

Кабинет психолога через две недели.- Здравствуйте доктор.- И вам день добрый, Анкерамо. Ну как игрушка? Понравилась?- Впечатлила. Можно даже сказать очень впечатлила... Я как из капсулы вылез, то первые два дня только и делал, что отъедался и отсыпался. Но вот только ненастоящее все это...- Что ненастоящее? - Переспросил Смирнов. - Мир? Так ведь он виртуален.- Нет не тот Мир, а этот. Там комар укусит, и ты это чувствуешь, страдаешь. Или проголодаешься и все что угодно готов отдать за кислое яблоко, а тут... Все пресное, ненатуральное, как в дешевой игрушке. Я когда сюда добирался, аварию видел. Человека всмятку раздавило, а смотришь на него словно на картинку в комиксе и даже пульс не участился. Как будто все фильтры на сто процентную блокировку включены, и ты ничего не ощущаешь. А запахи. Там трава, цветы, деревья, а тут... Доктор, вы обращали внимание, что хороший одеколон и средство для выведения пятен пахнут одинаково? Мы настолько привыкли к синтетике, что перестали замечать ее присутствие. В современном обществе, запах пота считается неприличным, а убойный аромат дезодоранта приятным, словно человек хочет скрыть свою сущность и раствориться в окружающей толпе.- Именно поэтому вы покинули игру только на двенадцатый день?- В смысле? Вы интересуетесь, почему я не выскочил как ошпаренный сразу по истечении двухсот сорока часов? Просто увлекся. Добрался до локации, где полно еды, ивовой лозы и кремния и принялся изготавливать оружие. Сделал копье, пару скребков, нож и сплел две корзины. С оружием в Мире проблема - быстро ломается. А для хорошей охоты оно просто необходимо...Мир.К охоте на кабана я долго готовился. На плоском камне натер желтых гусениц и получившуюся кашу осторожно переместил в половинку ракушки, которую, накрыв второй половиной, замазал липкой смолой. Потом направился к болоту, где был атакован комариной стаей. В первые дни игры я убил столько комаров, что моя репутация с "Болотными Комарами" упала до "агрессии" и я атаковался ими вне зависимости от их "сытости". На их жужжание я внимание практически не обращал, так как при пятом уровне "Грубой кожи" все их попытки напиться моей крови ни к чему не приводили, поэтому, обмазавшись болотной грязью, я пошел собирать желуди. В дубовой роще на земле желудей не оказалось, видно их уже подъели животные. Пришлось карабкаться на дерево и выискивать спелые плоды. По дороге к Кабаньей тропе мне посчастливилось найти два коричневых и один редчайший желтый гриб, который завернул в лист лопуха и положил в походную корзинку. Оружие я подготовил, еще не дойдя до места. Смазал наконечник копья вначале желтым грибом, держа мягкую плоть через лист лопуха, стараясь не прикасаться к быстро буреющей массе. Потом сверху нанес на кремневое лезвие перетертых гусениц, привычно отколов рубилом краешек ракушечного футляра и равномерно размазав противно пахнущую дрянь. Теперь дело за приманкой. Цепочкой, вдоль тропы я разложил собранные желуди, увенчав композицию коричневыми грибами, и залег в кустах рядом с приманкой. Кабаний выводок появился не сразу. Первым, наклонив голову и приняв позу, вышел матерый секач.- Облом, - мелькнула мысль. - Такого зверюгу завалить никаких навыков не хватит. С моим "Бой с копьем" пятого уровня пробить шкуру такого монстра можно даже и не пытаться.Следом за кабаном показался довольно упитанный подсвинок, который немедленно принялся уплетать разложенные желуди.- Виии, - раздался вопль, когда кабан, ухватив его клыками за ухо, принялся наставлять молодежь.В стае первыми едят альфы, а все остальные потом. Вепрь, с хрустом разгрызая желуди, принялся поглощать приманку, постепенно добираясь до коричневых грибов. Подсвинок, жалобно похрюкивая, взглядом провожал исчезающее лакомство и когда кабан отошел, принялся разрывать землю в надежде на пропущенный старшим кусочек."Усиление удара", сожравшее всю манну, помогло копью пробить шкуру подсвинка и глубоко погрузиться в бок. Древко при этом сломалось, и наконечник остался внутри, причиняя подранку невероятную боль. Сразу после удара я стрелой взвился на дерево, где меня ждала привязанная к ветвям заранее заготовленная корзинка с припасами.Кабанья стая не уходила несколько часов. Секач уже пробовал и подрывать корни и беспомощно кидаться на ствол с целью сбросить наглого охотника. Уже затихли жалобные визги подранка и сам он, лежа на боку и прерывисто дыша уже ни на что не обращал внимание, готовясь отойти

в мир иной. Пофигуэль все это время ждал. Вначале терпеливо сидел, восстанавливая потраченную Бодрость, потом принялся собирать шишки, которыми обстреливал беснующихся под деревом свиней, прокачивая Меткость. Не спеша пообедал сушеными личинками и когда свиньи ушли, вначале еще с полчаса просидел на дереве, внимательно прислушиваясь и оглядывая окрестности в поисках засады и только потом слез. Днем раньше. После разговора с психологом я принялся читать форумы в поисках информации по игре. Больше всего во время игры меня напрягал тот факт, что несмотря на рост статов я до сих пор оставался на нулевом уровне. Вся фишка оказалась в следующем. При смерти игрока его опыт сбрасывался на 30% от общего количества очков необходимых для перехода на следующий уровень. Таким образом, каждая моя смерть обнуляла весь предыдущий опыт и лишала возможности поднять уровень. Рост в уровнях никаких особых плюшек не давал и на статы никак не влиял. Немного поднималось здоровье - $10 * (\text{уровень} + \text{живучесть}) + 10$ и открывались новые квесты и возможности. В настоящий момент я по прежнему находился в безлюдной местности и потому все плюшки связанные с уровнем и заданиями пролетали мимо, и все что мне оставалось - это голый кач и выживание в дикой природе. Особый шок я получил, когда узнал, что после десятого уровня появляется людоедство. После смерти, мое тело всегда исчезало, оставляя на месте гибели все имеющиеся предметы. После десятого уровня, тело оставалось на месте и могло использоваться другими игроками и НПС. Если богатые, высокоуровневые игроки свои тела предпочитали хоронить и даже создавали личные кладбища (рекордсменом стал Безсмертный Вампир с кладбищем на 752 могилки), то отдельные личности, вполне могли растащить твой труп на алхимические ингредиенты, мясо и сувениры. Так что заказать на память засушенную голову врага или чучело не составляло никаких проблем и даже создало в игре гильдию "Коллекционеров", на этом специализирующихся. Так же мне очень помог гайд по "Охотнику" который в комплексе со справочником по алхимическим ингредиентам очень поднял мои шансы на выживание в лесу. Так что, загружаясь в капсулу, я уже имел четкую цель прокачаться и добраться до любого поселения, где можно начать социалку. Некоторое время спустя. Спать я предпочитал в игре. В отличие от остальных игр, при выходе тело не исчезало, а просто как бы теряло сознание и вполне могло быть убито, ограблено и съедено. Безопасный сон гарантировался только в собственном доме или комнате в трактире, куда не было входа посторонним. Правда в форумах упоминалось, что персонаж с высоким уровнем "Взлома" мог вполне проникнуть в запертое помещение, и тогда вся надежда оставалась на "Чуткий сон". Спал я, как правило, завернувшись в шкуру веоря, дающую плюс пять к маскировке и снижающую риск обнаружения. Другой одежды у меня не было, так как плетеный нагрудник и наручи из ивовых прутьев уже давно рассыпались, износив предел прочности, а в этой местности ивы не росли. Поэтому, впервые услышав в игре человеческий голос, я подумал что это сон и не сразу среагировал. - Йо! Я поймал мясо. Вкусное мясо. Йо! Я поймал мясо. Сладкое мясо, - разбудил меня голос, поющий странную песню. По звериной тропе, проходящей рядом с дубом, в дупле которого я ночевал, шла группа коротышек, одетых в травяные плащи. Идущий впереди полноватый крепыш в ковбойской шляпе напевал песенку, а все остальные, натружено сопя, тащили шест, посреди которого, словно шашлык, висела привязанная... "Панацея" - прочитал я имя игрока, высветившееся, как только сосредоточился на висящей девушке. Явно игрок. Первый игрок, которого я встретил в этом мире. От неожиданности я чуть не вскочил, но был остановлен холодным лезвием клинка прижатого к шее. - Лежи тихо, - прошипел голос стоящего за моей спиной. - Тихо, - повторил он, усиливая нажим. После того, как процессия прошла, орк разрешил мне повернуться. Откуда я знаю, что это был орк? А как еще назвать здорового, жилистого, лысого мужика буро-зеленого цвета с выступающими наружу клыками. Вооружен он был двумя здоровыми ятаганами, а рукоять лука виднеющегося из-за плеча явно намекала, что сбежать не получится. Игроком орк не был. - А почему ты меня не убил? - Недоумевая, спросил я Грюндика, с которым мы познакомились и даже распили бутылочку его настойки под мои сушеные личинки. - Тебя убивать, только репутацию портить, - пояснил орк и снова принялся рассказывать мне свою грустную

историю. Плененная хоббитами Панацея была ему не жена. По крайней мере, он этот факт отрицал, заявляя, что она ему просто боевая подруга. Давным-давно, когда юная бесовка Панацея, только вышла из тренировочного лагеря и, не найдя подходящего пати, предложила околачивающемуся неподалеку неписю пойти поохотиться на крыс, еще никто не знал, что через долгие годы, боевой тандем двуручный боец Грюндик и лекарь Панацея станут настолько неразлучны. Вдвоем они прошли огонь и медные трубы. Непроходимые донжоны и смертельные локи. Они тонули в водах Моря Туманов и иссыхали в жарких песках Черной Пустыни. Были дни, когда тугрики лились рекой и дни, когда жертва - оставалась единственным способом накормить семью. Бесовка и непись, два существа абсолютно разных рас стали неразлучны и полюбили друг друга. Пока тролли не разлучили их. (Несмотря на то, что официально в игре рас нет, местные жители четко различают две расы, Бесы - бессмертные игроки и Неписи - все остальные. Жертва - жаргонное выражение. Баг в игре, когда высокоуровневый игрок находясь среди друзей умирает, его тело разбирают на запчасти, а потом делятся доходом с воскресшим.) "Для прохождения квестов требуется высокоуровневый лекарь. Оплата зависит от уровня игрока. Обращаться в клан "Боевые Тролли" - прочитала Панацея в игровом форуме, и отправилась туда, не поставив в известность мужа. Основным недостатком неписей, за исключением смертности, было отсутствие информации гайда, хотя порой и бесы находились в растерянности по поводу уникальной инфы, хранящейся у отдельных неписей. Когда подруга под вечер не вернулась, Грюндик, прихватив верные ятаганы, отправился в трактир "Малинка", где можно было узнать практически все за относительно небольшую плату. "Хоббиты-гурманы" - бич всего Мира и богатейшая гильдия неписей теперь нанесла свой удар по лекарям. Хобитты торговали едой. Не просто едой, а уникальной пищей, бафающей на несколько дней. Алхимики уже давно установили, что если для зелья, использовать органы животного с уникальным навыком, то этот навык передается зелью. Повара пошли дальше. Еда, приготовленная из высокоуровневых игроков, давала возможность получать такие бафы, которые жрецам и алхимикам даже не снились. Лекари - повышали здоровье. - У них там круг возрождения стоит, - пуская слезы, произнес Грюндик. - Они ее убьют и съедят, потом она возродится и ее снова убьют. И так, пока она до десяточки не скатится... - Так ты хочешь, чтоб я тебе помог? - спросил я в надежде на квест. - Куда тебе, немочь непрокачанная. Можешь топать по тропинке в деревню, все равно до десятого уровня тебя никто не тронет, а я вечера дождусь и Панацеечку выкраду. Мне без нее жизни нет... Вечером я попрощался с Грюндиком и снова забрался в дупло, где проспал до следующего утра. Решив последовать совету орка, я направился деревню, куда и прибыл ближе к полудню. Как выглядит хоббитовская деревня? Чистая, аккуратная, с маленькими домиками, вырастающими из зеленых холмов и мирно прогуливающимися жителями. Мое появление вызвало переполох. Грязный, голый, с болтающейся на плечах вонючей свиной шкурой и корявым копьем с каменным наконечником в руках, я собрал толпу возмущенных неписей, которых разогнал маленький пьяный эльф. Косяк2020 - так звали второго встреченного мной игрока, который первым делом обматерил толпу. - Ах вы неписи проклятые, чтоб вас через три пня об колоду, да обухом в ж-пу провернуло! Да какого хр-на вы до беса дое-лись, чтоб вас наизнанку повыворачивало да тройным морским завязало! Да шли бы лучше в своих огородиках копать, по самую макушку да на нее гон-он надеть, чтоб последние мозги в трех байтах вытекли! Толпа разбежалась через минуту. Эльф без перерыва ругался минут десять. - А если ты эльф, то почему такой маленький? - Заплетаясь языком, спросил я у Косяка, когда мы после баньки, завернувшись в полотенца допивали третий боценок пива. - А кто тебе сказал, что я эльф? - Не менее пьяным голосом спросил он. - А у меня все, с острыми ушами - эльфы. - Нуу, у гоблинов тоже острые уши. - Так ты что - гоблин? - Поразился я. - Сам ты - гоблин! А я бес. Рассказ Косяка расставил многие точки над Ё. Все эти названия орки, гоблины и эльфы, в Мир принесли бесы. По внешности, можно было более или менее определить специализацию игрока. Вот, например тролли - это танки. Прокачивают "Грубую кожу" до тех пор, пока она не превращается в "Каменную шкуру", поднимают силу и живучесть до невероятных параметров,

развивают "Соппротивление магии" и получают не выходе сильное, неуклюжее, ничем непробиваемое существо, которое в пати принимало на себя все удары. Высокая живучесть сильно повышала массу тела, а Каменная шкура давала дебафы на ловкость и привлекательность, и в итоге получался тролль. Поэтому, эльфийские уши были признаком прокачанного "Слуха", а волосатые ноги хоббитов - "Крепкой ноги", навыка, характерного для фермеров, грузчиков и прочих людей, работающих тяжело, но медленно, стоя практически на одном месте. (Танк - игр. сильно бронированный и живучий игрок который принимает на себя все удары). - А тебе работу найти надо. Завтра с утра к старосте сбегай, да узнай, может квест какой даст или работенку подкинет. Только оденься сначала, а то неписи эти без понятия, по голове дадут и выяснять не станут, зачем приперся. Утром к старосте сбегать не получилось. Трехчасовой дебаф "Похмелье" сбросил бодрость на сорок единиц и поэтому, надев подаренную Косяком старую рубашку, я поковылял к старосте деревни. - Пошла прочь, чтоб глаза мои тебя не видели, - раздалось из приоткрытой двери и на улицу, размазывая слезы по веснушчатой мордашке, выбежала молодая хоббитянка. - Хозяин, зайти можно? - протиснулся я в низкую дверку дома старосты. - Вот горе-то какое, - жаловался на жизнь Иваныч - староста деревни "Гурманов". - Одна девка сбегла, другая сдурела, а все из-за Грюндика этого, непися проклятушего... Рассказал мне староста забавную историю. Издавна, хоббиты-гурманы промышляют кулинарией. Схема была хорошо отработана. Ловят беса, надевают ошейник, что магию блокирует, и бодрость до единицы сбрасывает, чтоб не сбежал и потом начинают его время от времени в жертву приносить да бафающую пищу с него готовить. Как мне староста объяснил, условия содержания для бесов создают царские и даже денежку маленькую ему после каждого убийства на счет кидают, чтоб он, когда до десятого уровня скатится, на деревню зла не держал и мог себе спокойно дальше качаться. Купила деревню у клана "Боевые Тролли" девицу-лекарку, под заказ, на обеды для топовых альянсов. Да вот не беду, дружок у девицы оказался беспредельщиком. Вместо того чтоб подождать пока подружка по левелам скатится и денежек заработает, вечером к дочке старостиной подкатился и всю ночь ее "уговаривал" да "убеждал", да так, что под утро выкрала девица у отца ключ от ошейника и лекарку отпустила. Когда Иваныч обнаружил пропажу, дочь во всем призналась. Но вместо того, чтоб покаяться и у отца прощения попросить, заявила, что не собирается торчать в деревне до конца света, а едет к любимому Грюндик и будет как он - по донжонам лазить и уникальными квестами славу поднимать. Больше всего ярился староста, что эта парочка мошенников с собой ошейник антимагичный с ключом прихватила, который стоил куда дороже девки-лекарки. Одна только привязка пятьдесят золотых тугриков стоила... (Левел - уровень. Привязка - зачарование предмета на невыпадение после смерти) - А ты чего явился? - Спросил меня староста, после того как выплакался в "жилетку". - Работу ищу. А то сам видишь - гол как сокол, кроме шкуры свиной да копья самодельного ничего не имею. Рубаху последнюю и то у друга взял, чтоб по деревне пройтись не стыдно было. - Работу, говоришь? - Хмыкнул староста. - Ну, руку давай. Укол иглой. Урон - 1. Здоровье 59/60. - Ты что творишь? - Ошарашенно спросил я, увидев, как маленький хоббит облизывает мой окровавленный палец. - Так, понятно, - причмокивая, сказал староста. - Молодой еще, неопытный. Статы маленькие. Навыки не прокачаны. - А что это было? - не понял я. - Я ведь кулинар по специальности, - пояснил Иваныч. - У меня "Вкус" сильно развит. Я по вкусу тебя насквозь вижу - и возраст, и левел, и статы... - Так работу я получу, или как? - Получишь. Для начала будешь еду и одежду отрабатывать. - Какую одежду? - Не понял я. - Вот эту, - подал мне сверток хоббит. - Или ты думал, что я тебе позволю по моей деревне голышом мотаться? За околицу не ходи. В деревне тебя никто не тронет, но за ее пределами и убить могут. Вещи потеряешь, а они казенные. Чего уставился? Одевайся! Как уровень возьмешь или репу с деревней "Гурманов" до тысячи поднимешь, тогда и поговорим о денежной оплате. Получен квест. Не выходя из деревни достигнуть первого уровня или репутации с деревней "Гурманов" Дружелюбие. Класс - Редкий. Отказ - снижение репутации с деревней "Гурманов" на 200. Потеря выданных вещей. - Согласен, - махнул я рукой и принялся одеваться. Ботинки хоббита +2 к скорости. Штаны хоббита +1 к скорости +1 к

привлекательности.Рубашка хоббита + 2 к привлекательности.Шляпа хоббита +1 к привлекательности + 1 к интеллекту.Ух ты, одежда повышающая статус. Интересно, каких еще плюшек Мир предоставит?- Оделся? Теперь вот, выпей, - сказал староста, протягивая бутылочку.- А что это? - Помня прикол с иглой, недоверчиво спросил я.- Зелье Картографа! - С гордостью произнес кулиар. - Сам варил.- А зачем оно нужно?- А затем, что бес ты нубовский, с навыками непрокачанными, - вздохнул староста. - У тебя "Ориентирование на местности" всего на троечку, а зелье тебе сразу карту откроет. Мне проще тебе на ней все показать, чем на пальцах объяснять, куда пойти и чего сделать.После поглощения терпковатой жидкости у меня появился навык "Картограф" и в параметрах возникла личная карта, которая ограничивалась пока что только деревней "Гурманов".- Значит так. Для начала записки отнесешь. Начни с трактира, заодно там и позавтракаешь. Я трактирщику там все про тебя написал, так что трехразовое питание он тебе обеспечит. Потом на почту и в банк. Затем сюда вернешься, новых заданий дам.Не знаю, что было написано в записке для трактирщика, но он, хмыкнув, усадил меня за стол и дал пирог с травяным чаем.Медовый пирог +20 к сытости. Баф +20 к бодрости на 3 часа.Травяной чай + 3 к сытости. Баф +3 к скорости на 3 часа.Ускорившись завтраком, я побежал выполнять поручения.В банке я получил свои первые чаевые - один медный тугрик. На эти деньги можно было купить... В трактире, черствый сухарь на +2 к сытости стоил четыре медяка. Немного подумав, я открыл в банке счет.- А со счетом что делать?- С твоей репутацией - ничего, - ответил мне банкир.- Но деньги на нем я хранить могу?- Да. За хранение будешь отдавать по 1% от суммы в месяц.Произведя сложные арифметические вычисления, я положил деньги в банк.На почте я получил свое первое письмо.Поздравляем. Вы вошли в пятерку игроков прошедших "Курс Выживания Младенца" - десять дней онлайн в одиночестве среди дикой природы. Данный курс доступен только, если возраст персонажа менее одного месяца. Ваша слава увеличена на десять. Репутация со всеми фракциями +10. Поместить достижение в Зал Славы?

От Автара: Первые 5 глав бесплатны остальные будут платными.

<http://tl.rulate.ru/book/11403/267437>