



«Ого, а они большие».

В доставленном конверте я нашел семена размером с ластик. Думаю, стоит попытаться посадить одно. Я посчитал, что для этого лучше обработать почву, поэтому использовал «Инструменты Управления Подземельем» и выбрал «Инструмент Улучшения Почвы» (п/п: слишком эпичное название) из Системы Улучшения Ландшафта.

- Вот так.

Будь это симулятор проектирования подземелий, я смог бы выделить определенные участки земли и по щелчку обработать почву. Но увы, упавшим передо мной предметом, как ранее произошло с киркой и лопатой, оказалась простая мотыга с металлической окантовкой. Я не против обрабатывать большой участок земли, но сколько времени потребуется, чтобы «улучшить почву» с помощью одной лишь дешевой мотыги?

Выбрав участок земли рядом с домиком, я чуть вспахал его и посадил семена тыквы-светильника. А землю полил оставшейся после обеда водой.

- Надеюсь, что это действительно съедобно. Не стоит ждать многого от такого дешевого продукта, но было бы неплохо.

Немного утрамбовав почву, в которую посадил семена, я помолился за хороший урожай и с громким зевом отправился спать. С самого утра я работал без передышки, поэтому чувствовал себя полностью разбитым. На следующий день, проснувшись, я нашел огромную тыкву, выросшую перед домиком.

"Отлично."

Скучный комментарий, знаю. Похоже, она была около 50 сантиметров в диаметре и порядка 25 сантиметров в высоту. Удивительно, что она так быстро выросла. Все больше она напоминала сезонный ивентовый предмет.

«Надо проверить, съедобно это или нет... Эмм... Вот только у меня нет горшка, чтобы приготовить ее. Может быть, получится просто пожарить?»

С помощью «Инструментов Управления Подземельем» я выбрал «Инструмент Обработки Леса» из Системы Улучшения Ландшафта. Как и ожидалось, передо мной упал топор. Суховлажные деревья, растущие поблизости, были довольно тонкими, поэтому топора должно быть достаточно, чтобы срубить парочку стволов.

Повалив три дерева, я срубил ветви и вставил их в почву. Хотя это было лишь для того, чтобы не допустить истощения ресурсов, я все еще ощущал некоторое почтение к предоставленному мне природой. Очень похоже на японский образ мыслей.

Я легко напил кучу дров длиной по 20 сантиметров, затем взял одно полено и нарубил его на более мелкие кусочки. Окружив меньшие куски поленьями крупнее, я поджег их, используя купленные в Тундре спички.

Суховлажные деревья действительно были полезны, поскольку не было необходимости предварительно сушить дрова. Обычное дерево никогда так легко не загорится, еще и начнет сильно дымить. Помню, как однажды играл в игру, где цивилизация рухнула из-за зомби-вируса, и в этой игре, если вы попытаетесь поджечь только срубленное дерево, вам быстро придет конец. Если вам удастся зажечь костер, дым от него привлечет внимание зомби и даже других игроков. Так что мы с друзьями относили кучу поленьев в большую церковь, поджигали их, а потом ждали, когда кто-нибудь придет по нашу душу, после чего...

«Добро пожаловать, не хотели бы вы поклоняться священному лесу?»

Ах, какая ностальгия. Будучи сумасшедшими еретиками, мы нападали на всех, кто не подчинился священным деревьяшкам.

Приготовление тыквы оказалось крайне простым. Я бросил ее целиком в открытый огонь. При умеренном пламени она должна быть съедобной, если очистить подгоревший наружный слой... наверное. Так не придется разрезать ее, ведь у меня не было ни сковороды, ни решетки для гриля. Во всяком случае, я обжаривал тыкву на открытом огне примерно в течение 30 минут, прежде чем снять кожицу с помощью топора, ожидая увидеть горячую желтую мякоть.

«Окей... Это конечно съедобно, но...»

Ни капельки не сладко. Может, я мало попробовал, но овощной запах полностью заглушил все. Текстура и последующее ощущение ее движения по пищеводу тоже были какими угодно, но не приятными. Она казалась зернистой и грубой, почти как песчаная груша, и оставляла ужасное послевкусие, напоминающее опилки во рту. Она была вполне съедобна, но крайне неприятна на вкус.

- Рад, что она оказалась съедобной. Но питаться этим точно не буду.

Если придется питаться только этой отвратной тыквой, чтобы не помереть с голода, вы предпочтете голодную смерть.

- Кстати, если подумать, персонажи в симуляторах выживания не заботятся о вкусовых качествах, не так ли?

Симуляторы выживания, в которые мне доводилось поиграть, не гнушались предлагать в качестве еды консервированные сардины или холодные клетки амебы, на завтрак, обед и ужин. Но находясь на месте пострадавшей стороны, разумеется, вы захотите что-нибудь поменять, даже если это будут не омары или икра. В любом случае, пока у меня достаточно пищи... Так что мне не стоит беспокоиться о еде...

◇

Проходил день за днем, а я продолжал добывать камни, сажать больше суховлажных деревьев на дрова и размышлять над покупками во время просмотра Тундры.

После просмотра отзывов мне стало ясно, что большинство Менеджеров Лабиринтов были японцами либо жили в Японии. Среди типичных вещей, изготовленных ими, больше всего выделялись современное нижнее белье, кошачьи ушки и мягкие мантии. Конечно, тот факт, что они были изготовлены вручную, означал, что их ограниченное количество было распродано почти сразу.

Как ни странно, присутствовал довольно широкий ассортимент бытовых товаров по разумным ценам. Предположительно, эти товары были предоставлены жителями этого мира, похоже, уровень развития местной цивилизации далек от нашей современности.

Большая часть одежды, казалось, была изготовлена из льна, иногда хлопка. Были простые окрашенные рубашки, но иногда встречались довольно сложные изделия. Было некоторое различие по регионам; это все смахивало на средневековое европейское общество. Период, с которым слишком хорошо знаком каждый, когда-либо игравший в фэнтезийные средневековые игры.

Пока я привыкал к жизни в ущелье, каждый день просыпался, собирал камни и любые другие ценные вещи, покупал еду и одежду из Тундры... кое-что произошло. Возможно, мне просто надоел новообретенный образ жизни, но однажды утром я почувствовал, что слишком долго

спал, проснувшись от громкого звука, прокатившегося по всему ущелью.

«Что... Неужели скала обвалилась?»

Протирая глаза, я выбежал на улицу. В трех-четырех метрах от дома находилось несколько деревьев, которые я посадил. Они выросли достаточно крупными, чтобы можно было срубить их, но теперь они были измельчены в щепки.

«Что ж, зато теперь их рубить не придется... Но что, черт возьми, произошло здесь?»

Среди беспорядка из сломанных стволов и веток, которые раньше были суховлажными деревьями, я разобрал что-то похожее на силуэт человека.

«Это человек? Только не говорите мне, что кто-то свалился сюда!»

Я поднял глаза, но единственное, что я смог видеть, было обычным крутым утесом и недостижимым небом. Честно говоря, падение с такой высоты на землю крайне опасно, и выжить после такого непросто.

- Девушка...? Подождите минуту. Девушка, свалившаяся с неба, является сценарным флагом (п/п: что-то вроде важного для сюжета события) для введения нового персонажа. Но в чем смысл, если человек умер от падения!?

Молодая девушка с каштановыми волосами и платьем, покрытым пылью и грязью, рухнула среди обломков суховлажных деревьев...

«Ах...»

Неожиданно я был так очарован девушкой, что на мгновение забыл о серьезности ситуации.

Она была похожа на распустившуюся розу. Ее невинное лицо сочетало в себе девичью нежность и взрослое очарование. Хотя ее одежда была грязной, она не казалась похожей на куклу или одну из этих странных игровых 3D-моделей. Никакая грязь не могла скрыть того

факта, что она была милой пылкой девушкой, полной жизни. Я бы не смог сохранять самообладание, даже если бы вы сказали мне, что это всего лишь игровое событие, поэтому бросился ей навстречу.

- Не важно, иллюзия ли ты, или я, наконец, потерял рассудок благодаря этим тыквам. Меня не волнует, что произойдет потом, просто будь жива...!

Протянув к ней руку так осторожно, как только мог, я коснулся ее нежных щек. И почувствовал теплое и мягкое, но несколько грубое ощущение ее кожи.

«Слава богу, она еще жива».

Теплота жизни, пробежавшая по моим пальцам, искренне обрадовала меня.

- Однако нужно оказать ей первую помощь. Если бы мы были в Японии, я бы привел ее в больницу, чтобы там ее хорошенько осмотрели, но...

В этом фантастическом ущелье не было таких вещей, как больницы; я даже не знал, как выбраться отсюда. Но первая помощь от новичка вроде меня была лучше, чем вообще никакого лечения.

- Это ветви суховлажных деревьев смягчили ее падение? Хорошо, что почва там, где она упала, довольно влажная и мягкая.

Суховлажные деревья были разбросаны по влажной земле. Теперь на дрова они не годятся, но это была малая цена за спасение жизни девушки. Хотя... Не грубо ли занижать ценность деревьев?

«Ох, она довольно легкая».

Я аккуратно подхватил ее, как «принцессу», и оглянулся на сломанные деревья.

- Спасибо, что спасли ее. Я обязательно вернусь и высушу вас. Ничто не пропадет зря, пока я рядом.

Я поблагодарил сломанные деревья, прежде чем отнес девушку обратно в дом. После чего собрал обломки, чтобы использовать в качестве дров, разумеется, они не собирались благодарить меня или ответить каким-либо образом, но я не хотел казаться неблагодарным. Может быть, это было слишком по-японски, но мне нравится быть таким.

◇

- Верно, я хочу, чтобы ты выжила, и я сказал, что не буду против дальнейшего развития событий, но...

Быстро выбившись из сил, я почувствовал, что мои ноги оказались на пределе, и вскоре я тоже окажусь на земле. Разве этот мир обязан каждый раз вставлять мне палки в колеса?

Я уложил девушку на расположенный перед домом стол, который соорудил из камней. Нужно было сперва очистить ее от грязи, прежде чем делать что-нибудь еще, поэтому я зашел в дом, чтобы взять полотенце, которое окунул в воду и выжал. Когда я вернулся, девушки, которую я положил на стол, нигде не было. На ее месте было что-то похожее на рыжеволосую собачку.

Невозможно, чтобы они поменялись местами. На собакоподобном существе была такая же одежда, что и прежде на девушке. Как может быть это пушистое существо симпатичной девушкой? Я почти хотел упасть на колени и крикнуть «Почему!?!» изо всех сил. Может быть, я просто так устал, что вижу галлюцинацию?

- Бог? Нет, больше похоже на человека ...

Одетый в платье комочек шерсти около 130 сантиметров в длину. На ладони, казалось, были подушечки, но все еще присутствовали пять длинных пальцев. Было достаточно суставов, поэтому, я полагаю, она могла бы использовать инструменты, как обычный человек. Ее костная структура от позвоночника до ног была больше похожа на человека, а не на животное, поэтому она должна уметь стоять на двух ногах и ходить. Это не имело для меня никакого смысла, но не было времени для обдумывания произошедшего. У меня была уйма вопросов.

«Может быть, на самом деле я не привык к этой жизни ...»

Почему эта собачка выглядела симпатичной девушкой? Я сам не мог поверить.

- Подождите-ка... Я не помню, чтобы когда-либо отдавал предпочтение пушистым вещам; может ли быть, что я ...

Из всех игр с героинями, в которые я играл до сих пор... Я был уверен, что человеческие компаньоны всегда лучше пушистых, по моему мнению.

- Нет! Сейчас не время думать об этом!

То, что девочка перевоплотилась в собаку, не меняет факта, что ей нужно лечение. Она просто выглядит немного... Нет, это отвратительно - менять свое отношение только потому, что ее внешний вид стал другим. Сумев восстановить самообладание, я протер влажной тряпкой грязные участки тела и проверил состояние остальных частей. Проверив, обнаружил сильные порезы и синяки, но не было никаких переломов или сильного кровотечения. Хорошо, что хирургическое вмешательство не требовалось.

- По крайней мере, она должна быть в порядке.

«Выполнить Оценку»

Энн

Полу-Кобольд

Живучесть : 4/18

Выносливость : 5/28

Духовая Сила : 8/25

Кобольды - довольно распространенная раса монстров в фэнтезийных играх, верно? У нее все еще осталось немного Живучести, и похоже, серьезных травм девушка также не получила, поскольку Живучесть не уменьшается. Какое облегчение. Согласно моим фэнтезийным знаниям, кобольды были монстрами, но у этой девушки был такой нежный вид, а ее клыки даже не были острыми. Кроме того, похоже, она ухаживала за когтями, поскольку они были не очень длинными. Во всяком случае, она выглядела скорее как нежное травоядное животное, чем как хищник.

Она также была одета в одежду, поэтому было бы логично предположить, что ее вид достаточно разумен, по крайней мере, чтобы говорить. Создавалось ощущение, что это будет одно из тех игровых событий, в которых появляется диалоговое окно, и мне нужно было бы выбрать между «Прекратить Ее Страдания» и «Спасти Ее». Но мысль о прекращении жизни пушистого существа казалась чересчур жестокой для меня.

Я не уверен, какие виды разумных существ обитают в этом Лабиринте, если они вообще есть, но, увидев такую прекрасную милую девушку, я просто не могу себе позволить выбрать

вариант «Прекратить Её Страдания». Она казалась не слишком сильной, и я, вероятно, смогу справиться с ней, даже если она решит атаковать меня, так что давайте выберем «Спасти Ее».

Чтобы было проще за ней ухаживать, решил занести её в домик. Кстати говоря, я заметил кое-что, когда взял на руки девушку-кобольда. Будь это обычная RPG, достаточно было бы положить её на кровать, чтобы восстановить жизненную силу, но в таком случае мне придется снять ее одежду, чтобы вытереть все тело с помощью ткани.

- Она пахнет немытой псиной...

Вы можете посчитать меня довольно грубым, однако у меня были совершенно объективные причины положить её на кровать. Я снял пыльное платье и вытер шерсть тряпкой, пока грязь не отстала. В конце концов, ткань стала черной, словно сажа, поэтому я ополоснул ее и выжал. После этого ее мех казался более блестящим, чем раньше. Как только она стала чистой, я отнес ее к кровати, положил и продолжал следить за ее состоянием.

Перевод: BaconTheCat

Редактура: Ubyu_vseh

<http://tl.rulate.ru/book/15429/405340>