учтем. Да и лишний баф к восстановлению жизни точно не помешает. Надо попробовать с травами, они вроде могут еще свойств добавить. У меня, правда, нет трав, которые обычно используют как пряности, но можно по округе посмотреть, может, найду что подходящее.

Вооружившись своим дрынком, я прошел к реке. Дальше по накатанной технологии: вытащил рыбку на берег и запилил своим ножиком. В этот раз повезло, и молния не прошла, значит, можно сразу пилить следующую. Засада, этот ершик уже не отrespится, значит, надо искать новое место, где можно порыбачить.

Долго шел вдоль берега, пока нашел еще одного такого ерша, оказывается, не часто они здесь встречаются. Зато другой высокоуровневой живности просто море.

Пришлось ждать на берегу минут двадцать, пока рыбы не разойдутся таким образом, чтобы кроме ерша никто не сагрился, и началась очередная потеха. В этот раз не повезло, и приласкало молнией на 44 ХП, видимо, рандом.

Когда я наконец добил ершика, выскочило долгожданное сообщение о повышении уровня:

Поздравляем, вы получили 3-й уровень, вам добавлено 5 очков характеристик для распределения.

Профессия Рыбак +1 уровень.

Способность Владение ножами +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса во владении ножами. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % к ущербу от атак ножом, +10 % к вероятности нанесения критического удара ножом, +2 % к показателю дух.

Наконец-то дождался. В городе народ небось уже с уровнями 10+ бегают, кстати, надо будет потом посмотреть на сайте игры. Да и плюшка с ножиками радует.

Статы распределил по одному в Мудрость, Дух, Силу, Удачу и Ловкость. Конечно, я знаю о том, что в обычных ММОРПГ надо качаться специализированно, иначе ничего не добьешься, однако на данный момент ничего не понятно с магией, а мне рано или поздно придется столкнуться с более грозными монстрами. Не представляю, как можно запилить нубским ножиком монстра уровня эдак 50+.

После распределения статов мне добавилась единичка маны, также при повышении уровня добавилось четыре единички жизни.

Еще оказалось, что при повышении уровня все ХП автоматически восстанавливаются, так что я опять на рыбалку.

Потратив на поиски хорошего местечка еще минут пятнадцать, я нашел точку, рядом с которой плавали два ерша.

Сделав отметку на карте, принялся за рыбалку.

Потратив примерно минут двадцать, я вытащил-таки на берег одну из рыбок и в очередной раз получил молнию, правда, в этот раз она сняла 49 ХП. Мне повезло, что недавно взял

уровень, а то непременно бы убило. Поскольку до восстановления времени еще много, займусь делами.

Сначала магия.

Дойдя до ближайшей роши, сорвал с березы кусок бересты, набрал веток и отнес все это в лагерь. Сложил костер и приготовился к нудному зажжению своего трута. К моему удивлению, огонек вспыхнул мгновенно, и система опять разразилась сообщениями:

Поздравляем, вы создали новое заклинание «Воспламенение». Минимальный ущерб 4–6 ХП, раз в 15 секунд в течение одной минуты. Ущерб зависит от вложенной в заклинание энергии, минимальное количество маны, необходимой для активации заклинания, – 3 МП. Заклинание лучше использовать для разведения костра, однако оно может и нанести небольшой урон вашим противникам.

Поскольку вы являетесь первооткрывателем заклинания «Воспламенение», получаете бонус к ущербу, наносимому заклинанием 10 %.

Магия огня +1.

Профессия Маг +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в профессии маг. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +0,5 % опыта за ущерб, нанесенный с помощью магии, 5 % к эффективности способности сопротивление магии огня, +2 % к показателю мудрость.

Новая способность Сопротивление магии огня +0,01 %, +1 максимального количества маны.

Изучена новая профессия Конструктор заклинаний +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в профессии Конструктор заклинаний. Пока вы лидируете, вероятность создания нового заклинания +1 %, +2 % к показателю мудрость, +2 % к показателю дух.

Комбинирование магических заклинаний +1.

Вот это плюшки!

Магия все больше начинает мне нравиться. Надо будет поэкспериментировать с другими видами магии, особенно, конечно, хочется лечиться, однако непонятно пока, как к этому подступиться. Максимум, что показал мне преподаватель лечебной магии, это как передавать энергию в больную зону. Попробую отлечиться, когда мана восстановится, благо она теперь есть. Может, удастся создать лечебное заклинание, было бы просто чудесно.

Я распалил костер и принялся потрошить рыбу. И – о чудо – в одной из рыбин нашел «золотую статуэтку прекрасной нимфы». Посмотрев в свойства, потрясенный сел на пол в своей хижине.

После установки на главной площади поселения дает +15 % к скорости восстановления жителей на территории поселения, +7 % к защите жителей на территории поселения, – 7 % к защите враждебных существ на территории поселения, +10 % к эффективности выращивания овощей на территории поселения.

Так, в ближайшие планы ставим выбрать какую-нибудь площадь поблизости к моему домику, соорудить постамент и водрузить на него фигурку.

Ладно, пока поставим фигурку на пол в доме, и пора собираться на разведку. В первую очередь надо присмотреть места для рыбалки, чтобы не блуждать, как сегодня. Сказано – сделано. Я прошел несколько километров вдоль реки и нашел еще семь мест с маленькими пред-

горными ершами, в одном из них даже плавали целых три рыбы. На этом, правда, мое «везение» дало сбой, и я только по логам узнал, что меня убил плотоядный жук, раз я на точке возрождения.

Поскольку на точке возрождения появляешься с единичкой ХП, то придется мне еще подождать похода на рыбалку. Правда, мана есть, можно попробовать отлечиться.

Я сосредоточился и, как мне объяснял городской маг, направил теплую энергию из рук в район солнечного сплетения.

Пришло сообщение:

Вы восстановили 8 ХП с помощью магии.

Откровенно говоря, оно меня не порадовало.

Потратил 5 МП, а восстановилось совсем мало. Хотя если магичить, то время полного восстановления уменьшается больше чем в два раза. И то хлеб, так, глядишь, я набью сегодня еще половинку уровня.

А пока ХП и МП восстанавливаются, пойду пособираю камушки для будущей площади. Видел ниже по течению реки отмель, и там размытая скала, около нее множество обломков. Должны быть и такие, которые подойдут, чтобы выложить площадь хотя бы по периметру.

Сходил, набрал полную сумку камней и даже несколько в руках донес, хотя пару раз приходилось останавливаться и ждать, пока восстановится выносливость.

Наконец добрал до дома. Как раз восстановилась мана, и я хотел себя восстановить, когда мне в голову пришла интересная мысль. Ведь магия света вроде дает всякие бафы типа того же восстановления и благословения, почему бы не попробовать совместить ее с лечебной магией?

Я сосредоточился и представил, как из района моего солнечного сплетения выходит шарик света. Это было очень сложно, потратил почти два часа, пока удалось добиться желаемого эффекта. Когда еле заметный шарик наконец появился, я, придерживая его в поле видимости, разогнал в руках теплую энергию и дал ей как бы обвить его. После чего ладонями подтолкнул шарик обратно в район солнечного сплетения.

Впечатление было такое, как будто меня окунули головой в детство, повеяло свежестью, бабушкиными пирожками, парным молоком и чем-то еще родным. И тут система опять разродилась сообщениями.

Вы восстановили 37 ХП с помощью магии.

Вы получили временный баф «Благословение», сила ваших ударов +5 %, эффективность вашей защиты +3 %, скорость восстановления жизни +3 %, срок действия бафа 30 минут.

Поздравляем, вы создали новое заклинание «Благословение» сила ваших ударов +5 %, эффективность вашей защиты +3 %, скорость восстановления жизни +3 %, срок действия бафа 25 минут, количество маны, необходимой для активации заклинания, 4 МП.

Поскольку вы являетесь первооткрывателем заклинания «Благословение», вы получаете бонус ко времени действия положительных эффектов 20 %.

Поздравляем, вы создали новое заклинание «Святое лечение», минимальное восстановление жизни 45 ХП мгновенно, наложение бафа «Благословение», эффективность зависит от вложенной в заклинание энергии минимальное количество маны, необходимой для активации заклинания 5 МП.

Поскольку вы являетесь первооткрывателем заклинания «Святое лечение», получаете бонус эффективности действия заклинания 5 %.

Магия света +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в магии света. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности заклинаний на основе света, +10 % к скорости восстановления маны, +5 % к объему магической энергии (маны).

Лечебная магия +1.

Профессия Маг +1.

Профессия Конструктор заклинаний +1.

Комбинирование магических заклинаний +1.

+1 Максимального количества маны.

+1 Максимального количества маны.

+1 Максимального количества маны.

Мудрость +1.

Мудрость +1.

Дух +1.

Мать, мать, мать...

Не кисло меня порадовали!

Теперь кач для меня первое дело. Это же надо, я теперь почти полностью могу отлечиться и сразу нового ершика выносить.

Только по лечебной магии я пока не впереди всех, но это и следовало предполагать, вряд ли кто-то не решил прокачивать хила, да и самолечение значительно помогает ускорить процесс ханта. Радует количество маны, 9 единичек, это же очень круто. Я теперь реально Маг!

У меня осталось девять часов игры, и я решил все целиком посвятить их фарму монстров. Придя на точку с тремя ершами, начал бить их по одному. На троих у меня ушло полтора часа, и, когда я отлечивался после последнего боя, первый как раз отреспился. Значит, респ у них раз в полтора часа, и, пока я не придумаю способ валить быстрее, мне с этой точки можно вообще не уходить.

Когда я добил нового ершика, выскочило сообщение о поднятии уровня. Вложил 3 очка в выносливость и по одному в мудрость и удачу. В итоге прибавилось целых 16 ХП, ведь за каждый уровень выносливости дают еще по 4 ХП +4 за уровень. Так что у меня теперь 68 ХП. Да я крут непомерно!

Следующий уровень у нас 6,6к очков опыта, так что придется потрудиться, набирать осталось «всего» 2,6к опыта. За пять часов я набил еще 10 ершиков, лупя по ним как заведенный, получил +2 владения ножами. До следующего уровня осталось 323к опыта, завтра точно добыю, а то сегодня у меня сумка уже полная. Надо ершиков приготовить да, может, еще с магией поиграть и камешков для площади натаскать.

Уже привычно сделал кострище и запалил его заклинанием. Влил в него 5 единичек МП, и костер запылал, минуя стадию разжигания. Понравилось невероятно. Вычистил рыбу, попутно проверяя содержимое кишок, зря, оказывается, я раньше этого не делал. В 10 из 11 рыб был лут, правда большей частью для меня неприменимый. Например, кольцо, имеющее ограничение на ношение с 30-го уровня, с неизвестными свойствами. Или совсем маленький обрывок неизвестной карты. Или пластинка неведомого металла, но подозреваю, что это крафт или просто редкий материал, так что сохраню. Больше всего порадовала пластинка с руной огня, и, когда я ее распознал, мне пришло сообщение:

Распознавание вещей +1.

И руна автоматически добавилась в книгу магии, после чего пластинка разрушилась.

Закончив с потрошением, запек рыбок и взял себе на заметку сходить за глиной, а то закончилась.

После окончания заготовки провизии у меня выскочило сообщение:

Рецепт «Рыба, жаренная на углях» +1, положительные эффекты увеличены.

Изучен рецепт «Подгорный ерш, жаренный на углях» +1, положительные эффекты увеличены.

Профессия Кулинар +1.

Пока восстанавливается мана, решил сходить за камнями. Там на берегу и магичить как-то легче, текущая вода помогает сосредоточиться. Придя к скале, я сел на небольшой валун размером с табуретку и погрузился в размышления. На данный момент мне нужно боевое заклинание, с существенным уроном. По идее, самое известное заклинание из фэнтези и РПГ – это фаербол, или, проще говоря, огненный шар. Правда, я пока не представляю, как их можно сделать, да еще прицельно швырять. Еще воздушный кулак, хм, попробуем.

Я сосредоточился, потом постарался расслабиться, как учили, и представил себе ветер в голове. Долго ничего не получалось, пока я не заметил, что в голове действительно шумит и она, кажется, сейчас лопнет. По рекомендации системы обучения, отпустил из головы этот ветер в сторону травы, растущей неподалеку, чтобы посмотреть на эффект заклинания. Да, небольшой ветерок, это все, чего удалось добиться. Никаких новых сообщений не выскочило, а вся мана сгорела. Что-то я делаю неправильно.

Ладно, пока нет маны, наберу камней и отнесу их в лагерь и на сегодня, наверное, закончу. Принеся домой камни, я аккуратно сложил их в кучу у стены и посмотрел на счетчик времени – осталось полторы минуты. А у меня, кажется, есть мысль, как сделать боевое заклинание, и это первое, чем я займусь в следующий раз.

Выход из игры 10... 9... 8... 7.....2... 1... 0

Выбравшись из капсулы и приняв душ, я поехал домой. Как-то необычно, когда не надо отправляться на работу, а сам при этом ощущаешь себя выспавшимся и готовым к труду и обороне. Приехал домой, выгулял собаку, перекусил и сел смотреть новую информацию по игре. Полазил по официальному сайту, форумам и даже успевшим появиться гайдам. Обнаружил рецепт создания простого лечения. Оказалось на удивление просто, а я такого наворотил... Больше пока никакой информации о магии не нашел. Уровень современных игроков ненамного превзошел мой, самые крутые на данный момент шесть человек 7-го уровня. Они вместе ходят в рейды и фармят монстров 9 – 10-го уровней, судя по всему, играют с личных капсул и скупают на аукционе все мало-мальски пригодное из вновь появившегося. Так что не сильно я и отстал и имею возможность достаточно быстро их догнать. Тем более что сегодня должны привезти мою личную капсулу.

Рецептов и конструкций из сферы кузнечного дела на данный момент открыто одиннадцать. Не стал пока рассматривать, чтобы не истечь слюнями. Из форумной переписки понял, что сейчас лучший – кузнец Микула, прокачан он по профессии до 4-го уровня, и даже самые начинающие кузнецы имеют очень некие деньги со своих изделий. Только общественные кузницы не резиновые, а личную пока смог себе позволить только тот самый прокачанный кузнец Микула.

Я решил написать гайд по созданию хутора и уже было выложил его в общий доступ, как в голову мне пришла мысль, что редакцию может заинтересовать эта информация и они зачтут ее мне как выполненную за эту неделю работу. Так и получилось. Сергей Васильевич даже позвонил и поблагодарил за такую своевременную и полезную информацию. Как оказалось, город просто пух от новичков, а земля в нем стоила баснословных денег. Так что читатели должны проявить просто огромный интерес к нашему издательству, как только оно разместит эту информацию. Он также поведал мне, что прошлый репортаж «нового Робинзона», как они меня обозвали, вызвал настоящий ажиотаж и рейтинг издательства взлетел до небес.

После разговора с редактором я полазил еще немного, посмотрел значительно расширившуюся базу знаний. Очень познавательно, однако полезной для меня информации очень мало.

Как бы там ни было, через некоторое время привезли капсулу. Для настройки понадобилось почти шесть часов. Рабочие сказали, что у меня еще хороший канал, а то бывали случаи, когда настраивали по трое суток. Но это поначалу, сейчас уже немного приладились, но проблемы случаются, и обычно из-за плохого канала.

Подождав, когда рабочие закончат, покормил их, и мы распрощались, довольные друг другом.

Принял душ и залез в свою капсулу. Да, все-таки модели для личного пользования гораздо комфортнее. Опять заставка, и я на базе. Сейчас ощущение мира было лучше, а в игровом центре все же оставалось чувство нереальности. Здесь все кажется даже реальней, чем в жизни. Главное – не утонуть в этом мире. Пожалуй, по двадцать часов я все же играть не буду, или только в особых случаях, и ограничу себя шестнадцатью часами реала в сутки с перерывом. То есть играть я смогу по тридцать два игровых часа в день, что вполне достаточно.

Первым делом я решил сходить за камешками, заодно попробовать реализовать свою задумку из магии.

Усевшись на облюбованный ранее камешек, я снова сосредоточился и для начала разогнал в руках энергию огня, потом ветер в голове, осторожно выдул заклинание ртом, при этом руками как бы раскручивая его и добавляя огненную энергию. В воздухе проявился небольшой огненный смерчок, а цель для него я уже присмотрел. Мягко, боясь повредить, подтолкнул его в сторону той самой частично размытой скалы.

Неожиданно быстро разогнавшись, смерч ударился о скалу и исчез в ней. Я уже было успел расстроиться, что опять ничего не вышло, однако тут прогремел немаленький взрыв, и я оказался на точке возрождения. Взорвалась скала, и мне прилетело в голову камнем. И вот тут уже система начала отрываться.

Вы получили повреждения 68 ХП и перенесены в точку возрождения.

Дебаф, до полного восстановления, защита, атака и выносливость уменьшаются на 30 %.

Поздравляем, вы создали новое заклинание «Огненный смерч». Минимальный ущерб 15–28 ХП, раз в 20 с в течение двух минут. Ущерб зависит от вложенной в заклинание энергии и от соотношения разного вида энергий, минимальное количество маны, необходимой для активации заклинания, 8 МП. Заклинание может нанести вред союзникам, будьте аккуратны при использовании. Внимание! Заклинание может становиться неуправляемым.

Поскольку вы являетесь первооткрывателем заклинания «Огненный смерч», получаете бонус к ущербу, наносимому заклинанием, 10 %.

Магия воздуха +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в магии воздуха. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности заклинаний воздушной стихии, +10 % к скорости восстановления маны, +5 % к объему магической энергии (маны).

Профессия Маг +1.

Изучена новая профессия Боевой маг +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в профессии боевой маг. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +1 % опыта

за ущерб, нанесенный с помощью магии, +5 % к эффективности атакующих заклинаний, +2 % к показателю мудрость.

Профессия Конструктор заклинаний +1.

Комбинирование магических заклинаний +1.

Мудрость +1.

Интеллект +1.

Интуиция +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности интуиция. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +3 % к вероятности создания новых рецептов, заклинаний, схем, рун, чертежей и выкоек, +1 % к качеству создаваемых и добываемых предметов, +2 % к эффективности способности скрытность, +2 % к показателю интеллект.

+3 Максимального количества маны (здесь и далее логи частично сокращены).

+1 Защита.

Да, за такое и погибнуть не жалко.

Пойду посмотрю, что случилось со скалой. Подойдя к скале, я увидел, что часть ее уничтожена взрывом, а камни разбросаны по округе. Там, где произошел взрыв, среди сланцевых пород я увидел в толще скалы черный как смоль камень. Неужели здесь есть выход каменного угля, это было бы просто изумительно.

Я подошел к скале вплотную, подкатил небольшой булыжник, чтобы дотянуться до странного вкрапления. Хм, странно, такое впечатление, что это какой-то обгоревший металл. Способность Распознавание вещей не срабатывает. Я, конечно, догадываюсь, что это, попробую узнать точно.

Я дотронулся рукой до камня и сказал в пространство: это метеоритное железо.

Система сообщила мне:

Способность Распознавание вещей +2.

Посмотрев еще раз в информацию о «камешке», я увидел:

Материал: Метеоритное железо.

Распространенность: Редчайший.

Качество: Чистейший.

Свойство: Не определено.

Подходит для изготовления любых видов вооружения и инструментов.

Может сочетаться с кристаллами и живой материей.

Свойство: Не определено.

Может нести магический заряд.

Свойство: Не определено.

Дополнительное свойство: Не определено.

Дополнительное свойство: Не определено.

Магическое свойство: Не определено.

Магическое свойство: Не определено.

Магическое свойство: Не определено.

Ничего себе! Это же суперкрафтовое железо!

Судя по всему, при взрыве часть оторвало и разбросало вместе с остальными осколками. Надо поискать, пока не пропало, а то система может посчитать их брошенным имуществом.

Перебрав вручную все найденные осколки, я получил примерно полтора килограмма метеоритного железа. И, как ни странно, нашел среди камней кусочек золота в виде самородка. Очень маленький кусочек, но на колечко может хватить, сохранию пока, потом пойдет на ювелирку. Пока кроме медных колечек я делать все равно ничего не могу.

Добив сумку камнями для площади, я понес все это хозяйство к дому.

По дороге выскочили два сообщения:

+1 Сила.

+1 Выносливость.

Порадовало...

Если у меня уже есть материал, самое время построить кузницу. Вроде видел на форуме, как это должно быть организовано.

А сейчас на фарм монстров, осталось мне до следующего уровня совсем чуть-чуть. Съев одного из готовых ершиков и получив очередные сообщения о бафах и сытости, я пошел на дело.

Убил двух ершей – повысили уровень.

За пятый уровень предложили еще одну способность на выбор:

Разведчик (дополнительная вероятность 5 % обнаружить скрытые данжи).

Приручение животных (возможность приручать животных в качестве ездовых и спутников).

Дальнозоркий (позволяет подробнее рассматривать удаленные предметы, по желанию зрительно их приближая).

У-у-у, как же любят разрабы поиздеваться над бедными игроками. Ведь все хочется.

Ладно, разведчик – это, конечно, очень хорошо, и я не задумываясь выбрал бы его, если бы не оказался в этой ситуации. Дальнозоркий – не помешает, но будем надеяться, что мне дадут этот вариант еще через 5 уровней. Выбираю Приручение. Я уже думал над тем, где мне добыть маунта, теперь есть такая возможность. После выбора способности мне прокрутили небольшой ролик на тему способов приручения копытных и пожелали удачи.

Распределил статьи по единичке в первые пять: Силу, Ловкость, Интеллект, Выносливость и Удачу.

Итого: ХП у меня теперь 76.

Странно: проффа Рыбак давно не добавляется, встала и ни с места. Но вообще логично, я же ловлю только один вид рыбы, какой тут профессиональный рост, вот подрасту в уровнях и поймаю другую рыбку, посерьезнее, тогда и посмотрим.

До окончания шестнадцатичасового игрового периода осталось семь с половиной часов, и я решил их использовать на прокачку персонажа.

Постепенно накапало еще +2 к владению ножами.

Через пять часов, на 11-м убиваемом мною ершике, мне показалось, что я увидел искорку, мелькнувшую по чешуе. Я присмотрелся, но больше ничего не заметил, странно. Я сосредоточился, как в упражнениях с магией, и увидел небольшой ореол из серой энергии, окружающей этого ерша. Попробовал потянуть на себя эту энергию, как будто сдираю с него шкуру. Тут меня шандарахнуло так, что я отлетел аж на несколько метров. Жизни почти не осталось, а система снова запестрила сообщениями:

Вам нанесен урон электричеством 73 ХП.

Способность сопротивление электричеству +0,02 %.

Дебаф, до полного восстановления защита, атака и выносливость уменьшаются на 30 %.

Магия воздуха +1.

Управление электричеством +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в управлении электричеством, которое является подразделом магии воздуха. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности заклинаний, использующих электричество, +5 % к скорости восстановления маны, +2 % к объему магической энергии (маны).

Поздравляем, вы распознали и изучили новое заклинание «Молния». Минимальный ущерб 28–35 ХП одномоментно. Минимальная дальность применения 20 м. Ущерб и дальность зависит от вложенной в заклинание энергии, минимальное количество маны, необходимой для активации заклинания, 5 МП. Рекомендуем при применении заклинания не контактировать с целью, в таком случае весь наносимый ущерб может прийти на вас, с вероятностью 60 %.

Распознавание заклинаний +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Распознавание заклинаний. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к вероятности распознавания готовящихся заклинаний, +1 % к вероятности изучения распознанных заклинаний, +1 % к вероятности получения магической способности противника, +2 % к показателю Интеллект.

+1 Максимального количества маны.

Дух +1.

Да уж, прилетело так прилетело!

И отлечиться не получится, ману эта способность, похоже, жрет полностью.

После такого не грех и передохнуть. Да и осмыслить все плюшки, свалившиеся на меня.

Выход.

Выход из игры 10... 9... 8... 7.....2... 1... 0

Пока гулял с собакой, прикидывал и так и эдак.

Что у меня есть?

1. Неплохой набор магии для новичка, но местным монстрам это как слону ведерная клизма, больше приятно. Хотя качать ее надо, при фарме ершиков буду периодически долбить магией, скорее всего, Воспламенением. Думаю, от молнии у него неслабая защита, а смерч маны жрет немеряно, да и побаиваюсь я его немного. Но попробовать надо все.

2. Крафтовое метеоритное железо – отлично, но, чтобы его использовать, нужно прокачать кузнеца, причем, скорее всего, до мастера. На данный момент я могу работать только с медью, а вот на 4-м уровне, как пишут в гайдах, уже можно работать с бронзой. То есть к железу допустят не раньше уровня подмастерья. А уж о серьезных материалах и сплавах можно только мечтать.

3. Есть набор нубских инструментов, однако прочность у них очень маленькая. Например, я сильно надеюсь, что мне повезет и хватит прочности столярных инструментов на постройку кузницы.

4. Есть новая способность приручить маунта и спутника. Пока непонятно как. Но к этому делу надо подойти основательно.

5. Есть свое поселение, можно сказать «милый дом», но не скажу. Надо будет в ближайшее время делать кузницу и площадь.

6. Есть много жареной рыбы, должно хватить почти на месяц блужданий.

7. Есть шкурки ежей. Много. Пойдут на первые мехи для кузни. Все равно другого материала нет и не предвидится.

Теперь порядок действий.

Сначала надо прокачать 6-й уровень. Попутно прокачиваю магию огня и лечения.

Кстати, по гайду надо создать простое лечебное заклинание, оно жрет поменьше маны.

Затем надо будет собираться в горы за медной и оловянной рудой на первое время.

И постоянно посматривать по сторонам, может, маунта какого получится отхватить.

На первое время план ясен. А пока позвоню Полине, так, кстати, зовут мою девушку, и приглашу... Для начала на ужин, а там как покатит. Надеюсь, родственнички срулили.

Девушка на звонок отреагировала странно. Сказала, что если я смог неделю без нее обходиться, то и дальше прекрасно обойдусь, и повесила трубку.

Да, каждая ссора с девушкой – это сильный вплеск адреналина, после чего срочно хочется кого-нибудь убить. Слава богу, у меня есть такая возможность. Разбираться буду, когда успокоюсь. А пока пошла в...

Вернувшись домой, покидал в топку биотоплива и полез в капсулу отрываться на монстриках.

Пятнадцать часов безудержного пиления бедных ершей принесли очередной уровень и некоторые плюшки. Цитирую систему:

Способность Владение ножами +2.

Ловкость +1.

Поздравляем, вы развили свою способность во владении ножами и с уровня начинающего поднялись на 1-й уровень умельца, скорость нанесения удара ножом увеличивается на 15 % и увеличивается каждый уровень умельца во владении ножами на 0,5 %, вероятность нанесения критического удара ножом увеличивается на 10 % до 48 % и увеличивается каждый уровень подмастерья картографа на 0,1 %, увеличивается ущерб, наносимый ножами, на 5 %.

Поздравляем! Получено достижение «Первый среди умельцев в мире», количество получаемого опыта увеличивается на 1 %.

Способность Владение копьями +1.

Видимо, система приняла за копьё палку, которой я удерживал ершей при их убиении.

Способность Владение парным оружием +1.

Похоже, оттуда же.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса во владении парным оружием. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % к ущербу от атак парным оружием, +10 % к вероятности нанесения критического удара парным оружием, +2 % к показателю ловкость.

Профессия Воин +1.

Поздравляем, вы создали новое заклинание «Малое лечение», минимальное восстановление жизни 6–9 ХП мгновенно, эффективность зависит от вложенной в заклинание энергии минимальное количество маны, необходимой для активации заклинания, 2МП. Исцеляет легкие ожоги.

Лечебная магия +1.

Профессия Лекарь +1.

Получено достижение Мастер Крита, 10 000 критических ударов подряд коэффициент критического удара увеличивается на 50 %, вероятность нанесения критического удара увеличивается на 10 %.

Это получается, если раньше у меня был крит $\times 2$ и иногда проходил $\times 3$, то теперь минимум идет $\times 3$ и иногда $\times 4,5$! Не подозревал о существовании внутри меня живности, но сейчас просто ощутил всем телом, как хомяк бьется головой о мою грудную клетку, желая лично увидеть такую плюшку.

Прикинув, что сейчас в реале поздний вечер, вышел из игры и отправился в клуб. Порас-тряс на танцполе жирные массы, потом начался мужской стриптиз, что мне в корне неприятно, и я вернулся к миру игры.

Настроение было лирическое, и я залез на официальный сайт игры. До завершения конкурса на лучшее название. Названий были сотни, но мне ни одно не понравилось, и я предложил свое. «Маноратха», что на санскрите означает «мечта» или «желание».

После залез в новости, ребята из группы мажоров так пока и не прокачались до 8-го уровня, а вот кузнец Микула уже на 6-м. Нашли первый подземный данж, дальше первого зала еще никто не прошел, не могут запилить первого мини-босса 10-го уровня.

Полазив по Инету еще немного, залез в капсулу и запустил игру.

Первым делом решил заняться добычей. Выпотрошил ершей и посмотрел на вытасченный лут.

Большое количество обрывков разных карт. Причем кусочки размером меньше пазлов, которые одно время покупала Полина, а она не собирала картинки меньше чем на 3000 пазлов. Множество непонятных вещей, кусочки каких-то крафтовых материалов, пара маленьких флаконов неизвестно с чем, куча ювелирки на уровне 30+ и так далее.

Из полезного нашел пять пластинок с рунами: воздуха, огня, контроля, привязки и лечебную.

Ну, положим, руна огня у меня уже есть, а вот все остальное я записал в свою книжку магии. И еще нашлись две очень полезные вещи.

Первое: редкое «Золотое кольцо подмастерья мага огня», на +6 мудрости, +2 духа и сопротивление воде +2 %. Без ограничения по уровню.

Второе: свиток с заклинанием «Паралич».

Минимальные требования: магия духа 3, магия воздуха 3, лечебная магия 5, профессия Маг уровень подмастерья 5. Минимальное количество маны для активации заклинания 25.

И все, больше никакой информации. Правда, идентификация вещей у меня еще толком не прокачана, так что ничего удивительного.

Ура, кажется, я теперь знаю, как поймать маунта, а уж приручить как-нибудь сумею. Главное – разобраться в магии духа, а все остальное зависит только от прокачки.

Дальше, по накатанной, приготовил на костре рыбу, получил +1 рецепту «Подгорный ерш, жаренный на углях».

Теперь надо распределить полученные за уровень статьи. По магическому направлению у меня отстает дух, а в дороге больше нужна будет выносливость. Хм, решено, на этом уровне 4 в выносливость и единичку в удачу.

Итого у меня теперь 96 ХП и 18 маны, что очень неплохо смотрится.

Выложить все лишнее барахло, и вперед, в дорогу, в сторону гор.

По дороге старался двигаться только бегом, прокачал выносливость +2 и профессию бегун +1.

Пару раз меня убили не замеченные вовремя монстры, хорошо, что я не забывал менять точки воскрешения, а то бы и не ушел с хутора.

Когда сработал таймер, который я поставил себе на выход, до гор я так и не добрался, хотя визуально они стали существенно ближе.

Выход.

Выход из игры 10... 9... 8... 7.....2... 1... 0

Выбравшись из капсулы, я глянул на часы – 9:38. Что нормальные люди делают в это время?

Работают? А у меня отдых. Ладно, сейчас подумаем, чем заняться.

Залез в Интернет, полазил по форумам игры. Ничего особо нового не нарыл, кроме того, что открыли новую зону, где монстры аж до двадцать пятого уровня. И что двое из мажоров, теперь их все так звали в игре, подняли-таки уровень до восьмого. И сейчас качают профы, кузнец и металлург, алхимик и травник, кожевник, ткач, ювелир, сапожник, носильщик и лекарь и маг. Видимо, ребята всерьез делают команду. Хорошая заявка на клан.

Через полчаса уже не знал, чем себя занимать, позвонил Лехе, он завистливо обозвал меня бездельником и порекомендовал съездить проветриться в Крылатское, на авиашоу. Проторчал там шесть часов – интересно и зависть к летчикам берет. Как сделают космическую игру, обязательно попробую, хочу быть пилотом истребителя.

Наткнулся на ознакомительное занятие по дельтапланеризму за смешные 500 рублей, полетел. Мама, не хочу летчиком, буду магом. Правда, когда спустился на землю, удивился своей малодушности в небе и пообещал себе, что космическую игру попробую по-любому.

Ну, вроде восемь часов потратил, причем с пользой, пора и в капсулу.

Приехал домой, погулял с собакой, принял душ, засек время, прежде чем залез в капсулу. Оказалось, что гулял я больше одиннадцати часов, так что игровые периоды на пару дней увеличиваю до 18 часов, два раза в сутки.

Запустить.

Ну что ж, перекусить, и можно дальше в путь.

Через час бега порадовался сообщениям:

Картограф +1.

Бегун +1.

А еще примерно через полтора часа выскочило сообщение:

Вы вошли в зону подножия гор «без названия».

Как первооткрыватель, вы можете дать название зоне.

Хотите сделать это сейчас?

Да/Нет

Я выбрал «да».

Введите название.

Я задумался. Почва здесь в основном каменная, вокруг булыжники, лишь изредка можно увидеть ровные площадки с луговыми цветами.

Пожалуй, назову это место тоже на санскрите: предгорье Зи, мне кажется, хорошо звучит, а по-русски просто камень. Я набрал это слово и нажал кнопку «Ок».

Профессия Картограф +2.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в профессии картограф. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +500 ед. опыта за каждое совершенное для людей открытие (открытием считается

исследованная площадь размером не менее 1 000 000 м², или другие географические открытия), +5 % к скорости передвижения, +2 % к показателю выносливость.

Поздравляем! Как первооткрывателю зоны, вашему персонажу начисляется пожизненный бонус коэффициент 0,025 от всего полученного персонажем в зоне опыта.

Вы получаете 500 ед. опыта за географическое открытие.

Известность +20.

Странно, у меня высказывало какое-то сообщение, когда я попал в блуждающий телепорт, но я его закрыл, чтобы не мешалось, но сообщения о бонусе точно не было.

Проверим.

Я отошел на пару шагов назад, и снова:

Вы вошли в зону предгорья гор «без названия».

Как первооткрыватель, вы можете дать название зоне.

Хотите сделать это сейчас?

Да/Нет

Я опять выбрал «да».

Введите название.

А вот надпись в окне «название» меня откровенно развеселила: «Тоюма чозах».

Видимо, система вписала тогда то, что я в запале прокричал. А литературными эти высказывания мог бы назвать только зэк со стажем.

Но в таком виде смотрится очень даже ничего.

Решено, пусть так и остается.

Жму «Ок».

Профессия Картограф +1.

Поздравляем! Как первооткрывателю зоны, вашему персонажу начисляется пожизненный бонус коэффициент 0,025 от всего полученного персонажем в зоне опыта.

Вы получаете 500 ед. опыта за географическое открытие.

Известность +20.

Да, это реально круто!

Учитывая, что в ближайшее время я буду жить именно в этой зоне, если не найду поблизости зону попроще, опыта за все время добавится мне очень хорошо.

Потом полюбуюсь логами, а сейчас дальше.

Теперь двигался не спеша, проверяя нагромождения камней и выступающие скалы. Собирал всякие разные сомнительные камешки, не забывая делать пометки на карте, где и что нашел. Когда прокачаю распознавание получше, может открыться интересная картина. В итоге, уже готовясь выйти в реал, я набрел на оловянную руду. И почти сразу выскочили сообщения:

Способность Распознавание вещей +1.

Профессия Картограф +1.

Вы совершили географическое открытие – найдено месторождение олова.

Добавить его в общую карту или сделать личным?

Догадываюсь, что сюда не скоро придут разные кузнецы, и к тому времени олово вряд ли будет в большой цене, так что пусть будет общественным. Тем более что качество руды среднее.

Вы получаете 500 ед. опыта за географическое открытие.

**Расположение людей +1 ед.
Известность +5.**

На этом пока и остановимся. Пора дать мозгу отдых.
Выход.

Выход из игры 10... 9... 8... 7... 2... 1... 0

Пошатавшись три часа по дому, сделав все, что только пришло мне в голову, кроме капитального ремонта, я вернулся в игру.

Я продолжил разведывать в том же режиме. Медь нашлась буквально на расстоянии прямой видимости от оловянного месторождения, однако на другой стороне своеобразной впадины между сопок и скал. Так что добирался я до нее почти 14 часов. Медь тоже оказалась среднего качества, и я добавил ее на общую карту.

Получил все то же геолог +1, зато не получил картографа.

По дороге попалось небольшое месторождение каменного угля, правда низкого качества, главное, что его потом можно будет здесь поискать. А пока обойдусь древесным. Угольное месторождение тоже добавил на общую карту и в этот раз получил +1 геолога, +1 картографа, 500 единиц опыта, +1 расположения и +5 известности.

Учитывая, что у меня поднялось распознавание, проверил камешки из собранной коллекции. Оказалось, что один из них является железом. Я вернулся на место, где нашел этот кусок гематита, и открыл среднее месторождение железа хорошего качества. Не знаю, сколько здесь можно добывать по объему, но, скорее всего, прилично, так что оставляю пока для себя. После того как я отказался делать рудник общественным, мне предложили сделать его личным, при этом предупредили, что налоги будут большими. Я опять отказался, и система сообщила, что если кто-либо найдет этот рудник, то сможет сделать его личным, но поскольку у меня в ближайшем будущем конкурентов не предвидится, пусть постоит так.

План минимум выполнен, однако еще есть еда, и много, так что грех не поразведать еще пару дней.

Я выдвинулся в сторону гор, попутно качая картографа и геолога. Обнаружил еще несколько выходов меди и олова, месторождение железа плохого качества и малое месторождение золота плохого качества. Пару интересных мест оставил для себя на всякий случай, если что, продам координаты. А все плохого и низкого качества объемом до среднего, за исключением золота, перекинул на общую карту. Также нашел уголь – малое месторождение, но мне одному должно хватить надолго, теперь главное найти маунта и смастерить телегу.

За время моего путешествия я поднял картографа до 2-го уровня подмастерья.

Когда получил 10-й уровень, первый раз выскочила часть описания профессии.

Поздравляем, вы с уровня неопита в профессии картограф поднялись на 1-й уровень подмастерья, скорость передвижения увеличена на 15 % и увеличивается каждый уровень подмастерья картографа на 0,5 %, зона прорисовки карты увеличена на 10 % до 15 м и увеличивается каждый уровень подмастерья картографа на 1 %, карта более масштабная, прорисованная и разборчивая, количество возможных отметок в одной зоне увеличено до 200. Получена возможность делать копии карты или ее частей для передачи другим игрокам.

Поздравляем! Получено достижение «первый подмастерье в мире», коэффициент всего получаемого опыта увеличивается на 0,01.

Еще я получил 3 уровня геолога, 2 уровня бегуна, скрыт 4-го уровня, 1 уровень носильщика, +1 интеллект и +2 выносливости.

За геолога получил еще.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в профессии геолог. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +6 % вероятности найти ископаемые более высокого качества, +6 % вероятности найти залежи с повышенным содержанием руды, +5 % скорости передвижения по каменистой местности, +2 % к показателю выносливость.

Еще получил уровень в распознании вещей и плюшку за него.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности распознание вещей. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к вероятности распознания новой вещи, +1 % к вероятности распознания любой вещи (работает только при первой попытке распознавания), +1 % вероятности получения информации о дополнительных и скрытых особенностях вещи (работает только при первой попытке распознавания), +1 % к показателю интеллект, +1 к способности интуиция.

Так, не спеша, я дошел до зоны гор.

Вы вошли в зону гор «без названия».

Как первооткрыватель, вы можете дать название зоне.

Хотите сделать это сейчас?

Да/Нет

Я опять выбрал «да».

Введите название.

Пусть опять будет на санскрите, «Двина гльра», что означает «длинная гора». Говорят, санскрит является прародителем русского языка.

Пусть будет так. «Ок».

Профессия Картограф +1.

Поздравляем! Как первооткрывателю зоны, вашему персонажу начисляется пожизненный бонус коэффициент +0,025 от всего полученного персонажем в зоне опыта.

Вы получаете 500 ед. опыта за географическое открытие.

Известность +20.

По горам без снаряжения особо не находишься, так что я решил возвращаться. Переходя редкую в этих местах более или менее ровную площадку, заметил, как меня накрыла огромная тень, и испытал те же ощущения, что при недавнем полете на планере.

Извернувшись, я обнаружил над своей головой чешуйчатое брюхо, а больше ничего не увидел. Что ж, будем посмотреть до конца фильма.

Мы влетели в громадных размеров пещеру возле вершины одной из гор. Дракон перед приземлением преобольно кинул меня на камни, у меня прошли повреждения в 95 ХП. Прошло сообщение о том, что на меня накинута заклинание «Полный паралич». А вот это мне уже не нравится, я не могу вызвать ни одно меню, ни пикнуть, а ведь я уже больше восемнадцати часов в игре, и если дракон меня продержит в таком состоянии еще двадцать два часа, а он явно может, то я превращусь в слюнявого идиота. Будем надеяться на автоматику капсулы, коли уж не могу ничего сделать сам.

Простоял я так почти десять часов. Было видно только часть огромной пещеры, и посередине ее на каменном постаменте лежало небольшое золотое яйцо, величиной не больше страусиного, только при этом оно слегка светилось изнутри.

Вдруг по яйцу побежали блики. Ага, вот и мамаша подтянулась, похоже, меня готовят на закуску для птенца.

Тем временем по яйцу пошли трещинки, и оно развалилось на несколько мелких скорлупок. А на его месте висела в воздухе прекрасная ящерка, сияющая изнутри чистым, ясным светом.

Драконница взяла меня зубами за шиворот и поставила перед ящеркой. Похоже, на мне хотят прокачать первые уровни новорожденной дракоши – я почему-то знал, что это девочка. Недолго думая я достал из сумки очередного жареного ерша и протянул его малышке. Ящерка понюхала подношение, чихнула и впилась мелкими зубками в сочную мякоть. Доев ерша, она умильно на меня посмотрела, села на плечо и, вцепившись когтями в мою многострадальную куртку, свернулась в клубок.

– Не может быть, она привязалась к этому?! – раздался голос у меня в голове.

– Уважаемая госпожа, не могу ли я что-либо сделать для вас?

– Боже мой!! Эта козявка еще и разговаривает! Ты кто?

– Человек, – ответил я, пытаюсь максимально подробно транслировать понятие.

– И вы считаете себя разумными?! – рассмеялась драконница и вдруг без перехода разъяренно набросилась на меня: – Ты зачем мою девочку к себе привязал, она же без тебя не сможет, а что ты знаешь о драконах, как ее тебе доверить???

– Простите, мы действительно не всегда делаем разумные вещи.

– Наверное, он может говорить со мной именно из-за привязки, – не слушая меня, продолжала драконница, – может, ей и не помешает питомец, чтобы с детства училась ответственности. А я еще помню, – продолжила она, – были такие здесь раньше. Они еще охотились на нас, когда я ребенком была, и тысячи лет тогда не исполнилось. Вот было весело!!! Хм, ладно, бери Кальегоринамиешассиравилатунату и иди с ней погуляй. Не забывай вовремя кормить и читай ей стихи. Хотя о чем это я, какие у вас стихи, ты, наверное, и имя-то ее не запомнишь. Разумный! Ха! Когда она вырастет уровня так до 100-го, приведешь ее сюда, и не дай тебе первый дракон, чтобы с ней что-то случилось. Тогда ты и твой род, да и вообще все человеки, которых найду, сильно пожалеют! Да, и у меня тут в сокровищнице от старых времен осталась какая-то ваша безделушка, может, пригодится тебе, – сказала она и куда-то пошла.

Через три минуты она вернулась и выплюнула к моим ногам ножик, весь покрытый рунами, с приличным камнем в рукояти. Когда я посмотрел в свойства, то обомлел.

Тип предмета: Кинжал.

Редкость: Эпическая.

Качество: Эпическое.

Название: Младший клинок духа.

Прочность: 300/300.

Урон: 44–90.

Дополнительный урон: Магией духа 10 – 150.

Свойство: Самовосстанавливающийся.

Свойство: Владение ножами +5.

Свойство: Сила +12.

Свойство: Владение парным оружием +20 (только в комплекте со старшим клинком стихий).

Свойство: Не определено.

Свойство: Не имеет ограничений для ношения.

Свойство: Не определено.

Магическое свойство: Не определено.

Магическое свойство: Не определено.

Магическое свойство: Не определено.

Хомяк скончался от радости, надеюсь, не воскреснет.

– Благодарю тебя, Великая! – постарался я в мысленном порыве передать все восхищение мощью и красотой драконихи.

– Ладно, может, и полуразумный вид – я подумаю.

– О, Великая, а как же мне назад добраться?

– Хм, на тебя еще силы тратить... а, ладно, лень мне опять крыльями махать.

Тут дракониха встала и засияла со всех сторон, потом – вспышка, и я стою на той же площадке, с которой меня унесли, а система просто захлебывается сообщениями:

Поздравляем, вы открыли новую разумную расу «Дракон», отношение к вам драконов +2.

Поздравляем, вы выполнили первую часть эпического квеста «Питомец для?..».

Доступность квеста: один раз в пять лет.

Условие магия огня 5 или выше – выполнено.

Условие персонаж не выше 10-го уровня – выполнено.

Условие накормить питомца рыбой – выполнено.

Условие произвести впечатление на дракона – выполнено.

Доступно следующее задание квеста – «Воспитатель».

Условие привести питомца на точку начала квеста по достижению 100-го уровня – не выполнено.

Награда неизвестна.

Вы получили в награду за первую часть квеста «Питомец для?..».

Питомец: дракона младенец.

Нож: младший клинок духа – качество: эпический.

Магия огня +2.

Магия духа +4.

+1 Выносливость.

+7 Удача.

Опыт 25 000.

Отношение к вам драконов +2.

Уровень +1, нераспределенных очков опыта 5.

Уровень +1, нераспределенных очков опыта 10.

Уровень +1, нераспределенных очков опыта 15.

Уровень +1, нераспределенных очков опыта 20.

Магия духа +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в магии духа. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности заклинаний на основе духа, +10 % к скорости восстановления маны, +5 % к объему магической энергии (маны).

Профессия Маг +1.

Профессия Маг +1.

+3 Дух.

+3 Мудрость.

+ 3 Максимального количества маны.

Поздравляем, вы лидер по количеству набранного опыта, пока вы лидируете, вашему персонажу дополнительно добавляется +2 % получаемого опыта и +1 ко всем основным характеристикам.

Вы достигли 10-го уровня.

Выберите новую способность:

Дальнозоркий (позволяет подробнее рассматривать удаленные предметы, по желанию зрительно их приближая).

Сильный маг (добавляет единичку магической энергии за каждый уровень персонажа) (способность не развивается).

Твердокаменный (добавляет сопротивление всем видам магии +0,01 % и +1 защиты, за каждый уровень персонажа).

Ух, разрабы, вот гады, все же вкусно!

Пусть будет Твердокаменный, нет сил считать, но резы – это обычно самое сложное, так что пусть они будут.

Новая способность Сопротивление магии огня 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии земли 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии духа 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии вуду 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии света 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии тьмы 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии хаоса 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии порядка 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии жизни 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии смерти 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии разума 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии природы 0,1 %.

Новая способность Сопротивление магии пространства 0,1 %.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Сопротивление магии огня. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к сопротивлению магии огня, +1 % к вероятности повысить сопротивление магии огня при нанесении ею ущерба персонажу.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Сопротивление магии земли,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Сопротивление магии духа,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Сопротивление магии вуду,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Сопротивление магии света,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Сопротивление магии тьмы,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Сопротивление магии хаоса,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Сопротивление магии порядка,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Сопротивление магии жизни,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Соппротивление магии смерти,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Соппротивление магии разума,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Соппротивление магии природы,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Соппротивление магии пространства,

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности Твердокаменный. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к сопротивлению всем видам магии, +1 % к вероятности повысить сопротивление магии при нанесении ею ущерба персонажу, +2 % защите даваемой броней и щитами.

Все, больше не могу!

ВЫХОД!

Выход из игры 10... 9... 8... 7.....2... 1... 0

Когда я вылез из капсулы, ноги отказывались меня держать, а руки ходили ходуном. Уверен, что, если бы мне дали стакан воды, я бы выбил им себе все зубы. Я присел на пол рядом с капсулой и там же уснул. Видимо, мозгу нужно было время, чтобы переварить все то, что со мной случилось.

Проснулся я через восемь часов. Тело затекло и не хотело слушаться, поэтому минут пятнадцать я разминался, чтобы прийти в норму. Жутко хотелось пить. Когда проходил по коридору в сторону кухни, глянул на себя в ростовое зеркало. Мама дорогая, пишите картину «Зомби – реальность». Когда я успел настолько похудеть? Синяки под глазами и кровавая дорожка от носа тоже не добавляют привлекательности. Очень странно, надо будет сходить к врачу. После того как выпил залпом почти литр воды, безумно захотелось жрать. Не кушать, не есть, не перекусить, а именно жрать.

Съел целый пакетпельменей, показалось мало, пожарил себе огромный кусок говядины с макаронами.

Фух, вроде отпустило.

Ничего себе я проголодался, странно, вроде капсула должна меня подкармливать во сне, или я чего-то не понимаю.

После того как умылся и привел себя в порядок, проверил бункер капсулы, оказалось – пустой. Там же должно хватать на месяц, а прошла всего лишь неделя. Наверное, когда устанавливаются капсулы, заряжают только на первое время, а потом типа сами заряжайте. Ну ладно, хорошо, что расходники в редакции мне тоже заказали, на пару месяцев хватит.

Я проверил все расходники в капсуле, заменил и дополнил часть из них.

И когда уже собрался было залезать в капсулу, раздался сигнал коммуникатора о пополнении личного счета.

Вместе с пополнением пришло извещение на электронную почту, и я начал читать с него:

Уважаемый Антон!

Поздравляем Вас с выигрышем!

Ваше название игры «Маноратха» заняло первое место в рейтинге, теперь это ее официальное название. Вы попали в Зал славы игры и находитесь там на первом месте.

По условиям конкурса вам положено денежное вознаграждение в размере 100 тысяч рублей, без учета налогов. Вознаграждение перечислено на ваш счет за вычетом налогов, в сумме 85 тысяч рублей.

Также Ваш персонаж получит подарки от администрации игры при первом же ее посещении.

Еще раз поздравляем Вас с выигрыванием!

С уважением, администрация игры «Маноратха».

Как-то слишком уж хорошо, как бы потом по закону равновесия не стало слишком плохо.

Глянул на сайте компании. В новостях, на форумах – везде моська моего персонажа, это плохо, ведь он же и победитель конкурса, и самый крутой перс. Становится страшновато от такой известности, хорошо, что я не сделал перса похожим на себя в реале, как предлагала система, а переделал ему лицо. Однако кому надо, найдут. И еще хорошо, что до меня никто не доберется в ближайшее время, а там, глядишь, и забудется. Но сейчас только и обсуждений. Активно муссируется слух, что за это название мне дали опыт, благодаря которому я и поднялся на такой уровень. Народ совершенно не смущает, что сначала поднялся уровень, а потом закончился конкурс. Особо активные обвиняют администрацию в подлоге, не обращая внимания на ее ответ о том, что они сами сейчас уже не в силах ничего поменять и являются скорее комитетом контроля ИскИна, который и управляет этой игрой. А он не допустит явного нарушения правил игры и читерства в ней даже от админов.

Я покрутил ситуацию в уме и не нашел ничего лучшего, как просто махнуть рукой. Время покажет.

Теперь в капсулу.

Старт.

Первым делом я обратился к ИскИну, когда появилась заставка. Я сказал в воздух:

– Уважаемый ИскИн, мне требуется консультация.

– Персонаж, ваш запрос приоритетный, просим задавать вопрос, у вас одна минута.

Как мог сжато, я описал ситуацию, вроде в минуту уложился.

– Подождите, идет проверка логов... Ответ на запрос: вы не использовали никаких программных ошибок, не создавали конфликтов системы, не пользовались сторонними оборудованием и программами. Все, что вы получили, реализация возможностей игры. У администрации претензий к вам нет. Спасибо за честное отношение и готовность к самопожертвованию. Оценка этого инцидента останется в памяти управляющего ИскИна.

Мне понравилось новое имя... Услышал я краем сознания женский голос, а может, помечталось.

Не успел я войти, как продолжился поток сообщений, как будто и не выходил:

Вы совершили величайшее географическое открытие и дали название новому миру, уровень профессии картограф +20, бонус дополнительный коэффициент опыта +1 от всего получаемого вашим персонажем в игре опыта.

Опыт +1000.

Известность +500.

Расположение людей +5 ед.

В вашей сумке подарок от администрации.

В сумке увидел три свертка.

Развернул первый, там оказался:

Тип предмета: Молоток.

Редкость: Доступный.

Качество: Добротный.

Название: Железный молоток ремесленника.

Прочность: 400/400.

Урон: 5–9.

Ущерб: дробящий.

Свойство: Может использоваться как в профессии кузнеца, плотника, так и строителя.

Второй сверток показал мне:

Тип предмета: Топор дровосека.

Редкость: Доступный.

Качество: Добротный.

Название: Железный топор опытного дровосека.

Прочность: 350/350.

Урон: 24–36.

Ущерб: рубящий.

Свойство: Может использоваться как в профессии дровосека, так и для боя, так и для разделки туш убитых животных.

Третий сверток открыл мне меч.

Тип предмета: Меч.

Редкость: Доступный.

Качество: Добротный.

Название: Железный меч опытного наемника.

Прочность: 200/200.

Урон: 26–28.

Ущерб: рубящий и колющий.

Да, на данный момент такие вещи в нуболокации на вес золота, все вместе тысяч на 50–60 потянет.

И мне очень пригодятся молоток и топор, а вот меч разве что для прокачки способности подойдет, а потом переплавлю его, если получится.

Только я задумался о дальнейших действиях, как меня укусили за палец, сняв единичку ХП.

Я посмотрел на свою руку. В нее мертвой хваткой вцепилась маленькая дракоша, и я почувствовал строгий выговор за отсутствие, а также что она соскучилась и очень хочет есть.

Я достал ерша и предложил его малышке, пока она ела, посмотрел на ее стагы.

Питомец: Дракон-младенец.

Уровень: 0.

Жизнь: 60 ХП.

Мана: 1 МП.

Ущерб: 1–1.

Сытость: 26/50.

Вскоре ерш кончился, а сытость дошла до 49/50. Не понял, куда все делось, ерш же больше, чем она, по размеру, в нее просто не могло все поместиться. Вот настоящая магия, вот это я понимаю.

Двигаясь по горам, заметил вход в пещеру, обрамленный блоками со странной вязью, а около входа валялась приличная куча костей. Решил не рисковать, успею еще исследовать, сейчас надо двигаться дальше и готовиться к прокачке, однако оставил на карте метку: когда подрасту в уровнях, вернусь.

В предгорьях заскочил за медью, набрал, сколько смог. За оловом приду потом, когда прокачаю медь.

Пробежал мимо золотого месторождения, решил прямо на нем устроиться перекусить и покормить питомца. Однако ящерка соскользнула с моего плеча, где до этого уютно лежала. И бросилась к одному из самородков. Прострекотав что-то в мою сторону, впиалась в самородок зубками и принялась активно его грызть. Ей хватило примерно два кубических сантиметра, похоже, золото – необходимый элемент питания драконов во время роста. Да и скорлупа у яйца была золотая, наверное, новорожденный дракончик ею подкармливается.

Выбросил часть медной руды из сумки и запихал туда несколько золотых самородков. После мы с малюткой закусили уже приевшимися мне ершами и двинулись дальше.

По дороге поднялись:

Бегун +3.

Носильщик + 3 (поскольку нагружен я был по полной).

Внимательность +1, поскольку я заметил вдалеке небольшой бочажок с бившим со дна ключом, на дне бочажка обнаружил маленькую золотую монетку с непонятным рисунком. Монетку, кстати, с трудом отбил от увеличившейся в размере ящерицы.

Устройство лагеря +1.

Скрытность +3.

Получил умельца и сообщения:

Поздравляем, вы развили свою способность во владении скрытностью, с уровня начинающего поднялись на 1-й уровень умельца, скорость передвижения в режиме скрытности увеличивается на 15 % и увеличивается каждый уровень умельца в скрытности на 0,5 %, вероятность срабатывания навыка подкрадывание и навыка удар со спины, увеличивается каждый уровень подмастерья скрытности, на 0,1 %, увеличивается ущерб, наносимый от навыка удар со спины на 5 %, +2 % к способности интуиция.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности подкрадывание. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к вероятности, что вас не заметят, +1 % к получению максимально полной информации о противнике, +5 % вероятности получения информации о дополнительных и скрытых особенностях противника с близкого расстояния, +1 к показателю интеллект, +1 к способности интуиция.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в способности удар со спины. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к ущербу, наносимому при использовании этой способности, +1 % к вероятности получения одной из способностей противника, +1 % к вероятности нанесения летального удара при использовании способности удар со спины, +1 к показателю сила, +1 к профессии охотник.

Интуиция +1, потому что иногда чувствовал притаившихся монстров (а иногда не чувствовал: пока дошел, убили 14 раз).

Картограф +1.

+ 2 Сила.

+ 3 Выносливость.

+ 1 Дух.

+ 2 Ловкость.

Еще сильно возненавидел рыбу. Мяса хочу! Отрываюсь в реале. Только тем там и занимаюсь, что готовлю разные блюда БЕЗ рыбы и ем их. Да мониторию ситуацию в игре. А в игре

меня пока что сильно не любят. Мажоры безудержно пытаются вернуть себе лидерство. Мою игровую почту засыпали угрозами и предложениями о совместных пати. Большие деньги предлагали, кстати, за паровоз для некоторых начинающих. Короче, весело.

А вот с магией, за исключением лечебной и огненной, пока никто, кроме меня, толком не разобрался. В огненной же нашелся лишь один, и у него есть только воспламенение. Это сильно раздражает игроков, и они активно дергают администрацию по этому поводу. Когда напрямую обратились к ИскИну и он ответил, что один игрок смог разобраться и сейчас имеет 7-й уровень профессии мага, а где прошел один, там смогут и другие, народ ошалел. Если бы они знали, что это я же, меня бы из-под земли, наверное, достали и в нее бы положили.

Еще на форуме появилось огромное количество вопросов о том, откуда в справочной системе взялась информация о драконах. Пока никто не ответил.

Через игровую неделю добрался-таки до своего игрового дома. Все было так, как я оставил, только ветхость дома в информации о нем увеличилась, скоро надо будет немного подремонтировать, но это как раз не сложно.

Выгрузил сумку, упорядочил все, что мог, покормил себя и ящерицу (ну не получается у меня пока называть ее драконом) и дал команду на выход.

Выход из игры 10... 9... 8... 7.....2... 1... 0

В реале ничего особенного не было, и после прогулки с собакой я вернулся к игре.

Итак, какой у меня план? Да пока никакого.

Буду первые шестнадцать часов в день фармить монстров и качать магию, а вторые качать профы и магию, и так пока не смогу выбраться отсюда.

Выдвинулся на рыбалку. Первым делом надо прокачать свою ящерицу, а то вон уже килограммов десять весит, а все еще младенец. Вытащил первую рыбку и начал ее месить. После пятого удара ножом бедняга приказала долго жить. Я даже не успел заметить, когда жизнь у нее ушла в красную зону. Похоже, она сразу из желтой закончилась.

Так не пойдет. Конечно, хорошо, что теперь скорость кача настолько вырастет, однако для дракоши рыбку надо подготовить.

Я достал свой старый, неубиваемый нубовский ножик и, как обычно, принялся месить следующую рыбину. После того как словил молнию, отправил в бой ящерицу. Когда жизни рыбке оставалось всего 15 ХП, перестал ее бить, опасаясь крита. Но дракоша сама справилась и через полминуты догрызла-таки. Тут же выскочило сообщение:

Ваш питомец повысил уровень и преобразился.

Пошла заставка, где ящерица наконец превратилась в прекрасную драконицу, размером с собаку.

Дайте имя питомцу!

Выскочило окошко, и я решил по традиции обратиться к санскриту и назвать ее Кальэни, что в переводе означает «красавица» или «счастливая», тем более что это было созвучно с началом имени, которое ей дала драконица в квесте.

Тонкая и изящная драконида обвилась вокруг моего торса и, уцепившись лапами мне за спину, положила голову на плечо. Интересно, наверное, со стороны должно смотреться, как человек с крыльями.

– Привет! – сказала она. – Мне понравилось имя, которое ты мне дал. Покорми меня.

– Хм, рыбу будешь?

– Да, я ее очень люблю!

– А что еще любишь?

– Тебя.

Да, надо более четко формулировать ребенку вопросы.

– Ты сырую рыбу ешь?

– Да, с удовольствием.

– Тогда вот твой улов, налегай.

Словно струйка воды, драконида перетекла к рыбьей тушке и стала с хрустом и чавканьем ее пережевывать.

С детства не люблю звуки чавканья, поэтому поспешил отойти в сторону. Кальэни перестала есть рыбу и подлетела ко мне.

– Я чем-то тебя огорчила? – спросила она, преданно глядя мне в глаза.

Я честно объяснил, что не люблю те звуки, которые она издает при еде, однако если иначе она не может, то готов потерпеть.

– Я постараюсь есть аккуратнее, – пообещала она, – чтобы тебя не расстраивать.

– Спасибо, буду очень признателен!

– А что такое признателен?

– Стану чаще тебя кормить, – улыбнулся я.

– Хм, мне нравится слово «признательность», – ответила она и послала в ответ образ такой же улыбки. Правда, мне показалось, что несколько более ехидной.

Она развернулась и опять принялась за ерша. На этот раз никаких звуков, кроме легкого похрустывания, не доносилось. А я тем временем решил внимательно рассмотреть ее стати и варианты настроек.

Инфо о персонаже:

Имя: Кальэни

Раса: Дракон

Основная профессия: Питомец

Место проживания: х. Чернигово

Владелец: Староста Корст

Место обучения: х. Чернигово

Статистика персонажа:

Уровень: 1

Опыт: 27/1000

Жизнь: 128 ХП

Мана: 5 МП

Защита: 10 ДП

Атака: 4 – 30 АП

Средний ущерб (в сек): 6,71 ДПС

Основные способности:	
Сила	2
Ловкость	6
Интеллект	11
Выносливость	2
Удача	20
Дух	3
Мудрость	1

Дополнительные способности:	
Интуиция	1
Внимательность	1
Иммунитет к стихийной магии	Не растет
Магия огня	2
Магия Духа	1
Мимикрия	1
Полет	1
Укус	1
Удар когтями	1

Да, иммунитет к магии огня, воздуха, воды и земли – это реально круто! Мне бы так.

Мимикрия что-то вроде моего скрыта. Радует удача и изначальный уровень интеллекта.

Ага, в настройках можно выставить уровень опыта в процентах, который передается мне от питомца, от 10 до 80. То есть я не могу полностью забрать весь опыт себе, ну что ж, логично. Оставлю пока 10 процентов, надо ее прокачать, а уже потом можно будет и подвинуть каретку.

Теперь пора ускорить процесс. Я поймал рыбку и отдал на убиение драконе, а пока она ее грызла, нашел неподалеку еще одну подходящую палку и вытащил на берег очередного ерша. Сначала тренировки в магии. Приложил ершика молнией, но она не нанесла никакого урона, даже наоборот, он явственно засветился, готовый выстрелить в меня молнией. Похоже, их чешуя может аккумулировать электричество и выпускать его по накоплению определенного заряда. Тогда я направил в него огненный смерчик на минимуме силы. Общий урон составил почти 180 ХП. Тогда я влил энергии в два раза больше, изменив баланс в сторону огня и по наитию добавил туда маленькую капельку магии духа. Мать, мать, мать... Рыбку разорвало в куски, и меня облило тем, что от нее осталось. Ничего себе низкоуровневое заклинание!

Тут пришло сообщение:

Магия воздуха +1.

Магия хаоса +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в магии хаоса. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности заклинаний на основе хаоса, +10 % к скорости восстановления маны, +5 % к объему магической энергии (маны). Внимание! Магия хаоса

может выходить из-под контроля с вероятностью 25 %, будьте осторожны и не используйте высокоэнергетических заклинаний на основе этой магии, пока не получите значительный опыт в ее применении.

М-да... Я подошел к месту, где лежал ершик. Палка, которая его удерживала, изогнулась кривой спиралью, и казалось, что именно так она и росла, хотя я точно помню, что выбрал прямую. При этом она оказалась покрыта какой-то мерзкой слизью. От рыбки не осталось ничего, в том числе и лута.

Обдумывая свое «достижение», я решил посмотреть, как там дела у драконы. Она уже справилась со своим ершом и с несчастным видом смотрела на меня, лежа рядом с добычей. При этом она активно рыгала, периодически выдавая из пасти мелкие пузырьки, которые потом взрывались от прикосновения к траве и оставляли после себя небольшие ямки. Помимо этого, она усиленно пукала, и по округе разносилось просто непередаваемое амбре. Интересно, никто в игре не пользуется WC, а вот пукать при отравлении или некоторых дебафах – пожалуйста.

– Ну и что с тобой случилось? – спросил я ее.

– Когда я ела ту рыбку, в ней лежало золотое колечко, я его проглотила, ты же знаешь, что я люблю кушать золото. А колечко оказалось с магией, и теперь она внутри меня так переваривается.

– Так попробуй его оторвать, обычно у рептилий это хорошо получается.

– Я не рептилия, я теплокровная!!! Мне плохо... хорошо, я попробую...

Она отползла немного в сторону, наверное, чтобы я не видел ее позора, и оторвала маленькое колечко.

Я не поленился подойти посмотреть, что ее так отравило.

Тип предмета: Кольцо

Материал: Золото.

Редкость: Редкий.

Качество: Высокое.

Название: Золотое кольцо магии воды.

Прочность: 10/10.

Магический заряд: 30 МП.

Урон: 30–45.

Затраты магической энергии на применение заклинания: 20 МП.

Восстановление магического заряда 1 МП / 2 мин.

Ущерб: магией воды.

Свойство: С вероятностью 35 % замораживает противника на 1 минуту.

Свойство: Нет ограничения по уровню.

Да уж, видимо, приключился конфликт с магией огня, которой изначально принадлежат драконы.

Я надел колечко и пошел в сторону дома, вдоль реки, по знакомой дороге, уже не обращая внимание на окружающую обстановку. Вдруг взгляд зацепился – появилось название у одного из монстров, и возникла дополнительная информация:

Вы распознали новый вид рыбы. Как первооткрывателю вам дается бонус, дополнительный коэффициент к опыту, получаемому за уничтожение этого вида противников, +0,002.

Посмотрев повнимательнее, я увидел, что одна из рыбок называется теперь не???

а Рыба предгорный ерш.

Уровень 40.

Водится в предгорных и равнинных речках.

Количество хитов – 960.

Магические способности —??

Немагические способности – прыжок из воды.

Немагические способности: Рывок.

Интересно, если попробовать провести тот же трюк, что и с маленьким ершом, что получится?

Я крепче схватил палку и, выманив ерша на мелководье, попробовал откинуть его в сторону. Ерш оказался значительно тяжелее и более активным. Он так же вцепился в палку, только вместо того, чтобы мирно в нее вгрызаться, сильно дернул на себя, и я, не успев отцепиться, сам полетел на мелководье вслед за палкой.

Ерш налетел и в три удара убил меня, я же за это время успел нанести только один удар. Возродился я на месте привязки, у своего дома.

Дракона ожидала меня, свившись кольцом на камне.

Ок, потерял полчаса, зато приобрел бесценный опыт.

Прошли вместе с драконом по всем известным местам обитания младших представителей семейства ершей и набили моей спутнице 2-й уровень. Времени до окончания шестнадцатичасового периода почти не осталось, и я решил не затягивать и отправился на перерыв.

По прошествии нескольких часов в реале я вернулся к своим баранам.

Что нам нужно, чтобы увеличить скорость кача?

Бить более сильных мобов, но прежде всего надо их поймать, и чтобы не особо сопротивлялись. Для этого необходимо построить своеобразный кран-удочку и ловить этих представителей фауны на тот потолочный крюк, который в игре почему-то называют рыболовным. А чтобы построить этот агрегат, мне нужны инструменты, которые уже дышат на ладан. Значит, сначала придется сделать инструменты, а для этого нужна кузница.

Значит, приступим к первому пункту, строительству кузницы.

Не буду описывать, чего мне стоила эта кузница, но потратил я на ее строительство, монтаж и наладку четыре шестнадцатичасовых периода подряд. Самым сложным оказалось правильно сшить и правильно установить мехи. Я в реале изучил вопрос максимально подробно, так что в кузницах теперь немного разбирался. После приступил к изготовлению древесного угля.

Сначала выкопал яму. Копать яму топором – это жестоко, я вам скажу, однако справился, правда, яму быстро затянуло. Почитал гайды, оказывается, чтобы яму не затягивало, надо сделать разметку под постройку «Яма углежога». Повторив опыт с копанием ямы-постройки все тем же топором, наконец выполнил эту сложную миссию. На дне на всякий случай нарисовал руну огня, ну попробовать же надо. После нарубил березовых дров и уложил их в ямину. Перекрестившись, плюнул три раза через левое плечо и напитал руну маной. И ничего. Долго я бился, пока удалось ее активировать.

Столб огня метра на четыре горел всего одну минуту и выжег все дрова до состояния пепла, а края ямы заметно обгорели и оплавилась.

Да ну на фиг. Потом попробую разобраться с рунами, должна быть какая-то замедлительная или вроде того, чтобы сразу вся энергия не выплескивалась. А что, если попробовать контрольную руну? Эта идея захватила меня настолько, что я не поленился рискнуть еще парой кубометров дров. Внимательно рассмотрев руны контроля и огня, я заметил, что два места у этих рун идеально совпадают. Странно, оба этих места с разных сторон руны. Попробуем нарисовать сразу две руны контроля, посмотрим, что получится.

Настроившись на руны, я попробовал влить энергию в руну огня, но ничего не произошло. Теперь немного маны в руны управления и установить одну на скорость освобождения энергии. Не получилось. А если установить температуру горения и высоту пламени? Надо же,

вышло! Дрова занялись, и я быстро прикрыл яму дерном. В будущем можно будет закрывать яму сразу, и тогда уголь по идее должен получиться даже лучше. Через 40 минут открыл яму, там оказался еще горячий, но уже готовый к использованию уголь. Посмотрев в свойства, я увидел:

Материал: Магический уголь.

Распространенность: Редкий.

Качество: Хорошее.

Свойство: Подходит для работы с рудами, до титановой включительно.

Магическое свойство: Подходит для работы с магическими материалами до ториниума включительно.

И следом:

Новая профессия Углежог +3.

Рунная магия +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в рунной магии. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности заклинаний на основе магий стихий, +10 % к скорости восстановления маны, + 5 % к вероятности срабатывания рунного комплекса.

Рунная магия +1.

Профессия Маг +1.

Каменщик +1.

Интуиция +1.

+3 Интеллект.

Ничего себе! Интересно, сколько такой уголек в первой локации стоит? Я же когда доберусь до города, могу только его делать и стать сильно богатым.

Еще я за время подготовки к кузнечному занятию получил попутно:

Лесоруб +1.

Носильщик +1.

+1 Силы.

+1 Выносливости.

+1 Ловкости.

А когда вытаскивал у Кальэни из лапы неизвестно как оказавшуюся там занозу, получил:

Ветеринар +1.

Перед работой кузнеца решил размяться фармом мобов. Сначала докачали моей драконе 3-й уровень, а после и мне 11-й.

Сообщение о поднятии уровня напомнило, что у меня есть аж 25 нераспределенных очков. 8 очков я закинул в интеллект, 9 в ловкость, догнав и то и другое до 20, а остальное закинул в достаточно тяжело прокачивающийся дух.

За время кача прокачались еще:

Магия огня +1.

Магия света +1.

Лечебная магия +1.

Владение ножами +1.

Владение копьем +1.

Сопротивление электричеству +0,41 %.

+1 Мудрость.

Размявшись на монстриках, впервые приступил к профессии кузнеца. Я вам скажу, что это реально тяжело. Пожег много угля и перевел немало материала, пока мне наконец удалось сделать достаточно кривую поделку в виде наконечника для копья.

Результаты моей работы, мягко скажем, не поражали качеством.

Сначала я переплавил медную руду в медь.

Материал: Медь.

Распространенность: Очень распространенный.

Качество: Низкое.

Примеси: Неизвестно.

Свойство: самый простой металл из известных.

Потом после отковки:

Тип предмета: Наконечник копья.

Редкость: Редкий.

Качество: Ужасное.

Материал: Медь.

Название: отвратительный медный наконечник копья.

Прочность 3/3.

Урон 4–6.

Ущерб: Колющий.

Свойство: используется для изготовления копья, но лучше в переплавку.

Да, представляю, как пришлось кузнецам помучиться с самого начала, у них-то были только походные кузницы для начинающих, и ничего больше. Это у меня сейчас есть мехи, удобный верстак, каменный горн и железный молоток. Ребята достойны восхищения.

Тут мне ударило в голову: а почему я не использую ту же связку рун, что и при приготовлении угля? По идее как минимум плавка при этом должна быть качеством выше на порядок.

Подготовив тигель для плавки меди, я нарисовал на его днище руны. Перемешав с углем медную руду, бросил туда же наконечник, а также остатки предыдущей плавки и досыпал угля сверху. Далее, напивав руны маной, приступил к плавке. Подавая в тигель воздух с помощью мехов, начал не спеша расходовать энергию в рунах. Плавка пошла как по нотам, и из тигля потекли струйки меди. После того как она застыла в глиняном лотке, я внимательно разглядел ее свойства:

Материал: Смида.

Распространенность: Редкий.

Качество: Высокое.

Примеси: Серебро 0,5 %.

Свойство: Самый известный материал из магических производных меди.

Свойство: При разрушении магических вещей из смиды, чтобы переплавить ее, требуется уровень металлурга не менее мастер 1, а для ремонта уровень кузнеца не менее подмастерье 20.

Магическое свойство: Укрепляется при зарядке магией земли.

Магическое свойство: Не разрушается при нанесении рунических заклинаний (не более одного заклинания).

Ха, кучеряво выходит...

Металлург +2.
Интуиция +1.
Рунная магия +1.
+1 Интеллект.

О как!

Серьезно магия увеличивает кучерявость проф. Однако на выходе, похоже, получается значительно меньше, что в принципе логично, иначе маги только тем бы и занимались, что делали продвинутые материалы, а при острой нехватке даже обычных материалов разница в цене может и не оправдывать разницу в качестве.

Теперь попробуем повторить кузнечный опыт.

Я взял немного смиды и стал ее ковать. Ковалась она легче и проще, чем медь, поэтому мне удалось несколько раз проковать ее, буквально перемешивая, как тесто. Поскольку металл был мягкий, комплекс из рун огня, контроля и привязки набился легко и четко. Сосредоточившись и вспомнив ощущение единения с камнем, на примере которого нам показывали магию земли, я начал потихоньку вливать ее в наконечник и делал это до тех пор, пока заготовка не рассыпалась с сухим звоном. Ок, попробуем новую. Повторив все предыдущие действия, я чуть уменьшил интенсивность потока магии земли, стараясь как бы обволакивать и напитывать ею заготовку. И как только посчитал, что энергии хватит, сунул наконечник в подготовленную воду. Дождавшись, пока он перестанет шипеть, вытащил изделие:

Тип предмета: Наконечник копья.

Редкость: Редкий.

Качество: Качественный.

Материал: Смида.

Название: Качественный магический наконечник копья из смиды.

Прочность 50/50.

Магический заряд 12 МП.

Урон 15–29.

Ущерб: Колющий.

Дополнительный урон: магией огня 18–66.

Свойство: используется для изготовления копья (для древка используйте твердые, но гибкие сорта деревьев).

Магическое свойство: Может привязываться к владельцу (при привязке невозможно продать, украсть, подарить) (вероятность выпадения в случае гибели персонажа уменьшается на 50 %). (После привязки урон магией увеличивается на 5 %.)

Профессия Кузнец +4.

Профессия Артефактор +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в профессии артефактор. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +10 % вероятности создать артефакт более высокого качества, +5 % вероятности передать вещи дополнительные магические свойства, -5 % вероятности разрушения заготовки, +2 к показателю интеллект, +1 % от всего вашего опыта при создании очень редких вещей, +5 % от всего вашего опыта при создании легендарных вещей.

Профессия Артефактор +1.

Профессия Рунный маг +1.

Поздравляем, вы первый, кто добился такого прогресса в профессии рунный маг. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +10 % вероятности создать рунное заклинание, +5 % к твердости поверхностей, доступной для нанесения рун, -5 % вероятности разрушения рунного заклинания, +2 к показателю интеллект, +1 % от всего вашего опыта при создании очень сложных заклинаний, +5 % от всего вашего опыта при создании высших рунных заклинаний.

Интуиция +1.

Рунная магия +1.

Внимательность +1.

Магия земли +1.

Похоже, кто-то тоже разобрался в магии, надо будет глянуть по форумам.

+1 Сила.

+1 Выносливость.

+1 Интеллект.

+1 Удача.

+1 Мудрость.

Сильно, то есть теперь я сразу смогу работать с оловом и делать бронзу. Похоже, мне опять скоро в дорогу.

Очень смущает меня внешний вид инструментов, при взгляде на них слезу вышибает. Наковаленка почти превратилась в блин, и в ее инфе прочность указывалась как 140/1000, чекан вообще умер и представляет собой просто кусок металла, а вот молоток потерял только 5 пунктов прочности. В общем, ничего нового уже не скую, пока не отолью нужные инструменты. Но для начала нужно доделать копье.

Побродив по местным лесам и прокачав еще один уровень картографа, наконец набрел на деревья, которые не смог опознать, но по виду они вполне годились на дровки. Срезав несколько стволов, отнес их в лагерь и вышел из игры, чтобы полазить по Инету и подсмотреть технологии. В любимой помойке человечества нашел то, что искал. В общем, судя по картинкам, мне попался черный ясень. Осталось его только ошкурить, зажать как следует, чтобы при сушке не покорежило, и оставить в сухом, желательном темном месте не менее чем на месяц, а лучше дольше. Хорошо, что я набрал почти два десятка этих дровков.

Вбив в земляной пол четыре столба парами, зажал между ними свои заготовки, уложил их одну на другую и стал собираться в путь.

Для начала прокачали драконе 4-й уровень, набив невероятное количество рыбы. После чего эту рыбу мы выпотрошили и приготовили.

Правда, с этой операции из навыков я получил только:

Профессия Кулинар +1.

Однако лута было много.

Из всего собранного мне подошли только:

Тип предмета: Серьга.

Редкость: Распространенный.

Качество: Обычное.

Материал: Серебро.

Название: Серьга ученика.

Прочность 8/8.

Свойство: Интеллект +4.

Тип предмета: Кольцо.

Редкость: Распространенный.

Качество: Хорошее.

Материал: Серебро.

Название: Кольцо задиры.

Прочность 9/9.

Свойство: Сила +2.

Свойство: Ловкость +2.

Тип предмета: Наруч, правый.

Редкость: Распространенный.

Качество: Обычное.

Материал: Железо.

Название: Правый наруч оруженосца.

Прочность 36/50.

Свойство: Защита +5.

Свойство: Скорость передвижения – 1 %.

Помимо этого, добавились две руны, управления и описания, правда, непонятно пока, с чем это едят.

Система справки устроена таким образом, что информация о существовании предмета появляется там сразу, как только он находится, изготавливается или добывается каким-либо игроком. А вот описание и подробные характеристики вещи появляются через сутки после того, как эта информация выходит в общий доступ, или после того, как эта информация станет доступна как минимум десяти игрокам. А кому интересно просто так делиться эксклюзивной информацией?

Вот главред медиахолдинга, на который я сейчас работаю, меня на словах разве что на руках не носит. Ведь благодаря мне у них первых появляется такая востребованная информация, читатели и зрители каждую неделю ждут репортажей Нового Робинзона, а я стараюсь их не разочаровывать и периодически подкидываю интересную информацию, которая вряд ли сможет мне повредить или лишить денег. Например, подробное описание смиды вызвало огромный интерес, и редакцию просто засыпали звонками и требованиями поделиться информацией о способах ее изготовления.

Собравшись в путь и оставив все лишнее, мы с Кальэни опять выдвинулись за рудой. Я смастерил своей спутнице небольшой туесок из бересты, надрал из липы лыка и сделал ремни для того, чтобы она носила туесок, как рюкзачок. За это произведение искусства система накинула мне:

Плотник +1 и

Ткач +1.

Странно, но за строительство зданий ничего не накинули, видимо, считается грубой и простой работой.

Кальэни обрадовалась обновке и таскала рюкзачок с огромным удовольствием, а я ехидно думал, что посмотрю на это удовольствие, когда она потащит обратно руду в этой самой обновке.

Перед тем как отправиться за рудой, вышел в реал и плотно полазил по Интернету в поисках информации по технологии изготовления бронзы. Оказалось, что самая известная бронза оловянная, но самая простая в изготовлении – мышьяковая, и кристаллы с содержанием мышьяка можно было искать в самом месторождении меди. Качество бронзы зависело

от процентного соотношения олова. Самой качественной и дорогой считалась бронза с соотношением 64 процента меди, 30 процентов олова и 6 процентов свинца.

Так, теперь узнаем, где искать свинец. Накопил интереснейшую информацию: оказывается, свинцовая руда обычно содержит немалое количество серебра. И если правильно выплавлять, то можно выделить и то и другое. Поэкспериментирую с тиглем. Было написано, что нужен специальный, из глины, причем сделать его надо пористым. И главное, выяснил, что по геологическим законам вполне могу найти свинец недалеко от медных руд. Только надо поискать, где находится халькопирит или борнит, достаточно небогатые медные руды, там может быть и галенит, руда свинцовая. Стоит также активнее искать золото. В прошлый раз нашел одно месторождение, но качество и количество очень низкие, а ведь в золотой руде иногда содержится и серебро, и его там может быть даже больше золота, просто система могла назвать месторождение по самому дорогому металлу. В общем, тут еще разбираться и разбираться...

А ведь работает система! Когда бы мне еще захотелось поизучать историю металлургии и геологию залегания руд?

То месторождение, на котором я в прошлый раз брал медную руду, как раз состоит в основном из борнита, так что первым делом пойду туда.

После входа в игру мы с Кальэни сразу же отправились в путь.

Я старался по возможности максимально разведывать и шел немного в стороне от протоптанного в прошлый раз пути. И, случайно проходя по открытой местности, заметил, что один из пасшихся там буйволов имеет название, и тут же прошло сообщение о получении дополнительного бонуса за исследование данного представителя фауны.

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.