

"А?"

Ладони Гаретта сильно вспотели.

Он посмотрел на Дэниела с потрясенным лицом, и его разум наполнился замешательством.

«Зачем тебе сохранять свою минусовую карту и даже рисковать получить худшую руку, просто чтобы отклонить мое торговое предложение !?», - подумал Гаретт.

Это не имело логического смысла. Если бы Даниэль заботился только о себе, он бы согласился на сделку, чтобы получить лучший результат и больше шансов занять 2-е место.

2 место ...

В отличие от потенциального 3-го или 4-го места ...

4 место ...

Подождите минуту.

Проигравший в этой игре - 4 место.

Нет никакого смысла в получении 2-го места по сравнению с 3-м местом, однако есть больше пользы в получении 3-го места в отличие от 4-го.

Отклонив предложение об обмене, Дэниел полностью исключил шансы на то, что он займет 4-е место, обеспечив, чтобы Гаретт занял 4-е место со счетом -4.

Не только это, но и если бы он вообще не предлагал сделку, Гаретт просто променял бы всю свою плохую руку на новую. Вероятность того, что Гаретт получит 2 минусовые карты самостоятельно, была низкой, но если Дэниел делал вид, будто собирается торговать с Гареттом, он предлагал Гаретту пойти на, казалось бы, небольшой риск.

Шансов на то, что Даниэль займет первое место, будет 0, если он совершит сделку. Была бы вероятность, что он выйдет последним, если сделает это.

Мог ли Дэниел тянуть его на всю эту игру?

Так должно было быть. В противном случае в этом не было бы смысла.

Побежденный, Гаретт положил свои карты вниз, готовый проиграть.

Он низко опустил голову.

«Это действительно мое собственное поражение. Если бы я мог понять, что Дэниел предаст меня вот так, я бы не проиграл».

Но ждать.

Рука, которую он получил.

Порядок карточек.

Все они были слишком совершенны.

Если Дэниел планировал предать Гаретта вот так, разве ситуация не была слишком удобной для этого?

Затем Гаретт вспомнил, когда дилер раздавал карты.

Во время тренировочного раунда он двигался медленно, и Гаретт мог легко читать его движения, однако во время реального раунда он шел так быстро, что Гаретт даже не мог видеть, что он делал.

«Возможно ли, что дилер это спланировал?!»

Однако думать об этом не имело смысла.

Все четверо мужчин положили свои карты и раскрыли свои руки.

Даниэль закончил с +1, Гаретт с -4. Коротышка показал +3, 3 плюса и 2 нулевые карты, а человек в очках показал руку + -0, с плюсом, 3 нулями и минусом.

«Мистер Гарет, пожалуйста, перейдите сюда, я начну знакомить вас с нашей работой».

Гаретт тихо встал. Он не планировал восставать или обвинять кого-либо в обмане. Тот факт, что он пришел сюда и не осознал, что происходит, было игрой, которую он проиграл.

Однако, вставая, он почувствовал острую боль в спине.

Рука Дэниела похлопала его, и когда он оглянулся, то увидел, что Дэниел корчил злое лицо.

Он обернулся и увидел пожилого мужчину, который тоже положил руку на плечо человека в очках, смеясь.

- Ты тоже, а? Похоже, я не единственный, кто проиграл.

Гаретт почувствовал себя одурманенным и, прежде чем осознал это, заснул.

Когда Гаретт проснулся, он был в темном месте. Он попытался нащупать что-то, но не смог.

"Где я?"

Гаретт попытался заговорить, но ни слова не вышло.

Последнее, что он помнил, - это проигрыш.

Мне казалось, что сейчас он был в осознанном сне. Он не мог контролировать свои движения, но мог свободно думать.

Внезапно перед ним возник экран.

[Игра окончена]

[Хотите попробовать еще раз?]

[Или вы хотите сыграть в новую игру?]

"..."

"Что это?"

"Игра окончена?"

Гаретт теоретически вздохнул, прежде чем наугад подумал, что выберет вариант [Попробовать новую игру]. Как бы по его воле, вариант был выбран.

[Вы выбрали новую игру]

[Создание мира]

[Создание персонажей]

[Поиск игроков]

[Создание предметов и древа навыков]

[Загрузка завершена]

"Что тут происходит?"

Гаретт был в замешательстве, и он не мог нормально думать.

«Я играю в какую-то игру? Куда делось казино? Разве я не должен на них работать?»

На вопросы Гаретта вскоре был дан ответ, когда на экране появилось сообщение.

[В вашей предыдущей жизни вас пренесли в жертву. После того, как вас убили, вы выбрали вариант сыграть в другую игру, а не вернуться к предыдущей для нового прохождения.]

Гаретт все еще был сбит с толку, но решил перестать слишком много думать и сосредоточиться на ситуации, в которой он находится.

Одно он знал наверняка. Дэниел предал его доверие, и казино было куда более подозрительным местом, чем ему показывали.

Некоторое чувство гнева сдерживалось внутри Гаретта, но в конце концов он остановился на одном.

«С этого момента я никому не проиграю. Если это означает обман, ложь, воровство, обман, даже убийство. Даже если я стану монстром или демоном, я не проиграю».

При этом на экране появилось еще одно сообщение.

[Создание персонажа]

[Пожалуйста, придумайте персонажа, которым вы будете играть]

На экране появилась следующая кнопка, которую Гаретт представил себе нажатой, и затем она была выбрана.

[Шаг 1. Выберите курс]

Список классов был представлен Гаретту.

[Воин: воины - это те, кто сражается, используя холодное оружие.]

[Разбойник: Разбойники используют различные тактики и инструменты для ведения боя, такие как методы скрытности, метательное и дальнобойное оружие и т. Д.]

[Маг: маги используют различные заклинания для атаки, лечения или усиления]

[Ремесленник: мастера могут использовать материалы для создания различных предметов, повышая общую силу группы]

[Примечание: каждый класс имеет множество подклассов и специализаций. Никакие два игрока не получают одну и ту же сборку из-за бесконечных возможностей.]

Гаретт провел бы пальцами по волосам, если бы мог.

«Это очень похоже на РПГ ...»

Гаретт начал обдумывать плюсы и минусы между классами. Он сразу подумал, что воин будет лучшим выбором, учитывая, что если бы он был один, он все еще мог бы защитить себя.

Остальные занятия казались интересными и полезными, однако был один, на который он смотрел некоторое время.

[Мастер]

«Интересно, каков потенциал этого класса ...»

Прежде чем он успел закончить свои мысли, как будто система реагировала на его любопытство, прозвучало сообщение.

[Выбран класс мастера]

«Эх !? Погодите! Я не хотел выбирать это! Вернитесь!»

[После выбора класса этот параметр нельзя изменить]

Послание прозвучало, почти насмехаясь над Гареттом.

"Почему ты...."

В конце концов Гаретт успокоился и отпустил.

На кого он вообще злился? Компьютер?

Полагаю, мне просто нужно пройти и выяснить, на что способен этот класс.

Пожалуйста, выберите подкласс

Подклассы:

[Кузнец] - Вы специализируетесь на создании оружия и доспехов.

[Зачарователь] - Вы можете применять различные баффы к предметам с помощью магии.

[Алхимик] - вы можете варить зелья и мази, чтобы помочь своей группе.

[Ученый]- Вы используете законы естественного мира и применяете их различными способами, чтобы улучшить свою группу с помощью инноваций. Этот класс, по сути, является «мастером на все руки», так как вы можете использовать наборы навыков всех трех типов мастеров.

Просто прочитав описание, Гаретт знал, какой выбор выбрать.

"Я даже не знаю, устрою ли я пати, и даже если я это сделаю, я, вероятно, буду единственным мастером в группе. Я должен выбрать класс ученого, чтобы иметь возможность максимизировать количество навыков и предметов. Я могу использовать."

Обычно в ролевой игре выбор класса, который позволяет вам использовать целый ряд навыков, лишает вас возможности специализироваться и становится чрезвычайно сильным в более поздней игре, однако Гаретт не знал об этом, так как каждый раз, когда он играл в ролевую игру, он уходил. через короткое время, так и не дойдя до поздней игры.

Как только он представил себе, что выбирает класс ученого, вариант был выбран автоматически.

[Поздравления! Вы пошли против типичного решения специализироваться в одной конкретной области, и в результате вы будете вознаграждены потенциалом стать мастером всех отраслей ремесла и технологий! Опыт создания и проектирования чертежей + 100%]

[Новое умение: [Создание предмета]. Имея чертеж и необходимые ингредиенты, вы можете создавать предметы. Нельзя использовать во время боя.]

[Новое умение: [Дизайнер чертежей]. Если вы получите знания по определенной теме, вы можете создавать чертежи, чтобы использовать эти знания для создания различных технологических и магических предметов. Нельзя использовать во время боя.]

Это сообщение о том, что «идти против типичного решения» немного смутило Гаретта, так как он думал, что выбор очевиден, но в любом случае он был рад услышать, что принял правильное решение.

Статистика:

У вас есть 5 очков статистики, которые вы можете распределить

Текущая статистика

[Сила: 0]

[Ловкость: 0]

[Восприятие: 0]

[Харизма: 0]

[Интеллект: 0]

Гаретт некоторое время смотрел на экран, размышляя, что делать.

Он уже играл в несколько подобных игр раньше, но не много, но он более или менее понимал, что означают эти статьи.

«На данный момент, я полагаю, мне следует вложить 2 очка в интеллект, никогда не знаешь, когда мне может понадобиться перехитрить моих оппонентов. Я пока оставлю харизму в покое ... главным приоритетом будет выживание. Я полагаю, я поставлю 2 в силу и 1 в восприятие».

Как только Гаретт решил это, экран вспыхнул с новой статистикой.

[Сила: 2]

[Ловкость: 0]

[Восприятие: 1]

[Харизма: 0]

[Интеллект: 2]

Гаретт был немного обеспокоен тем, что некоторые статьи оставлены равными 0, однако, имея всего 5 очков статистики, единственный способ избежать этого - идеально все сбалансировать. Гаретт сможет выжить, так что это было все, что имело значение.

Следующий экран был немного другим.

[Личностный тест]

[Пожалуйста, заполните следующую анкету]

1. Вы видите в Интернете рекламу, в которой говорится: «5 одиноких людей хотят встретить вас в вашем районе».

Сколько одиноких людей хотят встретиться с вами в вашем районе?

«Что это, черт возьми?» - подумал Гаретт. Он почти рассмеялся, когда увидел этот вопрос, прежде чем вернуться к реальности ситуации. «Думаю, сейчас не время для неторопливых шуток. Как же мне на это ответить? '

[Ответьте так, как вы действительно думаете]

На экране появилось сообщение, и Гаретт вздохнул.

«Я думаю, честно. Я не очень красивый парень, но уверен, что найдется по крайней мере 1 человек, который хотел бы со мной встретиться. Может быть, два.

[Системная обработка. Получение 2 игроков женского пола. В группу добавлены игроки. В настоящее время максимальная партия - 4 человека.]

"..."

«Неужели я только что обрекал двух бедняг быть вызванным в этот мир вместе со мной ...»

«Вот дерьмо».

Гаретт заранее мысленно извинился.

Но подождите минутку.

Если группа сейчас имеет максимальный лимит в четыре человека, это будет означать, что в ней уже было 2 члена раньше.

Кто был вторым участником?

На экране появился следующий вопрос.

2. Какие у тебя хобби?

Гаретт сразу же ответил на этот вопрос, не задумываясь.

«Мне нравится изучать, вычислять и анализировать среду вокруг меня в математическом смысле. Я играю в различные стратегии и игры, основанные на вероятностях».

[Системная обработка. Новый навык: [Тактический анализ] Уровень 1. Теперь вы можете проанализировать боевую ситуацию, прежде чем принять решение. Это улучшение обычного навыка [Осмотр]. Вы можете заметить во вражеских построениях то, чего не заметят другие. Стоимость очков действия: 3.]

[Новое умение: [Анализ]. Улучшение умения [Осмотр]. Вы можете использовать это на предметах, чтобы лучше понять их механику. Стоимость в очках действия: 2 (в бою)]

Последний вопрос: что вы хотите делать со своей жизнью?

Какой это был серьезный вопрос.

Однако Гаретт снова знал ответ, как только прочитал вопрос.

В этот момент в Гаретте что-то изменилось. Как будто у него внезапный момент реальности. Все воспоминания о том, как Даниэль предал его, снова нахлынули в его голову. Все время, когда он помогал им, или когда его использовали, и он молчал.

Гнев... нет, возможно, даже сожаление наполнило Гаретта. Сожаление, что позволил другим использовать его. Сожаление, что в итоге он не смог пойти против чужой воли. Сожаление, что он не был ни силен, ни умен, чтобы выиграть игру.

На лице Гаррета появилась жуткая улыбка. Его глаза наполнились жаждой крови, и он начал тихо смеяться про себя в темноте.

"Я хочу победить любого, кто встанет у меня на пути, честно и не честно. Если кто-то использует против меня обманные методы, я буду применять обманные методы против них . Если кто-то играет против меня честно, я буду играть честно против них . Я выиграю против всех, они склонят колени передо мной.

[Вам назначили мировоззрение. Законное зло.]

На экране снова появилось сообщение.

[Создание персонажа завершено]

[Отображение статуса игрока]

Имя: Гаретт

Класс: Мастер

Подкласс: Ученый

Статистика:

[Сила: 2]

[Ловкость: 0]

[Восприятие: 1]

[Харизма: 0]

[Интеллект: 2]

Навыки и умения:

Активный:

[Создание предмета]

[Дизайнер чертижей]

[Тактический анализ] - 3 AP

[Анализировать] - 2 AP

Пассивный:

[Академический бонус] - + 100% опыта крафта.

Возможные действия:

[Атака] - 2 AP

[Бег] - Использует все оставшиеся очки Действия за ход. Требуется не менее 3 оставшихся очков действия.

[Предмет] - Использовать предмет. Стоит 1 AP

Мировоззрение: Законное зло

[Оборудование:] - Нет

[Игра загружена. Жду других игроков]

Тревор был наемным работником.

В своей компании он был высокопоставленным сотрудником. Он всегда получал высокие показатели, и тратил свои дни за работой, чтобы обеспечить успех бизнеса.

Однако, несмотря на эти высокие цифры, его ненавидели коллеги. Он очень быстро поднялся по служебной лестнице в компании после того, как был принят на работу, и даже превзошел многих людей, которые ранее были его руководителями.

Те, кто стоит наверху, одиноки. Это была реальность Тревоора, и он не возражал. Несмотря на то, что ему было всего 25 лет, через несколько лет он планировал выкупить компанию акциями, по сути, став эффективным генеральным директором.

Но что-то случилось.

Один из его бывших боссов пригласил его на игорный вечер.

Тревор не был поклонником азартных игр, однако, как бизнесмен, можно было сказать, что вся его работа заключалась в простом выборе между риском и вознаграждением, поэтому он был хорошо знаком с этой концепцией.

Тревор был человеком в квадратных очках, который был обманут своим начальством, заставив присутствовать на той карточной игре. И результат был ...

Предательство.

Тревор вздохнул с облегчением, обнаружив, что он не занял последнее место и выиграл 500 долларов без особых усилий. Конечно, он никогда не показывал эту слабую сторону.

Тревор был бизнесменом, которому приходилось иметь дело с открытыми оскорблениями и давлением со стороны всех, кто выше и ниже него, и поэтому даже когда он был напуган - даже когда он чувствовал, что жизнь приближается к нему, - он мог устроить приступ высокомерия и блеф в подобных ситуациях.

Из-за этого даже самые суровые переговорщики потеют от страха, разговаривая с этим, казалось бы, хладнокровным человеком.

Гаретт не был исключением.

Он сохранял уверенность в себе на протяжении всей игры, и он видел, что это работает на студента, который, казалось, был здесь для развлечения.

Однако по той или иной причине и другой ученик, и его коллега, похоже, ничего не боялись во время этой игры.

Тревор этого не знал, но это было потому, что они обманули.

Дилер намеренно дал им очень конкретные руки, чтобы им обоим была представлена ситуация, которая сработает именно так.

В тот момент уязвимости, когда группа нервничала после просмотра результатов, именно тогда нанесли удар и Дэниел, и коллега Тревоора.

С инъекцией снотворного.

В тот день было совершено двойное убийство, и вскоре после этого умерли Тревор и Гаретт.

Это был результат, который невозможно было предсказать.

У Тревоора не было никаких семейных связей, поэтому для казино, имевшего большую политическую власть в городе, было несложно скрыть это событие. Гаретт уже оставил свою семью, чтобы стать финансово независимым, и переехал в несколько штатов, и в эти дни с ними было мало связи.

Однако в чем причина их смерти?

Коллега Тревоора злился на него за то, что он занял свою должность и выставил его плохим сотрудником. Вдобавок ко всему, коллега выиграет от открытия должности, которую он сможет вернуть.

Но самое главное, у этих двоих был большой долг перед казино, и казино предложило им возможность полностью избавиться от долгов.

У Даниэля был долг в 100 000 долларов - невероятная сумма для студента.

Азартные игры могут разрушить человека, и это казино позволило ему продолжать играть - и продолжать погашать долги, пока в целом он не стал настолько большим, что он никак не мог выбраться из этого.

У Марка, коллеги Тревоора, был долг в 450 000 долларов.

Это были возмутительные суммы, на погашение которых потребуются годы, если не десятилетия, а может быть, и целая жизнь.

Вдобавок к этому их процентные ставки составляли 5% каждый месяц.

Это решило их судьбу, поскольку они никогда не смогли бы поспевать за процентной ставкой, не говоря уже о выплате по принципу.

Но у казино были связи.

Связь с черным рынком.

Казино сделало предложение каждому из мужчин, что, если они могут пригласить гостя и усыпить их с помощью инъекции в этот напряженный момент, их органы будут извлечены и проданы, а казино освободит мужчин от их долгов.

Двое мужчин не были проинформированы о том, что предметы будут собраны изо всех сил, однако это не имело большого значения для Дэниела и коллеги Тревора. В конце концов, они оба обманом заставили бывшего товарища заплатить за свои долги телами.

Так и пошло.

Теперь Тревор обнаружил, что оглядывается в темноте и не чувствует своего тела.

Внезапно перед ним всплыло сообщение.

[Игра окончена. Хотели бы вы сыграть снова или попробовать новую игру?]

В состоянии экстаза Тревор рассмеялся, осознав свое собственное положение.

«Глупо. Глупо. Глупо! Глупо !!! Я так глуп !!»

Его глаза налились бы кровью, и он бы провел руками по распущенным волосам, но вместо этого отругал себя.

«Как мог я, гениальный бизнесмен, который ни разу не понимал чьих-то намерений неправильно, был обманут этой мерзавкой? Я заслужил такую судьбу».

В этот момент где-то в его голове вспыхнуло любопытство, и опция [Новая игра] была выбрана автоматически.

[Вы выбрали новую игру]

[Загружается мир]

[так далее]

[Вы присоединились к уже существующей пати]

[Вы не лидер партии. Информация ограничена. Тест личности для определения начала создания персонажа]

Тревор наблюдал, как эти сообщения одно за другим пролетали по экрану.

Он был технически подкованным человеком, но практически не имел опыта работы с играми. При этом он все еще испытывал сильное раздражение на себя, поэтому не мог полностью сосредоточиться на том, что происходило.

Но он кое-что понял.

«Я мертв?»

«Независимо от того, мертв я или нет, мне лучше обратить внимание и сообразить, что делать дальше».

Затем он сосредоточил все свое внимание на экране. Он не хотел больше совершать грубых ошибок из-за того, что был сбит с толку своей предыдущей ошибкой.

Вопрос 1: Вы видите, как молодой человек насилует женщину. Ей явно неудобно, и мужчина, кажется, настаивает, чтобы он пошел с ней. Что вы делаете?

Если бы Тревор был главным героем романа, то он, вероятно, сказал бы что-то вроде «Конечно, я бы спас ее!»

Тревор не был главным героем романа.

Тревор был бизнесменом. Его способность сокращать потери и избегать сдерживания морали, при этом хорошо выглядеть на глазах у публики, была одной из его величайших способностей.

Какая ему польза от помощи этой женщине? Тревор был не из тех, кого легко мотивировать похотливыми желаниями. И он не был готов рискнуть сразиться с этим человеком за такую награду. Даже если он потенциально мог получить деньги от сделки, это не стоило риска.

Однако он действительно думал об одном.

Контакты.

Это было единственное преимущество помощи женщине.

Заставив кого-то сделать ему одолжение, он мог легко расширить свое влияние в обществе.

Так он и подумал.

«Сначала я попытаюсь урезонить этого мужчину. Поговорите с ним и посмотрю, смогу ли я каким-то образом убедить его оставить женщину в покое. Если с этого момента ничего не получится, я, скорее всего, сбегу с места происшествия, но если я смогу заставить мужчину уйти - даже заплатив ему, я смогу начать создавать социальную сеть и расширять свое влияние на тех, кто связан с этой женщиной».

[Ответ обработан]

[Вам назначен класс - Разбойник]

"..."

Разбойник ... Разве это не вор или обманщик?

Сначала Тревор был сбит с толку, но не особо об этом думал.

«Кажется, все, что происходит, выходит из-под моего контроля. А пока я просто сижу и смотрю, куда все пойдет».

Если бы у него действительно было тело, с которым можно было расслабиться.

Увы, этого не было

Вопрос 2: Если бы вам пришлось сразиться с кем-то, что бы вы предпочли из следующих вариантов:

А. Сражайтесь издалека, за теми, кому доверяете.

Б. Сражайтесь, собирая информацию о противнике на расстоянии.

С. Сражайтесь на близком расстоянии.

Д. Убейте врагов, прежде чем они узнают о вашем существовании.

Тревор подумал всего секунду, прежде чем принять решение.

«Конечно, это будет Б. Информация - более мощное оружие, чем пистолет или меч. Отсутствие информации - причина, по которой меня убил мой собственный коллега».

[Вы выбрали вариант В]

[Вы получили подкласс рейнджер]

[Новое умение: отслеживать врагов - вы можете различать движения врагов. Невозможно использовать в бою]

[Новое умение: пассивное умение. Убийца зверей [Уровень 1]. + 25% урона против звериных врагов]

[Новая способность. Вы можете использовать лук и стрелы, чтобы атаковать врагов]

[Варианты подкласса, которые вы не выбрали: Лучник, Вор, Убийца]

[Доступно очков статусов: 10]

[Статистика:]

[Сила: 0]

[Ловкость: 0]

[Восприятие: 0]

[Харизма: 0]

[Интеллект: 0]

«Что это? Полагаю, мне следует сосредоточиться на том, чтобы решить, что здесь важно ...»

Тревор никогда не играл в ролевые игры и никогда не видел ничего подобного.

Естественно, его деловые инстинкты подсказывали ему вложить свои навыки в Харизму и Интеллект. Он также интересовался восприятием. Он присвоил 3 очка первому и второму и 2 вторым и завершил по одному очку в каждого из остальных, получив следующий результат:

[Статистика:]

[Сила: 1]

[Ловкость: 1]

[Восприятие: 2]

[Харизма: 3]

[Интеллект: 3]

Рейнджер без особой ловкости.

Это не сулило ничего хорошего, но откуда Тревору это знать?

Наконец, система завершила работу еще одним вопросом.

Последний вопрос: вы танцуете под свою любимую мелодию на вечеринке, когда вдруг кто-то меняет песню.

Каков твой ответ?

"Какой глупый поступок. Если кто-то поменяет песню с одной из моих любимых на свой личный мусор, тогда он явно потеряет несколько извилин. Только некультурная свинья или некомпетентный бабуин попытаются даже сделать такую вещь, и если бы они это сделали, я бы закрыл их, прежде чем они вызовут беспокойство среди общества, резко поругав их за сомнительные вкусы".

[Приобретена пассивная черта: чрезмерная уверенность. Вы невосприимчивы к приступам

паники и страха из-за вашего нелепого эго]

[Расклад назначен. Законный нейтральный]

[Вы закончили создание персонажа. В ожидании 2 других игроков.]

Имя: Тревор

Класс: Разбойник

Подкласс: Рейнджер

Статистика:

[Статистика:]

[Сила: 1]

[Ловкость: 1]

[Восприятие: 2]

[Харизма: 3]

[Интеллект: 3]

Навыки и умения:

Пассивный:

[Чрезмерная уверенность] - Иммунитет к панике и страху

[Убийца зверей (Ур. 1)] - 25% бонус к урону зверям.

Активный:

[Отслеживание врагов] - Анализируйте окрестности, чтобы найти вероятные местоположения врагов.

Возможные действия:

[Атака] - [Выстрел из лука] Стоимость 2 AP Требуется лук

[Бег] - Использует все оставшиеся очки Действия за ход. Требуется не менее 3 оставшихся очков действия.

[Предмет] - Использовать предмет. Стоит 1 AP

[Оборудование:] - Нет

Мировоззрение: Законное нейтральное

<http://tl.rulate.ru/book/55702/1420803>