

День спустя. Кабинет психолога.

- А я первое достижение получил - "Курс Выживания Младенца".

- Как же, как же, читал. Кстати, все пятеро по программе адаптации проходили.

- И как остальные? Играют?

- Двое сразу после выхода заявили, что хотят вместо игры отправиться в санаторий, а один покончил жизнь самоубийством.

- А что с четвертым стало?

- Одичал. Так и остался в лесу. Прокачал "Охоту" и "Звериный укус" и к цивилизованным местам и не приближается.

Весь следующий месяц я качался в деревне. Чтобы выполнить квест, мне нужно было набрать тысячу очков опыта, или столько же репутации. К сожалению, рост опыта и репы в мирных заданиях был минимальный, что сильно замедляло этот процесс. Я вскапывал огороды и относил письма, рубил дрова и собирал яйца из-под несущек, получал задания от всех персонажей, начиная от старосты и кончая малолетней дочкой пекаря, и без остановки толстел.

В один из дней, я обнаружил, что моя Сытость составляет сто восемьдесят единиц. Что было как минимум в два раза больше, чем это было возможно при моих текущих показателях живучести и бодрости. Покопавшись в способностях, я обнаружил способность "Обжора". Которая значительно повышала уровень сытости и заметно прибавляла в талии. Способность эта росла на усиленном питании при отсутствии голода и виноваты в ее росте были хоббиты...

- Ну что, допилил? - Спросила тетка Фекла, которой я сдавал квест на заготовку дров.

- Все сделал, тетя Фекла. Теперь у вас на год дров хватит.

- Ну и молодец. Скушай пирожок. Вкусно?

- Вкусно тетя Фекла. Так я пойду...

- Иди, сынок, иди.

Почти каждая выполненная работа сопровождалась скромным угощением, съев которое я получал дополнительно прибавление репутации к деревне "Гурманов". Хоббиты любили эксперименты в кулинарии и довольно часто я, вместо положительных эффектов получал сильный дебаф. Неудивительно, что на таких работах у меня выросли "Обжора", "Железный желудок" и "Соппротивление ядам".

Первой до тысячи я прокачал репутацию. Как мне потом объяснил Косяк, опыт только вначале легко качается, пока способностей мало. Потом, когда их количество и уровень растёт, то экспа значительно уменьшается, и если раньше мне по одному опыту капало за убийство муравья, то теперь за целую поленницу дров я получал то же очко опыта.

- Поразил ты меня Пофигуэль. Ты ведь первый, кто из бесов в нашей деревне Дружелюбия достиг. Кстати, я тут мимо почты проходил, письмо тебе...

Поздравляем. Вы первый игрок получивший достижение "Новичок в деревне людоедов" -

пройти ознакомительный квест в поселении альянса "Хоббиты-гурманы". Ваша слава увеличена на 50. Репутация со всеми фракциями +100. Дополнительная награда помещена в Вашу банковскую ячейку.

Ого. Это я, получается, прошел ознакомительный квест от которого отказался при регистрации. Нужно срочно бежать, посмотреть, что за награду я получил.

- Ты куда, торопыга? Али новость важную из письма узнал? Вечно вам бесам на месте не сидится, все бежите, торопитесь. Тебе с неписей пример брать надо. Все ходят спокойно, размеренно. А вы все бегом да бегом, от круга возрождения и обратно к гибели. Сядь, я с тобой не закончил. За то, что с заданием справился, вот тебе награда пять серебряных и веревочка. Одежду выданную, можешь себе оставить, уж больно она тебе идет. Ты в ней вылитый хоббит, только ноги не волосатые...

Веревочка на деле оказалась пращой.

Праща хоббита.

Класс - редкий.

Прочность 150/150.

Повреждение 15-20.

Ловкость +5.

Владение пращей +5.

Шанс оглушения 3%.

Ух ты. А вот и первое нормальное оружие. Теперь в банк за подарками.

В банке меня ждало несколько сюрпризов. Во-первых, Дружелюбие с деревней открывало бесплатную ячейку в Хоббит-банке. Каждая последующая, на восемь предметов, стоила двадцать золотых. Во-вторых, оказалось, что вторую ячейку на мое имя открыла администрация и в ней уже лежал ПОДАРОК.

Зеленый пояс.

Класс - уникальный.

Прочность - неразрушимый.

Броня +10.

Сила+5

Ловкость+5

Выносливость+5

Интеллект+5

Привязка к объекту (невыпадаемое)

Потайной карман на 3.

Последний параметр был мне незнаком и потому, положив полученные от старосты деньги на счет, я принялся проверять форумы, благо "Наблюдательность" 25+ давала возможность это делать без выхода из игры.

"Потайной карман - навык, присущий привязанному предмету. При смерти игрока вещь, помещенная в потайной карман, не теряется".

Вечером, сдав последний квест, мы с Косяком приняли это дело отмечать.

- Ну, вздрогнули. Типа за тебя. Чтоб не последний раз достижение получить, - несколько коряво произнес тост собутыльник, и мы опрокинули по чарочке настойки.

Получен баф настойка кражувника + 30 к бодрости на 3 часа.

Получен дебаф легкое опьянение + 20 к бодрости -1 ко всем статам на один час.

Впервые на моей памяти всплыло сообщение системы, вызвав легкий шок.

- Слышь, Косяк. У меня тут сообщение о дебафе всплыло.

- И что? У меня тоже. Хороша настоечка...

- Так у меня вроде раньше не всплывало...

- Здорово! Тогда за "Наблюдательность", - произнес он разливая еще по чарке.

Оказалось, что в тот вечер я прокачал "Наблюдательность" до 30, что давало мне доступ к логу и сообщениям от системы.

- Ты лучше стандартные настройки оставь, а то всякая херня ненужная полезет. А так только бафы и дебафы увидишь, ну или урон какой, а еще если навык или стат на единицу прокачаешь.

- А что еще всплыть может?

- А ты фильтр сообщений убери и посмотришь, - ухмыльнулся он.

Вы читаете лог.

Ваша способность "Наблюдательность" увеличилась до 2%. До 31 осталось 98%.

Вы находитесь под влиянием алкоголя.

Ваша способность "Соппротивление Ядам" увеличилось до 18%. До 16 осталось 82%.

Вы приняли настойку кражувника.

Ваша способность "Железный Желудок" увеличилась до 73%. До 14 осталось 27%.

Ваша способность....

И я поторопился включить фильтр.

- Жуть какая. Строчки так и мелькают. Может вообще эти сообщения отключить.

- Эээ нет. Вот скажем, проклянет тебя кто-нибудь или сглазит, а ты и не заметишь. А вообще, это не дело достижение кражувницей отмечать. Вот, специально держал для такого случая, - и он достал здоровенную сигару.

Это был первый раз, когда я увидел, как кто-то курит в игре. Косяк священнодействовал. Он понюхал сигару, с легким хрустом покрутил ее в ладонях, аккуратно срезал кончик гигантским тесаком и прикурил от пальца.

- А это у тебя как получается? - Покосился я на горящий огонек.

- Самый простейший навык магии огня, - пояснил мне Косяк. - Хочешь, научу?

- Ага, - согласился я вспоминая скитания в лесу и мечты о костре.

- Ну, это просто. Представляешь себе, как на кончике пальца загорается огонек - и он загорается...

Я попробовал. Потом попробовал еще раз. Потом еще пару раз. Огонек не загорался. Пришлось смотреть лог.

Вы попытались зажечь огонек. Попытка не удалась. Не хватает маны.

Вы попытались зажечь огонек. Попытка не удалась. Не хватает маны.

- У меня маны мало, - пожаловался я. - Не загорается.

- Мало - это сколько?

- Восемьдесят, - ответил я, проверив параметры.

- У тебя что, интеллект восьмерка?

- Нет, девятка. Минус дебаф за опьянение. А сколько нужно?

- При нулевой магии огня как минимум сотня маны, - хмыкнул Косяк.

Наутро решил из постели не вылезать, сказывался дебаф "Похмелье". Попил только холодной водички +30 к бодрости на два часа и принялся листать форумы, в поисках ответа на вопрос, - "Как прокачать интеллект".

Нашел два способа.

Первый - умственная деятельность. Чтение книжек, решение головоломок, интеллектуальных задач и изобретательство давали шанс на повышение интеллекта.

Второй - трата маны.

В игре, чем больше навык использовался, тем больше развивался. С статками было так же. Потратил на 90% бодрость, процент прироста к выносливости поднялся. Потратил здоровье - поднял живучесть. Осталось только найти способ тратить ману. В принципе два заклинания я уже знал. Первое - я его назвал "Регенерация" - требовало двадцать маны и ускоряло восстановление здоровья на две минуты. Второе, названное мной "Усиление удара" - тратило

тридцать маны и работало только с оружием, повышая шанс на крит. Во время моей двухнедельной "прогулке" в лесу, оружием я практически не пользовался, тренируя "Удар кулаком", а "Регенерация" давала настолько низкий прирост к скорости восстановления, что часто мной игнорировалась. В деревне, естественно, эти два заклинания были не к чему.

Камень со свистом приближался. Лягушка в недоумении посмотрела на летящий снаряд и шагнула в сторону.

- Вот блин! - Выругался я после очередного промаха.

Докачав до пятерки навык "Владение пращой", путем обстреливания пенька, я остановился в развитии. Мой личный уровень прашника суммировался с характеристиками пращи хоббита и превращался в твердую десятку. После десятого уровня навыка, для его роста следовало тренироваться на живых существах.

- Нет, эти лягушки явно издеваются, - пробормотал я себе под нос поднимая новый камушек.

За три дня я убил одного лягушонка.

- Да ты не нервничай, я тебе помогу, - заявил Косяк в ответ на мои жалобы. - Мне как раз староста квест дал, на очистку от грызунов дальнего поля, так что я их парализую, а ты камушками популяешь. Лады?

К походу на дальнее поле я подготовился основательно. Набрал еды, питья и большой мешок камней. Вышли мы спозаранку и легкой трусцой побежали в сторону квестовой локи, прокачивая заодно "Бег" и "Выносливость". На месте, мы немного отдохнули, попили родниковой воды и принялись за работу.

- Ах ты ж..., - став посреди поля, принялся выводить Косяк смутно знакомые слова.

Вы получили слабое оглушение. Бодрость -50. Все статы (-1) на двадцать минут.

Вы получили среднее оглушение. Бодрость -75. Все статы (-2) на один час.

Вы получили...

Очнулся я от того, что Косяк поливал меня водой.

- Ты это. Извини. Я как то забыл, как на людей мой Малый Петровский действует. Привык, понимаешь, один работать.

Дебаф на потерю бодрости был на двое суток...

Назад в деревню я возвращался волоком. Косяк подхватив меня за неразрушимый зеленый пояс, споро тащил по дороге, все время причитая, что как оно так получилось и что "Сквернословие" 75 уровня так легко не дается. Так мы дошли до деревенского храма, где мой напарник меня покинул и отправился сдавать квест старосте.

- Таки шо это за атеист у меня тут ползает? - Послышался голос настоятельницы храма Матери-Земли. - Ползи обратно, болезный, по четвергам не подаем.

- А сегодня пятница, - возразил я, передвигаясь на четвереньках. С нулевой бодростью встать на ноги сил не было.

- По пятницам тоже не подаем, - ответила настоятельница в коричневом балахоне.

- А проклятие снять в пятницу можно?

- Можно, но только для прихожан, - согласилась хоббитянка.

- А для посторонних.

- Ой. Вы только на него посмотрите. В храм не ходит. Поклонов не бьет. Деньгу не жертвует. А как проклятие снимать, то он тут как тут, прибежал на готовенькое...

- Матушка, настоятельница! Я тут, понимаешь, у ног твоих аки червь извиваюсь, да молю униженно, излечи, а я отблагодарю и буду храм посещать и Земле поклоняться.

- Ну, раз так, то вот тебе мое благословление, - с этими словами настоятельница щелкнула пальцами и дебаф пропал.

Вы получили квест "Усердный прихожанин". В течение месяца посещать храм и пожертвовать 2 серебряных тугрика. Награда - неизвестно. Штраф - снижение репутации храм "Матери Земли" -500, снижение репутации с деревней "Гурманов" - 200.

Мысленно ругаясь, я направился в банк, где снял два серебряных. Потом вернулся в храм и торжественно вручил их настоятельнице, которая споро засунула исчезнувшие монеты в складки балахона.

Продолжение квеста "Усердный прихожанин". Долг храму уплачен.

- Вот и молодец, - обрадовалась хоббитянка. Иди теперь помолись.

- Благословенна будь, Мать-Земля. И пусть твой чернозем будет жирным и плодородным. Пусть в нем плодятся червячки и жужжат жучки. Растут всякие трава, кусты и деревья,- принялся я придумывать на ходу.

- Хорошо балаболишь, - прервала меня настоятельница. - Только так тебя Мать Земля не услышит. Пока жертву не принесешь, глуха Мать к молитве.

- И кого в жертву приносить? - Спросил я, рисуя в воображении кровавые ритуалы.

- Лучше всего деньги. Минимальное пожертвование один серебряный. Можно животинку какую на алтаре заколоть, или, в крайнем случае, можешь себя в жертву принести.

- Если каждый начнет себя в жертву приносить, то на такую Мать никаких прихожан не напасешься.

- Не богохульствуй. А прихожанину себя убивать и не надо. Достаточно всю манну, до последней капли отдать, чтоб Мать Землю напоить, и жертва принята. Подойди к алтарю, положи на него руки и скажи - "Жертвую".

-Жертвую, - сказал я выполнив инструкцию.

Продолжение квеста "Усердный прихожанин". Посещение храма 1/30.

Заглянул в лог.

Вы пожертвовали храму 90 маны. Репутация с храмом Матери Земли +1.

Вы потратили всю ману. Рост интеллекта + 9% до следующего значения осталось 72%.

-Йес. Кажется, я скоро стану очень усердным прихожанином...

Поблагодарив настоятельницу, уселся я на ступенях храма и принялся в форумах копать и гайды листать. Информации по магии было очень много. Помимо стандартных направлений Огонь, Вода, Земля и Воздух, были еще Свет, Тьма, Некромантия и Лечение. Существовали также и уникальные направления, такие как Сквернословие и Неприятный запах. На этом мое воображение представило себе гоблина-вонючку 75 уровня, от выхлопа которого гибнет все живое. Сила заклинаний зависела от уровня прокачки соответствующего навыка и параметра Силы Воли, которая с одной стороны усиливало заклинание, а с другой снижало затраты манны. При комбинации магических школ можно было разнообразить количество плетений. Например, 25 уровень "Магии Огня" с 25 уровнем "Магии Земли" давал "Плевков лавы", а 25 уровень "Магии Воды" с 50 уровнем "Магии Тьмы" - "Кислотное облако". Помимо всего прочего, развитие направления давало защиту от магии того же типа. Так использование "Магии огня", давало небольшой бонус к росту "Защиты от огня", а регулярное "Сквернословие" стимулировало "Невосприимчивость к мату".

Мана восстанавливалась три часа. За это время я успел выполнить квест на прополку огорода, съесть полученный пирожок и отнести двадцать медяков в банк. Потом пошел помолиться.

Вы пожертвовали храму 90 маны. Репутация с храмом Матери земли +1.

Вы потратили всю ману. Рост интеллекта +9% до следующего значения осталось 63%.

Ага. Прохождение квеста не добавилось. Но интеллект растет. Попробую подсчитать. Если буду сливать ману четыре раза в день, то за сутки прирост составит 36%. Это означает, что через три-четыре дня я доберу недостающее очко интеллекта и смогу прикуривать от пальца.

Ровно через месяц.

Квест "Усердный прихожанин" завершен. Вы получаете: 5000 очков опыта. Вы получаете: репутация с храмом Матери-Земли + 700. Поговорите с настоятельницей.

"Ну вот, я до восьмого уровня докачался. За месяц молитв удалось поднять интеллект до 13, что с +5 к параметрам от зеленого пояса +1 шляпы давал 190 манны. По ходу дела обнаружил баг. После того как общий интеллект достиг десяти, его прирост снизился. Если раньше за каждые 10 единиц слитой маны давали по 1% прироста, то после десятого уровня инты, я получал прирост в 1% за каждые 20 манны. Случайно выяснилось, что если при полной мане снять зеленый пояс и шляпу, то объем маны не меняется, а вот показатели интеллекта снижаются. Таким образом, я при пяти собственного интеллекта, с одеждой, накапливаю 110 маны, потом снимаю ее и молюсь, получая 11% к росту стата. Репутация с храмом за месяц у меня поднялась на 145, что с квестовыми очками +700 составляла 845 единиц и немного не дотягивала до Дружелюбия..."

- Усердный отрок, - молвила настоятельница, - но Дружелюбия с храмом не достиг.

- Матушка, так ведь я каждый день молился, собой жертвовал. Никто из прихожан сюда так часто как я не ходит и Матери-Земле не молится...

- Молитва молитве рознь. Вот пожертвуй храму 155 серебряных и сразу получишь подарок.

Дополнение к квесту "Усердный прихожанин". Достигните Дружелюбия с Храмом Матери Земли за два часа и получите "Благословение Матери Земли" +5 ко всем параметрам пока ваше отношение с Храмом на уровне Дружелюбие и выше. Класс - уникальное. Штраф - нет.

- Аааа, почему я не донат...

За последующие два часа я обратился за кредитом в банк - отказано. Попытался занять денег у старосты - отказано. Попытался занять денег у Косяка - нет денег. Попытался уговорить Косяка принять от меня перевод в евро, обналичить в тугрики и отдать в игре - система контролирует переговоры и при повторной попытке дебафит игрока. Принес в жертву двух кроликов и слил всю ману - +3 к репутации с Храмом.

- Прости, Матушка, нет у меня денег. Сам медяки зарабатываю, тем и живу. Окромя себя и пожертвовать Храму нечего.

- Ну, на нет и суда нет. За усердие вот тебе награда - носи, не теряй. Да Матери почаще молиться не забывай.

Серьга для пирсинга.

Класс - идол.

Непосвященный.

- И куда мне ее вставлять?

Проверил по форуму. Идол - в Море был что-то типа переносного алтаря, посвященный богу. Начиная с десятого уровня с его помощью можно было проводить жертвоприношение, находясь вне храма. Идолы имели разную форму и соответственно принимали разные жертвы. У купцов идолы были в виде свиньи-копилки и с удовольствием поглощали серебряные монеты. Воины предпочитали идола-оружие и приносили в жертву врагов. У жрецов, соответственно, были жертвенные серпы и кинжалы. Существовал даже идол-фаллос, посвященный Мирене Виллоской - покровительнице жриц любви. Что нужно было пожертвовать идолу-сережке, я не знал...

- Валить тебе отсюда надо, - заявил мне Косяк после того как я похвастался, что почти достиг девятого уровня. - А то эти гурманы на твое дружелюбие не посмотрят, как только с тебя начнет мясо падать, топориком по темечку и в котел.

- А как же ты? У тебя левел явно куда больше десяточки, а в котел не попал.

- С моим "Сквернословием" я им все блюда задебафлю, - пояснил мне товарищ. - У них весь хавчик в такой минус войдет, что никакая "Кулинария" не поможет.

Как я понял из рассказа Косяка, что высокий уровень навыка "Сквернословия" сильно отравлял владельца. Блюда, приготовленные из сквернослова, настолько понижали характеристики, что даже святое благословение не всегда справлялось. С другой стороны, их любили алхимики. Яды, приготовленные из органов матерщинников, пользовались на рынке гигантским спросом и стоили немало тугриков. Спасало Косяка то, что между алхимиками и кулинарами шла непрерывная война...

- У них типа раздел рынка идет. Да и ресы одни и те же используют. Вот и стараются друг другу подгадить. Так что мне отсюда дороги нет. Меня, с моим характером, ни в одну гильдию

не возьмут. А у "Гурманов" и безопасно и всегда работа есть - сусликов с полей гонять. А ты долго тут не расслаживайся. Иваныч на тебя давно зуб точит. Думаешь, вся деревня тебя просто так раскармливает? Как только до десяточки дорастешь - сразу на жаркое и пустят...

- Да ладно тебе, Косяк. Не напрягайся. Как только девять с половиной наберу, так и свалю...

Экспу решил добирать на лягушках. Взял заодно пару квестов у тетки Марфы на лягушачьи лапки и у Кожевника на перчатки из лягушачьих шкурок и пошел на речку. За последнее время моя меткость значительно выросла. Пригодилась найденная на форуме подсказка - если с оружием при первом выстреле применить навык "Маскировка", то шанс попасть и нанести критический удар значительно повышается. Теперь лягушки метко поражались выпущенными камнями, помогая мне набирать опыт и прокачивать навыки.

- Держи, заслужил, - сказал мне Кожевник, протягивая новые перчатки.

Перчатки из лягушиной кожи.

Класс - хороший.

Прочность - 75/75

Броня +3.

Ловкость +1.

Маскировка +2.

- Кстати, тебя староста искал. Говорит срочно...

Уже третий день мы бесшумно идем по тропинке. Мы - это я и еще семь хоббитов в травяных плащах. Какого уровня мои спутники я не знаю, но, судя по тому, что они мгновенно растворяются в листве и на лету птицу пращей сбивают, явно не маленького. С такими ни убежать, ни в бою одолеть не выйдет. А идем мы в деревню "Гурмановка", которая еще вместе с четырьмя поселениями составляют альянс "Хоббиты гурманы". Видно с воображением у полуросликов слабовато, потому что деревушки назывались "Гурманов", "Гурманы", "Гурман", "Гурманка" и соответственно "Гурмановка". Направил меня староста к соседям за ошейником.

С тех пор, как коварная Панацея вместе с полюбовником Грюндиком выкрали единственный на всю деревню уникальный ошейник, которым запирали рабов-бесов, Иваныч себе места не находил. Целых два месяца он потратил на то, чтобы заказать новый у гномов-ремесленников и вот, из-за ошибки почтовой службы, заказанный товар прибыл вместо деревни "Гурманов" в "Гурмановку", откуда его должен был доставить Пофигуэль.