



На следующий день я занялся созданием лестницы с еще большим рвением. Для начала добытым камнем я вымостил дорогу от домика до лестницы. Поскольку оказалось невероятно трудно передвигаться, когда колеса тачки вязли в грязи. Я не мог позволить себе бросить камень где попало, ведь долина лабиринта не такая уж и большая. Тем более, эти камни необходимо было продать. Энн также продолжала заниматься полировкой камней. После того, как она полностью пришла в себя после травм, я взял ей тачку, и она стала помогать мне в перетаскивании камней к домику.

В любом случае испытательный срок завершится через 3 месяца. Не думаю, что у меня получится достроить лестницу, кроме того, если ждать, пока Энн не отполирует каждый камень, то пространство вокруг домика окажется заполнено этими камнями еще до того, как мы закончим. Возможно, сила и выносливость Энн чуть осложняют ситуацию, но я бы не хотел оставлять ее здесь одну после того, как меня заберут обратно через три месяца. Сроки, конечно, поджимают, но я хочу обязательно закончить лестницу.

“Чавк-чавк... Ммм, как же вкусно!”

Глаза Энн сверкали, пока она вгрызалась в большой сэндвич. Спустя три дня с начала постройки лестницы на восточной стороне мышцы невероятно болели, но мы все равно очень старались. Я решил немного повыведываться и купил немного белого хлеба и бекона через Тундру, а также захватил что-то похожее на капусту и приготовил некое подобие сэндвичей.

Для приготовления сэндвичей я использовал большие 20-ти сантиметровые куски хлеба. А потом наблюдал, как миниатюрная Энн уплетает их с улыбкой на лице.

Хотя это простейшее блюдо, но ингредиенты сами по себе очень вкусные. Мне даже немного понравилось быть в роли повара... Нет, скорее, домохозяина. Да, помню одну игру про домохозяйку, ухаживающую за своим мужем и детьми. А сейчас словно муж с женой поменялись местами... Все-таки я слишком заиклен на играх, да?

“Хмм... Действительно вкусно.”

Проголодавшись после тяжело трудового дня, я приготовил такие же сэндвичи и для себя. Правда, уплетал их далеко не с такой же скоростью, с какой это делала Энн.

“Ох...?”

Поскольку людей стало больше, необходимость в дровах также увеличилась. Однажды утром, отправившись за дровами для приготовления завтрака, на плодородной равнине, где я выращивал Суховлажные Деревья, мне удалось обнаружить тусклый кусок янтаря.

“Он довольно красивый, но что это... Выполнить Оценку”

Название: Суховлажный Янтарь

Описание: Застывшая смола суховлажного дерева. Изредка образуется, если у растущего суховлажного дерева была в изобилии чистая вода. Чем чище вода, тем прозрачнее и ценнее янтарь.

Так это один из видов янтаря. Немного неожиданно, когда из деревьев вдруг выпадают драгоценные камни. На Земле янтарь – это ископаемая смола деревьев, но то, что он образуется внутри деревьев, делает его в чем-то похожим на жемчужины. Ну, или на камни в почках, кому как угодно. Они довольно красивые, так что теперь каждое утро вместе со сбором дров я занялся выискиванием янтаря.

Ежедневно продавая ужасающее количество камня, мы получали неплохой доход, так что я приобрел стеклянный контейнер, теперь похожий на аквариум с золотыми рыбками, и установил его в комнате для декора. Поддержание бодрости духа с помощью украшения интерьера тоже важно.

◇

Вечером после очередного тяжелого дня.

Когда мы только начинали строительство лестницы, Энн и я к ночи мы уже валились с ног, поскольку растрачивали всю свою выносливость. Но постепенно мое тело адаптировалось к ежедневным нагрузкам, и работа требовала все меньше и меньше усилий. И одновременно с тем, как появлялось все больше времени, страсть всей моей жизни выходила на свет.

Другими словами – я хотел играть в игры.

Нет числа тем играм, которые можно организовать даже с ограниченными ресурсами, но если играть с самим собой, то их число значительно сокращается. К счастью, я здесь не один. Со мной есть мой надежный товарищ Энн. Сначала мы поиграли в крестики-нолики, используя голубой светящийся мох и ветки, чтобы рисовать на земле.

“Эмм... здесь нолик... ах, я проиграла!”

“Неплохо сыграно, но ты слишком стремишься победить”

В Тундре я купил пергамент, расчертил на нем поле 8 на 8, вырезал кружки из толстой кожи, покрасил одну из сторон каждого кружка в черный – вышел импровизированный набор для игры в реверси.

“Я победила, Мистер! Четыре угла мои. Хе-хе-хе! Ха? Зачем вы продолжаете, ведь у вас нет выхода? Нет! Не может быть!”

“Ты, конечно, умная, Энн, но слишком прямолинейная. Ты должна мешать ходам соперника.”

Неудовлетворенный только настольными играми, я придумал собственную примитивную РПГ, в которую можно играть только с ручкой и бумагой без компьютера. Чтобы сыграть в неё, необходимо уметь читать и считать, что не проблема для Энн.

“Я сделала два хода и атаковала воров. Эмм... Я нанесла 8 единиц урона. Критический удар!”

Энн впитывала информацию, как губка. Познакомившись с игрой, что я создал с нуля, она сразу попала на крючок.

“Да ладно, Энн, ты великолепна. В тебе есть задатки гениального геймера. Мировые турниры не останутся лишь мечтой, если ты продолжишь в том же темпе.”

“Не знаю, кто такие геймеры, но мне нравится, когда вы хвалите меня! Эй, эй, Мистер! У нас ведь еще есть время до сна, верно? Я хочу еще раз сыграть в ‘Фестиваль Лабиринтов и Драконов’(п/п: отсылка к Dungeons&Dragons).”

“Я понимаю, но это пока подождет, ладно? В твоём возрасте вредно играть только при свете лампы.”

“Да знаю я. Давайте быстренько!”

Сначала я этого не понимал, но на самом деле единственной причиной тому, что я до сих пор не спятил, ежедневно вкалывая в этом чужеродном мире, послужило то, что Энн была моим игроком номер два.

◇

Это не сразу пришло ко мне в голову, но после каждодневного копания лестницы в этой незнакомой природной среде я почувствовал, что мои сила и техника улучшились по сравнению с первыми днями. Это не было похоже на неожиданное развитие мускулатуры, но я ощущаю свое тело необыкновенно легким. Сначала я мог выкапывать только один камень за раз, и мне для этого приходилось совершать несколько ударов киркой. Но сейчас, если я приложу достаточно силы, то откопаю восемь кубов за раз, и мои руки даже не онемеют, как это было в самый первый раз.

В первые дни пределом Энн были пять-шесть походов за камнями и обратно к обменной коробке, но сейчас она настолько нагружает тачку, что та буквально кричит о помощи.

- Мне ведь не кажется, да? Ох, как же я мог забыть, что у меня есть простой способ проверить свои характеристики.

Как же давно я не проверял свое окно статуса.

Аой Косака

□Начинающий Хранитель Лабиринта□

Живучесть: 121/121

Выносливость: 640/872

Духовная Сила: 60/80

Навыки: □Инструменты Управления Подземельем□ □Оценка□

Именно потому, что Энн была моим соперником в играх, я до сих пор приятно проводил время. И да, наши усилия не пропали даром. Мои характеристики, похожие на таковые у танка в РПГ, специализирующегося на выносливости, совершенно не ожидаешь у Хранителя Лабиринта, который обычно кажется более интеллектуальным или магическим персонажем... Мои стереотипы рушатся на глазах.

(п/п: персонажи типа "танк" обычно занимаются удерживанием врага на месте, пока остальные члены команды наносят урон)

“Интересно, у Энн та же самая ситуация?”

На данный момент она уже сменила шестую тачку. Они довольно быстро ломаются, так как полностью сделаны из дерева. Все равно мы не в состоянии их починить, так что просто каждый раз покупаем в Тундре новую. Я хорошенько прокачался за последнее время. Даже установил погрузочно-разгрузочный желоб, чтобы Энн было удобней.

Энн

Полу-Кобольд

Живучесть: 42/42

Выносливость: 206/226

Духовная Сила: 28/28

А Энн довольно сильная, да? Хотя у нее нет предрасположенности к быстрому росту силы, она уже сильнее меня версии месячной давности. Пока я продолжал копать, Энн в очередной раз отвезла камни в новый склад рядом с обменной коробкой. Когда на складе не хватает места, она просто продает камни в Тундре, и так каждый день.

Прошло полтора месяца с тех пор, как мы начали копать лестницу, и два с тех пор, как я вообще попал в этот лабиринт – мы, наконец, добрались до поверхности.

Перевод: BaconTheCat

Редактура: Ubyu_vseh

<http://tl.rulate.ru/book/15429/421512>