

"Пап! Пап! Я проголодалась".

- Лови, - я бросил Белис что-то съестное из сумки и продолжил читать, она поймала в полете и тут же принялась жевать.

"Ты скоро закончишь?"

- Да, да, еще часик.

"Ты это говорил сутки назад".

- Да, да, еще часик... Сколько?!

"Сутки, ты уже сутки сидишь и читаешь, я уже устала ждать".

- Ну пойді побегай.

"Я оббежала все, играла с братом, два раза, мне уже скучно".

- Понимаю, но ты потерпи, я скоро, надо дочитать. Тут очень много важной информации, как сделать доспехи и оружие.

"Зачем?"

- Как зачем? Сражаться.

"Битва. Мне нравится битва, хочу битву!"

- погоди, успеется, сначала надо подготовиться, как тебе твоя новая броня?

"Сильная шкура, острые когти, сильная Белис, смертельная Белис!"

- Хорошо. Но мы еще поработаем над твоей новой шкурой, как только все разучу, сделаем из тебя Истинную Смерть.

"Белая Смерть - Истинный убийца!"

- Да-да, но нет предела совершенству, - я закрыл последнюю страницу Трактата, и тот исчез.

Поздравляем! Вы завершили обучение "Курс ученика кузнеца". Получено звание профессии

"Кузнец".

Доступно создание базовых материалов, базовых стандартных предметов, базовых произвольных предметов. Модификация базовых предметов, ремонт базовых предметов.

- Ну что ж, пора и поработать, а то замлел совсем, - с этими словами встал я и пошел к местной кузнице.

Местная кузница была по росту Кузнецу, но никак не мне: огромные наковальня, плавильня, верстаки, инструменты и прочее. Как тут что-то ковать, не приложу ума, хотя, я же в игре, должно же что-то быть, раньше возле одной наковальни в играх могли свободно стоять и гиганты, и карлики. Надо бы попробовать, концентрирую взгляд на наковальне.

Доступно изготовление следующих предметов...

Работает, листаю список, в принципе, все самое обычное, но с чем-то надо начинать. Лежащие в инвентаре рецепты не просто недоступны, а при этом вдобавок и запечатаны, все попытки открыть наталкивались на требование текущего уровня профессии. Так, все это подождет, сначала надо имеющееся у меня переработать в ресурсы. Подхожу к плавильне, открываю окно работы, выбираю осколки брони, топливом определяю кузнечный уголь, нажимаю, не срабатывает, выскакивает сообщение, что требуется особый инструмент для переработки проклятого материала. У меня и простого-то не особо, хотя, беру в руки Молот Проклятого Кузнеца, вторая попытка, и процесс пошел. Плавильня вспыхнула, металл принялся оплавляться, на выходе получался слиток оплавленного проклятого металла, с брони получилось порядка 10, после в плавильню пошли куски оружия, переплавившись в 7 таких же слитков.

Я обратил внимание на появившееся качество материала, указывающее, что тот был ниже среднего. Ладно, пока делать ничего из них не буду, все равно мало, судя по списку требуемых материалов, для обычного меча требуется порядка 12 слитков, но мне не нужно обычное, по параметрам ниже моего, поэтому нужны еще ресурсы.

- Белис, скажи, когда ты гуляла, не видела ли чего-нибудь похожего на рудник?

"Видела, там еще трудились мертвые рудокопы".

- Покажи.

Белис рванула с места, отбежав, посмотрела, не иду ли я за ней, и, убедившись в этом, побежала вперед. Она провела меня через весь город, а потом неожиданно свернула в какой-то проулок, не заметный при беглом взгляде. Я последовал за ней, полусгнувшая калитка прикрывала собой отнорок старого рудника, уходившего глубоко в скалу. Я осторожно шагал по старому камню, готовый в любой момент принять атаку на себя, но волчица бежала вперед, не таясь, и это меня настораживало еще сильнее, ее беспечность поражала.

Мы вышли на небольшую площадку, на которой стояли вагонетки, лежала куча породы, рядом

небольшая кучка руды, валялись кирки, и никого не было.

- А где же, мертвые рудокопы?

"Нет, были, нет. Скучно было, жалко, быстро закончились".

Я посмотрел на Белис, та смотрела на меня невинными глазами через прорези волчьего забрала, защищающего всю ее мордочку.

- А если бы они тебя...

"Они? Не смогли бы, ведь ты мой папа, мой учитель, я научилась сражаться с мертвыми от тебя. Быстрая смерть каждому, они медленные, но смерть быстрая для них".

- Понятно, ладно, но в следующий раз сначала спроси, - пожурил я: - Я тут немного поработаю. Извини, но так надо.

Сначала я подошел к кучке руды и выделил ее мысленно, окно информации услужливо сообщило, что уложено 200 единиц руды, и предложила забрать, я согласился, и кучка тут же истаяла. Кирки же на земле были все изломанные, истесанные и не годились для работы, но, спасибо Кузнецу, инструмент имелся.

Удар, еще удар.

Добыто 1 единица проклятой руды.

Удар, снова удар.

Добыто 1 единица проклятой руды.

...

Добыто 1 единица проклятой руды.

...

Добыто 1 единица проклятой руды.

...

Добыто 1 единица проклятой руды.

Получен 1 уровень рудокопа. Текущий 2.

Через минут 15 системное сообщение оповестило, что моя выносливость поднялась на 1 пункт. Радовало, но все же, меха качать приятнее или привычнее, тут же изнуряешься, вдобавок удары кирки поднимали пыль, которая мешала видеть и дышать, хотя, я не понимаю, почему в игре требуется дышать, как в жизни. Симуляция данного вопроса не находила обоснования, ведь это лишние затраты ресурсов.

Добыто 1 единица проклятого оникса.

Хм, а это зачем? Наверное, на бижутерию или типа того, ладно, лишним не будет.

"Пап".

- Что?

"Остановись, ты изнуряешь себя, отдохни".

- Хм, не заметил даже, давай поедим, - я присел, с меня стекал обильный пот, вены на руках набухли, весь покрылся рудной пылью. Я достал из инвентаря пару кусков бутербродов, в описании которых числилось восстановление и принялся жевать, а Белис досталась колбаска на баф ХП, за которую она взялась со всей серьезностью.

Очередной день не обещает быть насыщенным, в развитии профессий нет ничего остросюжетного, не найти приключений в полной мере, лишь упорство и терпение, а также большой запас времени. Я долбил киркой еще несколько часов, после чего вновь сел на отдых и съел бутерброды. Белис успела поспать, наиграться с братом, подростком также, как и она, поест и вновь поспать, а я работал и работал, словно рабу, прожившему на рудниках с самого рождения сняли оковы, а потом сказали, мол, делай, что хочешь, ты свободен. Он постоял минуту, вздохнул, а потом поднял кирку и принялся долбить породу. Так и я, долбил и долбил, пользуясь случаем, пока мне не выскочило системное сообщение, что рудник истощился.

Итого: +50 выносливости, + 1500 руды, +30 ониксов, +30 уровней рудокопа. Вполне неплохо за двое, нет, трое суток. Я медленно побрел обратно, предстояли долгие часы работы в кузнице. Определенно, экшена мне не видать, не знаю почему, но втесалась мне в темечко мысль, что дальше идти в текущей экипировке категорически нельзя. Более того, я должен сделать не просто вещи, а что-то особенное, что-то свое, но что именно, не осознавал. Нет, осознавал, но предметно этого понять не мог, что-то такое, такое, ну вот такое. Блин, этакое, короче.

Пламя в плавильне охотно приняло руду, я, пока было время, осматривал кузницу, отыскав еще кузнечного угля, о котором начал по началу беспокоиться, но потом вспомнил слова Сигурда и порыскал, не зря. Висевшие повсюду уродливые оружие, доспехи, инструменты были, как это не прискорбно, украшением интерьера, и ничего нельзя было благополучно приватизировать. Процесс переплавки, не смотря на то, что это игра, слишком усложнен, зачем-то сам процесс напоминает реальность, еще с детства помню, как с друзьями набирали свинца из аккумуляторов и переплавляли его на костре. Тут примерно то же самое, а раньше в играх

делали все просто: выбрал, кликнул, указал количество и смотри, как полоска бежит туда-сюда, отсчитывая результаты. Хотя, или я чего-то не догоняю, или делаю что-то не так, лезу в инвентарь.

"Стоп, эта книжка была раньше заблокирована, как и остальные, ну ка, ну ка".

Через час захлопываю после прочтения, и книга исчезает, а я, мысленно насмехаясь над собой, подхожу к плавильне и принимаюсь за работу так, как надо было сразу поступить. Печь вспыхнула ярче прежнего, огромный плавильный тигель появился посреди пламени, внутри забурлил металл, выделяющийся из руды. Через пятнадцать минут вся руда была переплавлена, и я вновь полез в инвентарь проверить, не открылась ли очередная книга после получения очередной порции уровней. Нет, ничего не открылось, хотя библиотека имеется, с рецептами такая же проблема, хотя, это не рецепты, а схемы сборки и технологии производства, если быть более точным. Рецепты на кухне, а я в кузне, половник не путать с молотом.

Наковальня встретила прежним информационным окном, я полистал текущие доступные варианты по оружию с хмурым выражением лица, ничего не подходило ни по параметрам, ни по требуемым материалам. Нет, определенно делаю все не так. По доспехам такая же ситуация, да и хорошо, делать что-то не для себя ни желания, ни привилегии нет, а продавать сделанное некому, так что требуется проявить фантазию. Кстати о ней, есть же произвольная программа, надо бы взглянуть на нее, открываю.

Внешний мир исчез. Передо мной стол, испещренный царапинами, каракулями, огрызками схем и чертежей, повсюду валяются обрывки с вычерченными эскизами и расписанными технологиями, но все это для меня мусор. Все стороннее отмело вместе с осознанием ненужности всего, лишь цель, мысль, словно рыба в речке, плещущаяся в водной глади, и которую хочется поймать. Все это мне напомнило моменты фантазирования в детстве, когда я брал лист бумаги и принимался нарисовать какой-то образ предмета или существа, рука постепенно вычерчивала, потом стирала и принималась заново, а потом получалось, результат был разный, но всегда я поступал одинаково. Вот и сейчас я словно сижу за столом, передо мной чистый лист, слева ничего, справа различные знакомые предметы, сверху карандаши, а рядом будто бы картинка, но расплывчатая, непонятная.

Рука взяла карандаш и принялась чертить прямые линии, определяя оси, центры и пересечения, выводя пропорции. Получается что-то короткое, в одну руку, но нужное даже в повседневной жизни, оно должно быть удобным, но острым и прочным, чтобы не сломалось при ударе, чтобы при этом не мешало, но использовать можно бы было по необходимости. А вот в этом месте рукоять чуть изогнута под руку, именно мою, не чью-то, вот углубление под палец, а клинок чуть сюда, а вот тут зубцы, чтобы можно было пропилить, а вот тут желоб, чтобы кровь стекала, не оставаясь на лезвии.

Теперь металл, что использовать? Хм, металла надо не много, при этом предмет мой первый, да и назначение обычное, повседневное, а вот переплавленный металл и пойдет, качество у него самое худшее, на боевое использовать не буду, а тут как раз. Теперь рукоять, дерева у меня нет, есть только оникс, хм, стоит ли? Но я не каменщик, не смогу обработать, хотя, почему я должен быть именно каменщиком, чтобы что-то суметь? Вот сюда его, фиксируем тут и тут заклепками, чтобы рукоять не отвалилась, прорисовываем форму пальцев, чтобы рукоять ложилась точно и крепко. Хм, черный цвет смотрится, перекрашивать не буду, самое оно, лезвие блеснуть не будет, а, следовательно, не выдаст, рукоятка не привлечет внимания. Хорошо, получилось вроде бы неплохо, можно выдохнуть.

Внимание! Вы создали предмет.

Название: Лишение Посмертия

Тип: Нож

Редкость: Персональный.

Атака: 150 (масштабируемая)

Тип атаки: колющий/режущий

Эффект: Нанесенные раны не затягиваются, нож высасывает силу жертвы, если в течение минуты та будет убита, то поглощает ее сущность. Параметр атаки растет вместе с количеством поглощенных сущностей.

Ограничение: нельзя передать, выбросить, разрушить. Единственный во всем мире. Использование против игрока делает из Вас автоматически ПК на удвоенный срок.

Мир содрогнулся! В нем был создан первый проклятый предмет, отныне всему Святому угрожает Неведомое. Если не остановить Создателя, Мир утонет в крови!!! Боги проклинают Его, Да постигнет Кара Ересиарха!!!

- Вот тебе и нарисовал! И как прикажете дальше быть?

Получено достижение. "Проклятый Кузнец", вас прокляли все боги мира, отныне ни одна освященная кузница не доступна вам для работы, зато теперь любой запретный рецепт для вас доступен и желанен.

Я открыл инвентарь: - Вашу Мать! Да это же!!! Да японская мать сумоиста!!! Либо этот гоблин сошел с ума, либо мир действительно валится в пропасть!

Вы изучили технологию производства Идеальная Древняя Кольчуга

Вы изучили технологию производства Идеальная Древняя Кираса

Вы изучили технологию производства Идеальный Древний Шлем

Вы изучили технологию производства Идеальный Древний Наплечник

Вы изучили технологию производства Идеальные Древние Боевые Перчатки

Вы изучили технологию производства Идеальные Древние Боевые Сапоги

Вы изучили технологию производства Идеальные Древние Наручи

Вы изучили технологию производства Идеальные Древние Поножи

Вы изучили технологию производства Идеальный Древний Клинок

Вы изучили технологию производства Идеальный Древний Фламберг

Вы изучили технологию производства Идеальный Древний Боевой Топор

Вы изучили технологию производства Идеальный Древний Боевой Молот

Вы изучили технологию производства Идеальная Древняя Алебарда

Вы изучили технологию производства Идеальный Древний Щит

Поздравляем! Вы восстановили утраченные технологии производства Древних. Ваш уровень кузнечного дела автоматически поднят до 100 уровня. Успешное производство каждой единицы предметов дает тройной опыт, гарантированное качество не ниже среднего.

Древние неустанно следят за вами и ждут от вас момента, когда смогут выйти в открытую против Богов, дайте им лишь повод и шанс отомстить, и тогда оковы Проклятия спадут, а Тирания Пришлых перестанет нависать над Холодными землями.

Мифическое задание "Покинуть отчий дом" обновлено.

Сделайте все возможное, чтобы Древние пробудились и выступили против Богов. Начните Войну с Тиранами и призовите Спящих среди других смертных на свою сторону, дабы показать всему миру истинную силу народа.

- О-Х-Р-Е-Н-Е-Т-Ь!

<http://tl.rulate.ru/book/28868/614837>