

# LitRPG

РУДНИК ПРИК

МАХАН

МЕДНАЯ ЖИЛА

Василий МАХАНЕНКО

ПУТЬ ШАМАНА

НАЧАЛО ПУТИ

## Annotation

Барлиона. Виртуальный мир, наполненный приключениями, битвами, монстрами и, конечно же, игроками. Своей неземной красотой Барлиона для многих людей заменила собой реальность, ведь в ней сбываются любые желания человека: магия, эльфы, драконы.

В мире существует только одно правило — игрок не чувствует боли. Но у каждого правила есть исключения, и для части игроков Барлиона стала адом. Ведь они — преступники, играющие в самом тяжелом режиме с включенными ощущениями.

*Книга также выходила под названием "Барлиона"*

---

---

# **Василий Маханенко**

## **Путь Шамана. Начало Пути**

В оформлении переплета использована работа художника Владимира Манюхина

© Маханенко В., 2016

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2016

\* \* \*

# Глава 1. Вступление

*«...признать подсудимого Махана Дмитрия виновным во взломе управляющей программы городского водоканала, приведшего к остановке системы, и приговорить его к содержанию в исправительной капсуле и работам по добыче ресурсов сроком на восемь лет согласно статье 637 раздела 13 Кодекса правонарушений. Место заключения будет назначено подсудимому системой в автоматическом режиме. В случае выполнения подсудимым условий, предусмотренных статьей 78 раздела 24 Кодекса правонарушений, ему будет предоставлена возможность перейти в общий игровой мир. Суд назначает подсудимому расу — Человек, класс — Шаман, основную специальность — Ювелир, фильтры ощущений отключаются на весь срок пребывания в капсуле. Досрочное освобождение возможно в случае внесения подсудимым суммы в размере ста миллионов игровых золотых монет. Приговор окончательный и обжалованию не подлежит».*

Говорят, что Бог есть Истина. Ну не знаю, может, так оно и есть, не проверял, поэтому спорить не буду. Но вот любые споры — зло, причем зло в квадрате. И это Истина, с которой не поспоришь. Каламбур, однако.

Позвольте представиться — Дмитрий Махан, как уже было сказано. Тридцатилетний специалист в области компьютерной безопасности и всего, что с этим связано. Независимый работник, периодически привлекающийся корпорацией для поисков дырок в виртуальной игре Барлиона. Игре, которая заполонила собой весь мир, а для некоторых и вовсе стала всем миром. Не могу сказать, что я самый лучший специалист в области безопасности, но и худшим меня назвать никак нельзя. Что-то среднее между гением и полным нулем. Серединка на половинку.

Ежегодно все специалисты, занимающиеся официальным поиском уязвимостей в Игре, обязаны проходить переподготовку. Чему нас могли переподготавливать — для всех оставалось загадкой, так как для многих поиск уязвимостей был единственным источником заработка. Но требования корпорации были строги: хочешь заниматься поиском дырок и не нарушать закон — проходи переподготовку. Причем переподготавливали нас в основном по поводу изучения новых законов, которые еще более ужесточали наказание за хакерство, но никогда не было такого, чтобы нам показали какой-либо инструмент или способ определения дырок. Корпорация строго следила за тем, чтобы никакие внутренние наработки не уходили на сторону. Тем более к нам, потому что это сегодня мы честные и правильные, а завтра любой из нас может превратиться в злостного нарушителя и попытается взломать Барлиону.

На очередной такой переподготовке я оказался за одним столом с довольно симпатичной девушкой, с которой у нас завязался разговор. Жаль, конечно, что она тоже была свободным художником, как называли себя все те, кто занимался поиском уязвимостей в Игре, независимо от того, работали ли они где-нибудь или нет. Я бы стал бросаться умными и непонятными терминами, а девушка, ошеломленная таким мозгом, как я, упала бы мне в объятия. Но нет. Марина оказалась умной девушкой, достаточно подкованной профессионально, основной работой которой было обеспечение информационной безопасности городского водоканала, а поиск ошибок был не более чем хобби.

Н-да. Никогда не говорите девушке, особенно умной девушке, что ее место работы не

достойно того, чтобы на нем работал свободный художник. Мы начали спорить. И тогда, не найдя ничего лучшего, я привел свой самый сногсшибательный аргумент, почему нельзя работать на водоканале, казавшийся мне убийственным: «Там же запах!»

Видимо, Марину этим комментарием достали. Причем сильно достали, так как она отсела от меня, и наше знакомство на этом завершилось. Жаль, я уже начал планы определенные строить. Ну да ладно. Я с головой погрузился в очередной доклад, рассказывающий, как новый закон ужесточает наказание за взлом и уничтожение программ. Ух ты, теперь за взлом систем дают восемь лет. Серьезно. В перерыве между докладами ко мне опять подседа Марина.

— Значит, говоришь, что на такой работе, как у меня, могут работать только дилетанты? — раздраженно проговорила она, а я заметил, что вокруг нас уже начала собираться толпа зевак.

— Слушай, ничего такого я не говорил. Я не говорил, что ты дилетант: я говорил, что такая работа не может стоить того, чтобы на ней работал профессионал твоего уровня.

— Это одно и то же. Если я на ней работаю — значит, не достойна другого места, значит, я — бездарь и дура! — Спорить с разгневанной девушкой бесполезно. Все равно ничего не докажешь, а в глазах общества будешь выглядеть глупо.

— Слушай, давай замнем тему. Виноват, извини, не так выразился. Приглашаю тебя на мировую кружку чая, кофе или того, что ты пьешь. Не хочу я ссориться с такой красивой и обворожительной девушкой, — попробовал я выбить землю из-под ног Марины. Пусть лучше возмущается насчет комплиментов, а не насчет ее работы.

— Скажи, у тебя есть жена или девушка? — От такого вопроса я непроизвольно вздрогнул и на автомате отрицательно покачал головой. Видимо, Марина сама пошла в наступление, выбивая почву у меня из-под ног. Подтверждая мои мысли, следующий ее вопрос практически убил меня наповал:

— А ты хотел бы встречаться со мной? Я тебе нравлюсь? — Блин, ну что же за женщины пошли в наше время. Сами уже на мужчин бросаются; хотя, признаюсь, такое бросание мне безумно нравилось. Марина действительно была привлекательной девушкой, милой, с слегка вздернутым носиком, поэтому я бессознательно согласно кивнул.

— Слушайте все! — вдруг вскричала Марина. — Если Дмитрий в течение недели сможет взломать защиту, что я поставила на Имитатора городского водоканала, то я торжественно обещаю быть его девушкой минимум один месяц! При этом ни словом, ни жестом не покажу, что мне это неприятно. Но если он не справится, то в течение месяца будет работать одним из чистильщиков коллекторов. Ну что — готов поспорить? Тебе поставят тестовый сервер, полную копию продуктивной системы, а твоя попытка взлома будет оформлена как проверка наших систем безопасности. Уже завтра ты получишь все необходимые бумаги на этот счет, поэтому с точки зрения закона ты будешь чист, — протянула Марина мне руку.

Вот кто меня заставлял спорить? Я же мог свести все в шутку, как-то замять этот разговор. Сходили бы, выпили пива и тихо-мирно разошлись бы. Но нет, Маринин взгляд буравил меня так пронзительно, что я непроизвольно пожал протянутую ею руку.

— Отлично. Завтра ты получишь скан запроса на проверку безопасности нашей системы и ее виртуальный адрес. Ровно через неделю я опять буду здесь. Либо с предложением на работу, либо в полной готовности к свиданию. Время пошло, герой.

Со всех сторон раздался одобрительный гул, который ввел меня в протрацию. Марина

ушла, а ко мне стали подходить знакомые, да и незнакомые люди и хлопать меня по плечам, пожимать руки и предлагать свои услуги по взлому. Ну конечно, если такая девушка рискует собой на целый месяц, то нужно объединиться всем. А если у меня не получится, то и посмеяться можно будет, когда я буду работать в коллекторах водоканала.

Правильно говорят, что самая редкая дружба на этом свете — дружба человека с собственной головой. Кто мешал мне ею думать? Но раз подвязался, то отступать некуда. Два дня я собирал информацию об ИИ городского водоканала и Марине, после чего приступил к работе.

Программы имитации интеллекта, конечно, громко называть ИИ: все сразу начинают думать, что это искусственный интеллект, бить себя пяткой в грудь и кричать, что в нашем мире это нереализуемо, а если и реализуемо, то не нужно человечеству такой радости, ибо машины заменят человека и мы все выйдем. Нельзя путать мягкое с зеленым. У имитационных программ нет личностных матриц. Если запрограммировать, то они, конечно, и эмоции, и характер, и все остальное будут показывать, да так, что при общении с ними не с первого раза поймешь, что перед тобой программа; но самого главного у них нет, а именно — самосознания. То есть вопросы «Кто я? Зачем я? А сколько мне заплатят? А когда отпуск?» программа не задаст, если ей такой параметр не определен по умолчанию; а значит, и переживать от осознания своего места в этом мире не будет, прекрасно выполняя все возложенные на нее функции. Со временем имитаторы, как стали называть такие программы, начали использоваться во всех сферах человеческой жизни, полностью заменив человека. Да что там человека — даже домашние животные (точнее, роботы в форме домашних животных) прочно вошли в наш мир, вытеснив своих живых собратьев. Кто-то, конечно, еще держит у себя дома эти меховые комки, всеми силами цепляясь за старое, но таких людей с каждым годом становится все меньше и меньше. Вы хотите, чтобы ваш домашний любимец работал как будильник, пылесос, утюг, охрана и прочая и прочая и при этом не разбрасывал шерсть, не гадил и не портил мебель? И ни внешне, ни по поведению, ни по тактильным ощущениям ничем не отличался от привычного для человека кота? Тогда звоните нам... Блин, что-то меня не туда понесло.

Говорят, что при создании имитаторов интеллекта человечеству не хватило всего лишь шага до создания искусственного интеллекта, то есть полноценного машинного разума, но это все не более чем домыслы. Ведь есть же слухи, что где-то глубоко в недрах военных лабораторий искусственный интеллект уже давно создан, работает и приносит пользу. В общем, жизнь с появлением имитаторов стала веселой и беззаботной. Только вот возникшая безработица никого не радовала, поэтому напряженность в обществе от появления имитаторов все возрастала и возрастала...

Так, опять я увлекся. Возвращаюсь обратно.

Спор я выиграл. За два дня я собрал всю информацию, что была доступна в сети по Марининой подготовке, по посещенным ею семинарам и обучением. Если она что-то и делала, то наверняка на основе уже чего-то изученного, а не изобретала велосипед с нуля. Купив себе новое железо, чтобы обезопасить свой любимый ноут от систем защиты, активно атакующих компьютеры хакеров-неудачников, я приступил к взлому. Даже не стал прятаться через цепочку серверов, как обычно делали гуру взлома. Зачем? Я работал строго по заказу, отследить мои работы на тестовом сервере мог только один человек, а именно Марина; я был уверен, что она всю неделю будет торчать на работе и ждать моей атаки. Поэтому шифроваться мне не было смысла. Сам взлом у меня занял буквально несколько часов. Я

оказался прав — была использована одна крайне редкая, но очень эффективная защита. Наивная девочка. Автором этой защиты был один из моих знакомых, поэтому, связавшись с ним и описав ситуацию, я был проинформирован о том, как эту самую защиту обойти. Даже не обойти, а где можно копать.

— Защита-то железная, да зависит от настроек доступа, — сказал мой знакомый. — В крупных муниципалитетах с этим напряг, особенно если есть куча начальственных придурков с разными требованиями. При начальной установке все хорошо, а вот при эксплуатации возникают левые учетки — «мертвые души» с правами доступа к установке. Тут простой админ не поможет: учетки с правами такой организации — не его уровень!

В общем, все оказалось именно так, как он говорил. Анализатор буквально через пару часов работы выдал мне несколько потенциальных учеток, которые можно использовать для работы. Зря только железо себе покупал, думая, что все будет крайне нетривиально и опасно. Подбор пароля отработал за два дня, поэтому я не сомневался в своем успехе.

Один мудрый человек сказал, что дьявол кроется в деталях. Оказалось, что в длиннющем адресе тестового сервера (346.549.879.100011. 011101.011011.110011.) были перепутаны несколько цифр. Кто ошибся — я, когда вводил, или Марина, когда писала письмо, так до конца и не ясно. По факту же получилось так, что работал не с тестовой системой, а с самой что ни на есть настоящей и действующей, которая контролировала водосток всего города.

Именно поэтому я сейчас нахожусь в суде, а мне зачитывают приговор.

Сервер я взломал, по сути наглухо грохнув ИИ городского водоканала. И так получилось, что после того, как имитатор накрылся, содержимое большого озера, что располагалось в центре города, как раз напротив администрации, превратилось в очень плохо пахнущую субстанцию. Случилось непредвиденное — в связи с отключением управляющего контура ИИ произошел скачок давления, и коллекторная труба, проходящая под городом, в нескольких местах прорвалась. И если те прорывы, что были под землей, остались незаметными для большинства, то прорыв в центре озера привел к тому, что толпы митингующих, обычно собирающиеся у администрации и требующие отмены имитаторов, срочно вспомнили, что у них есть дела дома. Как и администрация. Да и вообще, весь центр города внезапно возгорелся желанием навестить своих родственников в деревне, где такой замечательный и свежий воздух.

Дело получило огромный резонанс, все решили, что это был теракт, пошла агитация на предмет отказа от услуг имитаторов, а ищейки начали рыть землю, чтобы найти виновника событий.

Работал я не прикрываясь, поэтому найти меня не составило бы большого труда. Да и не прятался я на самом деле: как только узнал о последствиях и о том, что полиция ищет виновника, сам отправился сдаваться с повинной. Не рассчитывал я на суровое наказание — ну поругают, ну выпишут штраф. Не более.

Только вот ни фига я не угадал. Полиция накопила столько материала, что я за голову хватался, пока его читал. Кому-то стало плохо от запаха, и он обратился в суд на город. Кому-то не понравился внешний вид обновленного мною озера, и он обратился в суд на город. Кто-то просто обратился в суд на город, за компанию с другими. В общем, убытки города составили ни много ни мало 100 миллионов, которые полностью повесили на меня. Я постарался прикрыться бумажкой, которая говорила, что меня наняли, но юристы водоканала разбили все мои мечты, утверждая, что бумажка была подписана лицом, не

имеющим достаточных полномочий для привлечения внешних специалистов, поэтому она нелегитимная; так что, по сути, я совершил взлом со всеми вытекающими. А вытекло действительно много. В общем, весь ущерб был повешен на меня. Да еще и взлом припаяли. Пока шло расследование, я, как добровольно сдавшийся, сидел дома под подпиской о невыезде. И занимался тем, что изучал вопрос, как я мог помочь себе в Барлионе. Но чем больше я читал, тем больше понимал, что сделать для себя я ничего не смогу. Совсем.

Дело в том, что содержание тюрем стало крайне дорогим удовольствием для государства. Именно так, в единственном числе, так как в какой-то момент времени территориальная разрозненность нашего мира прекратилась. Очевидцем этих событий я сам не был, объединение состоялось еще до моего рождения, но на уроках истории говорилось, что это была единая воля сограждан всего мира. Ага, воля сограждан. Скорее всего, руководители государств между собой договорились, а народ поставили перед фактом. Ну да ладно, это не важно. Так вот, как только имитаторы прочно вошли в наш мир, увеличивая количество безработных, тюрьмы стали заполняться с катастрофической быстротой. Перед Правительством встал глобальный вопрос: как решить вопрос с волнениями народа, с увеличением количества преступников? Нужен был пряник.

И тут перед взором Правительства со своим предложением появился Петр Степанович Иванов, владелец завода по производству капсул для виртуальных игр, а также одного из виртуальных игровых миров под названием Барлиона. Это была обычная игра, выполненная в стиле «Меча и Магии», — средневековая эпоха, никакого огнестрельного оружия и двигателей внутреннего сгорания, зато в наличии были магия, орки, гномы, эльфы, драконы и многое другое, что было недоступно в реальном мире. Игра в Барлионе, как и во всех аналогичных играх, проходила с полным погружением, которое обеспечивалось капсулой виртуальности: их как раз завод Иванова и производил. В капсуле игрок становился неотделим от своего персонажа и ощущал все то, что мог бы чувствовать персонаж в игре: вкус, форму предметов, удовольствие, усталость, боль. Хотя, по требованию контролирующих органов, все чувства, которые мог испытывать игрок в Барлионе, по умолчанию блокировались. Чтобы включить восприятие, необходимо было пройти психологическое освидетельствование на вменяемость и провериться на степень восприятия, чтобы определить уровень чувств, который можно включать в капсуле. Корпорация заботилась о своих игроках. Капсулы настраивались индивидуально под человека и обеспечивали его всем необходимым на долгое время, начиная от питания и кончая тренировками за счет импульсных сокращений мышц. Люди могли находиться в капсуле месяцами, а то и годами, не испытывая после выхода никакого дискомфорта.

Что предложил господин Иванов? Он предложил за незначительное вознаграждение помещать всех заключенных в его капсулы и отправлять их в Барлиону на специальные локации, в которых те занимались бы полезным времяпрепровождением, а именно — добычей ресурсов. Идея Правительству понравилась, и результатом годового эксперимента такой виртуальной тюрьмы стали покупка Правительством всех прав на Барлиону и назначение Иванова Генеральным директором новой государственной корпорации. Были изданы все необходимые законы, чтобы закрепить за Барлионой статус государственной игры, а само государство выступило гарантом легитимности игровых денег, обеспечив их свободный обмен на реальные. Затем был период рекламы, и в Барлиону потекли денежные реки. Практически все недовольные своей жизнью люди бросились в Барлиону, чтобы обмануть государство и на заданиях, добыче ресурсов или убийстве мобов зарабатывать



деньги и спокойно жить. Наивные чукотские дети. За выполнение заданий начислялись игровые деньги, свободно обменивающиеся на реальные, с этим спорить тяжело, но вот любое действие в Игре требовало незначительной, но оплаты. Остановился в гостинице — плати, хочешь что-то получить — плати. А одним из самых главных изобретений по выкачке денег из игроков стали Банки.

Одно из основных правил Барлионы гласило — при смерти персонажа игрок теряет пятьдесят процентов всех имеющихся у него наличных денег. При следующей смерти — еще пятьдесят, и так далее. Конечно, если персонаж умер от моба, то, возродившись через пару часов, он мог подойти к месту гибели и забрать валяющиеся на земле деньги. Если их не подбирали другие игроки. Только вот умирали игроки обычно не от мобов, а от других игроков, целью игры которых стал заработок на убийствах. Такие игроки получали много штрафов: их можно было убивать в течение 8 часов после совершенного покушения, за убийство ПК (player killer) полагалась награда, которую можно было получить у любого представителя власти, 8 часов с момента убийства ПК не получали опыта и так далее, но все равно находились игроки, которым нравилось убивать других, пусть даже и в виртуальности. Поэтому были придуманы Банки. Если у игрока появлялись деньги, то он мог положить их на хранение в Банк, оплатив разовый выпуск карточки, доступ к счету которой не имел никто другой, а также ежемесячно выплачивая Банку 0,1 % общей суммы за содержание счета. Вроде мелочь, но и одна тысячная от всего оборота Барлионы — это огромнейшие деньги, поэтому корпорация никогда не закрывает возможность режима PvP (Player versus Player).

Следующим шагом по получению прибыли корпорацией стала продажа в общем игровом мире результата труда заключенных. Самовольное генерирование корпорацией ресурсов преследовалось по закону, и за этим строго следили специальные комиссии, но вот продажа ресурсов, добытых реальными людьми, отбывающими наказание, — это другое дело: такие ресурсы были подтверждены реальной работой. В общем, все счастливы и довольны вот уже на протяжении пятнадцати лет, с тех пор как Барлиона была официально признана государственной игрой. Игроки наслаждались действительно хорошей игрой, корпорация получала безумные деньги и делала игру все лучше и лучше, а заключенные сидели в специальных локациях и добывали ресурсы. На текущий момент в Барлиону играло порядка 25 % всего населения Земли, достигшего 14 лет, и это число росло с каждым годом все больше и больше. Единственным ограничением, которое накладывалось на персонажей, было то, что пока игроку не исполнилось 18 лет, он никак не мог участвовать в PvP — ни в качестве жертвы, ни в качестве охотника. Игра следила за этим очень строго.

Еще об одном факте касательно нахождения заключенных в Барлионе следовало бы рассказать. Очень немаловажном факте. Примерно семь лет спустя после запуска Барлионы банда гопников избилла и изнасиловала девушку, которая носила имя Елена; по батюшке — Петровна, а по фамилии — Иванова. Дочка Генерального директора корпорации. Дернуло ее с подругами и друзьями покататься в одном из беспокойных районов города, где все еще проживали не согласные с вводом имитаторов и не желающие отправляться в Барлиону люди. И как всегда бывает в таких случаях, внезапно закончилось горючее.

Виновных, конечно, практически сразу нашли, а сам Иванов даже не вмешивался в судебный процесс. И даже не стал устраивать аварию капсулы, нет. Он поступил по-другому. Когда состоялся суд, был принят законопроект, регламентирующий включение режима восприятия ощущений у заключенных. В капсулы изначально были встроены специальные

фильтры, которые управляли уровнем ощущений, но для тех, кто покусился на дочь Иванова, их полностью отключили. Не знаю, какие результаты были получены, но буквально через год закон был дополнен, и теперь все заключенные находились в местах заключения с отключенными фильтрами ощущений. Кривая преступности резко пошла вниз, и повторных преступлений практически никто не совершал. Перспектива добычи ресурсов с отключенными фильтрами восприятия чувств очень сильно сдерживала преступность.

Вот такие дела. Теперь немного о том, что мне дали.

Раса — Человек. Первая раса, которая была сделана в игре, единственная раса, которая не имеет никаких дополнительных плюшек, за исключением увеличенного роста репутации с НПС. Ни возможности нацепить на себя каменную кожу, как у дворфов, ни остроты зрения и плюсов к стрельбе из луков, как у Эльфов. Только репутация. Класс Шаман тоже был одним из самых слабых в Барлионе — он являлся универсальным, позволяя и наносить урон, и лечить, но в битве один на один уступал практически всем остальным классам. Слишком много времени уходило на то, чтобы вызвать Духов. Про навыки Ювелира и говорить нечего — в Барлионе только очень богатые люди тратили свои силы на прокачку этого навыка. Все, что делают Ювелиры — украшения, кольца, цепочки, какие-то поделки, — можно было спокойно купить у торговцев-НПС. Самое же главное использование Ювелиров — огранка драгоценных камней — не стоило затраченных на нее усилий. Ограненные камни стоят дорого, но чтобы получить материал для их изготовления, необходимо было месяцами добывать и просеивать руду. Да и то шанс, что при огранке камень испортится, оставался очень высоким. Можно было, конечно, заняться другими специальностями, количество которых могло быть поистине бесконечным. Но и тут имелось свое «но»: ни одна из дополнительных специальностей не могла быть выше основной более чем на десять пунктов. Дурацкое ограничение, конечно, но тут уж ничего не поделаешь.

Что еще было плохого — моего Охотника, которого я прокачивал несколько последних лет и в которого вложил достаточно много денег, удалят, так как в Барлионе разрешалось иметь только одного персонажа. После выхода на свободу можно было забрать себе персонажа, за которого играл в заключении, и продолжить им играть далее, но не многие находили в себе силы на это. Морально тяжело. Что касается Охотника, то все заработанные им деньги и вещи будут переданы мне либо после 8 лет махания киркой, когда я выйду из тюрьмы, либо после того, как случится чудо и меня отпустят с рудников в общий игровой мир. Иногда преступников, скорее всего случайно, выпускают с мест добычи ресурсов, и они остаток срока проводят в общей игре, отдавая 30 % заработанных денег в пользу Правительства. В остальном никаких ограничений нет — развивайся, прокачивайся, заводи знакомства. О том, что игрок сидит в тюрьме, говорит только красная повязка на голове, которую не очень любят НПС, дающие различные задания, и которую можно снять только в случае, если заплатишь в казну один миллион золотых. Другими словами — снять ее нельзя.

Ну и вообще самое плохое — Марина так и не появилась. Ни на судебном процессе, ни у меня дома, пока я ожидал результатов расследования. О ней не было ни слуху ни духу. И стоили те восемь лет, что мне дали, такой вот несерьезной девушки? Думаю, что нет.

— Ну что, втекай! — рассмеялся техник, отправляя меня в капсулу. Шутник, блин. В газетах по всему городу меня называли не иначе как «Убийца коллектора». И это было еще самое безобидное прозвище. Главное, чтобы на зоне подобная кличка не приклеилась. Перед глазами сверкнула молния, и я на время потерял сознание.

— Внимание, осуществляется начальный вход в Барлиону через тюремную капсулу

TK3.687ПЗ-13008/ЛТ12. — От холодного металлического голоса, который дублировался бегущей строкой неприятного блеклого цвета, тело покрывалось мурашками, поэтому я сразу пришел в себя. Голос, лишенный всяческих эмоций, заставлял чувствовать себя неудобно. И сделано это было специально: я знал, что голос может быть мягким и дарить спокойствие. — Начальные установки заданы, изменению не подлежат. Пол — мужской. Раса — Человек. Класс — Шаман. Внешность — идентична объекту. Сканирование объекта закончено. Синхронизация физических данных с особенностями выбранной расы выполнена. Физические данные зафиксированы. Начальная локация выбрана. Место заключения — Медный рудник Прика. Цель заключения — добыча Медной руды. Производится генерация персонажа.

Окно первоначальной загрузки. На меня смотрел Я, одетый в полосатую робу с номером 193 753 482. Немало, оказывается, в Барлионе побывало преступников за 15 лет-то. В дополнение к робе прилагались Штаны и Сапоги Заключенного, вся ценность которых заключалась в их полосатой расцветке. Даже сапоги были полосатые, что не могло не вызвать у меня улыбку. Зебра, честное слово. Можно сказать, что одет я был по последнему писклу моды. Кирка в руке довершала унылую картину Меня, указывая на то, чем мне предстоит заниматься в ближайшие годы. Хоть кирка не полосатая, и то хорошо.

— Введите имя. Внимание, имя заключенного не может быть составным.

Эх, все-таки порадовал меня техник. Порадовал. Не знаю, почему — из человеколюбия либо еще из каких побуждений, — но он дал мне возможность самостоятельно выбрать имя. Игровое имя в Барлионе было условно уникальным — на одном пространстве можно было встретить триста Заек, сто Кисуль и безумное количество ВсехНагну, но уникальность обеспечивалась составным словом. Например, рядом могли оказаться ВсехНагну Великолепный и ВсехНагну Обаятельный, но двух ВсехНагну Великолепных в Барлионе не было. Только вот у заключенных не имелось возможности сделать себе составное имя, поэтому обычно оно генерировалось автоматически. А раз у меня только что удалили Охотника...

— Махан, — произнес я, всей душой надеясь на то, чтобы имя моего Охотника, которого у меня забрали, уже удалилось из базы и его еще никто не успел взять. Ну нравилось мне играть с этим именем, привык я к нему, несмотря на то что это была всего лишь фамилия. К тому же имя у моего Охотника было односоставным, я выкупил его у одного игрока практически за десять тысяч золотых, и терять такие деньги очень не хотелось.

— Принято. Добро пожаловать в мир Барлионы, Махан. Обучение для пользователей исправительной капсулы недоступно. Вы будете перенаправлены на Медный рудник Прика. Желаем приятной игры.

Сверкнула молния, и мир вокруг меня наполнился красками. Правда, в этих красках почему-то преобладал серый цвет.

## Глава 2. Рудник Прика. Начало

Передо мною во всей своей красе раскинулся Медный рудник Прика. Огромные каменные скалы, высотой где-то метров под сто, возвышались по всему периметру рудника. Верхушки скал нависали над рудником, образуя козырек по всему периметру. Словно крыша над стадионом для болельщиков — пронеслась ассоциация. Даже если захочешь, по таким вот стенам не вскарабкаешься, хотя имеющиеся выступы прямо приглашали: возьми и попробуй. Интересно, мелькнула у меня мысль, рудник окружен горами или углублен в землю? Надо будет спросить у кого-нибудь, вдруг появится идея пробить себе дырку отсюда. Хотя другая мысль была не менее интересная — этот рудник вообще имеет связи с внешним миром или размещен где-нибудь отдельно в памяти сервера? Дырку пробью — и окажусь в нигде. Сам рудник представлял собой симпатичную на первый взгляд долину — примерно несколько километров в длину и около километра в ширину — с слегка неровной поверхностью. Долина была поделена на две части: в первой, длиной примерно метров триста, стояли деревянные здания, одно из которых я сразу определил — кузница, остальные пока оставались непонятными, но, скорее всего, были бараками для заключенных. Вторую часть долины отделял небольшой деревянный, местами покосившийся забор. Из этой части рудника раздавались звонкие удары кирок и крики заключенных. Значит, вот оно, место моей работы. Оттуда, где я стоял, оно было не очень хорошо видно, так как обзор закрывало огромное серое облако пыли. Странно: пыль я видел, но совершенно ее не чувствовал. Наверное, просто визуальный эффект наложен на данную локацию, чтобы создать большую достоверность.

Отдельно от остальных построек и недалеко от того места, где появился я, стояло здание, на котором красовалась вывеска «Добро пожаловать на Медный рудник Прика». Ага, значит, это местная администрация, в ней живет какой-нибудь грозный начальник, от которого будет зависеть мой выход в общий игровой мир.

Да, выход в общий игровой мир. Буквально перед самым помещением в капсулу я посмотрел, что же означает статья 78 раздела 24, на которую ссылался судья, говоря о возможности моего выхода в игровой мир. Как-то этот момент я упустил, пока готовился. Когда прочитал, то даже обрадовался. Текст раздела гласил: «В случае зарабатывания Уважения у стражников места заключения заключенному предоставляется возможность перевестись в общий игровой мир». Там было еще много другого текста, в котором говорилось, что первые полгода, даже если получишь Уважение на второй день заключения, нужно будет прожить в специальном поселении и что 30 % всех полученных денег с момента выхода из рудника будет отдано в пользу корпорации. Еще что-то, уже не помню что, но самое главное — у меня есть возможность перейти в общий игровой мир.

Значит, основная цель на ближайшее время — заработать Уважение и понравиться начальнику рудника. Или наоборот: понравиться и заработать. Да не важно, главное — получить результат: выход из рудника. Здорово, я пробыл на руднике всего несколько минут, а уже планирую с него уходить.

Теперь оставалось только определиться с тем, с чем мне предстоит работать, играть, да и вообще жить в ближайшие восемь лет. Нужно было посмотреть на своего персонажа, его характеристики и описание. Готовясь к тюрьме, я даже предположить не мог, что мне сделают Шамана, так как на всех форумах говорилось о том, что обычно всем дают либо

Воинов, либо Разбойников. Вот про них я и читал: можно сказать, стал экспертом в этой области. И ни одна гадость ни на одном форуме не написала, что заключенным могут дать класс, который произносит заклинания. Блин, я даже не знаю, как это делается, а разбираться самому будет очень тяжело.

Я вывел у себя перед глазами окно с описанием персонажа:

Окно характеристик игрока Махан					
Количество опыта	1 из 100			Дополнительные характеристики	
Раса	Человек				
Класс	Шаман			Физический урон	11
Основная специальность	Ювелир			Магический урон	3
Уровень персонажа	1				
Количество жизни	40			Защита от физических атак	6
Количество маны	10			Защита от магии	0
Бодрость	100			Защита от огня	0
<b>Характеристики</b>	Шкала	База	+ Вещи	Защита от холода	0
Выносливость	0%	4	4	Защита от яда	0
Ловкость	0%	1	1		
Сила	0%	1	1		
Интеллект	0%	1	1	Шанс уклонения	0,60%
Не выбрано				Шанс критического удара	0,40%
Не выбрано					
Не выбрано					
Не выбрано					
<b>Свободных очков характеристик</b>			0		
<b>Специальности</b>					
Ювелирное дело	0%	0	0		

**Расовый бонус:** получение репутации со всеми фракциями увеличено на 10 %

Отличные характеристики. У меня даже виртуальное сердце защемило, когда я сравнивал этого Шамана со своим Охотником 87-го уровня. Как же Шаман убого выглядит на фоне моего бывшего героя. Эх...

**Бодрость.** Самая большая головная боль всех заключенных. В общем игровом мире, если Бодрость упала даже до нуля, то персонаж просто резко останавливался, отдыхал несколько минут, восстанавливая ее, затем продолжал выполнять команды игрока. Тут же, как говорят, не все так просто. Если Бодрость падает, то ты реально устаешь, а уровень твоей Жизни потихоньку уменьшается. Резкое уменьшение Бодрости и вовсе способно привести к смерти персонажа. Надо будет протестировать этот параметр подробнее, с Охотником я как-то не заморачивался по этому поводу.

**Выносливость.** От нее зависит количество Жизни в соотношении 1:10; чем выше Выносливость, тем медленнее падает Бодрость. Какие соотношения в этой части, я не очень помню, но знаю, что они есть. Нужно будет обязательно потихоньку прокачивать Выносливость — это важно для выживаемости.

**Сила.** Основная характеристика, необходимая мне для добычи руды. Как она влияет на саму руду, я не знаю, в гайдах этого не было. Этот параметр влияет также на силу моего

физического удара. Так как я не боец ближнего боя, то расчет довольно простой: Физический урон = Сила + Урон от оружия. Никаких модификаторов нет. Ну нет, значит, нет.

**Ловкость.** Эх. Мое все, когда я играл Охотником, а сейчас даже не знаю, куда ее использовать. Из всех моих параметров от Ловкости зависят только процент уклонения и шанс критического удара. А если я не буду участвовать в ближнем бою, то для меня этот параметр так и останется бесполезным.

**Интеллект.** То, чего не было у Охотника, нет у Воина, Разбойника и еще нескольких классов. У них вместо данной характеристики используется Ярость. От Интеллекта зависят количество маны в соотношении 1:10, скорость ее восстановления, формулу тоже не помню. От Интеллекта зависит также сила моего магического удара. Тут уже есть модификатор: Магический урон = 3 x Интеллект. Как это все дело работает, я понятия не имел, к тому же я видел Шаманов в действии — они колотили в свои Бубны, танцевали, пели какие-то песни. Наверняка все это было не просто так.

**Не выбрано.** Вот он, тот самый камень преткновения, из-за которого практически все игроки ругаются на Барлиону. Ругаются, но продолжают играть. Ага, мыши плакали, кололись, но продолжали жрать кактус. В Барлионе к основным четырем характеристикам, вполне стандартным для всех игр, каждому игроку предлагалось выбрать еще четыре. Причем не просто из выпадающего списка, а сделать некоторые вещи, из-за которых система предложит выбрать определенную характеристику. Например, играя Охотником, мне нужна была Меткость, чтобы гарантированно попадать в противника и иметь шанс нанести тому тройной урон. Но я-то заранее знал, что эта характеристика мне нужна, поэтому в течение некоторого времени бил манекен, пока система не предложила мне выбрать Меткость. Всего было доступно четыре дополнительные характеристики, поэтому их выбор должен был быть тщательно продуман. Удалить неудавшуюся характеристику, конечно, было можно (несмотря на то что система писала: такое удаление невозможно). Только вот удалял ее лично Император, а пробиться к нему на аудиенцию было зачастую невозможно для рядового игрока. Да и стоило удовольствие по удалению, если все-таки пробился на аудиенцию, около 20 тысяч золотых, поэтому игроки писали гневные сообщения на форумах, грозили тем, что уйдут из игры, но все равно через некоторое время удаляли неудавшегося персонажа и делали нового. Игра манила и привлекала.

Ну, и Ювелирное дело. Нулевой уровень специальности означает, что она вставлена по умолчанию, но ее нужно открыть у учителя. Это не так уж и важно, откуда на руднике учителя Ювелирного дела?

Теперь кратко о росте этих самых характеристик. С каждым уровнем игрок получает по 5 очков, которые он может вложить в любую из характеристик, повышая таким образом ее значение. Но это еще не все. При выполнении определенных действий идет прокачка той характеристики, которая была наиболее задействована. Например, убил я из лука какого-нибудь моба. Мне идет не только Опыт за убийство, но также и плюс сколько-то процентов в шкалу Ловкость. Как только эта шкала заполняется до ста, Ловкость повышается на единицу, а сама шкала сбрасывается, чтобы опять продолжить свой рост. Таким образом, чем больше я бью мобов с помощью лука, тем выше моя Ловкость. Здесь, на руднике, где главной характеристикой является Сила, расти будет она.

Внезапно меня вырвали из мира моих мечтаний.

— Чего встал?! Давай шевели лапами! — вернул меня в «реальность» грубый крик надсмотрщика. Если судить по гайдам, то все надсмотрщики в местах заключения являлись

НПС, однако модель поведения, которая в них заложена, была полностью на откупе архитекторов, рисующих локации. А так как заключенных никто не любит, то и у стражников появлялись соответствующие характеры. Все это мгновенно промелькнуло у меня в голове, слегка пошатнув мой воздушный замок свободы.

— Давай двигай, начальник ждать не любит, — повторил он, грубо толкнув меня по направлению к местной администрации.

Внутри здания оказалось на удивление приятно и тихо. Складывалось ощущение, что попал совершенно в другой мир — изящные статуи, картины на стенах, большая хрустальная люстра, ковры, резное дерево, тихий холодный ветерок приятно обдувал тело. Причем все это так гармонично сочеталось между собой, что я чувствовал себя не в администрации рудника с заключенными, а в загородной резиденции богатого аристократа. В отдельном кабинете, за роскошным столом, восседал начальник рудника — огромный, метра под два, орк, зеленый и грозный, как и все представители этого племени.

— Шаман Махан, — по комнате пронесся низкий и спокойный бас начальника, читающего какой-то документ; скорее всего — мое досье. Кого-то образ орка мне напомнил, только вот никак не мог вспомнить кого. Начальник был спокоен и величественен, словно Снежная Королева, но явно походил не на нее. Тогда на кого? — Осужден на 8 лет. Причина — взлом управляющей программы городского водоканала, приведший к остановке системы. Сам решился на это дело или кто надоумил? — задал орк вопрос практически без единой эмоции. С такой игрой интонацией, точнее — ее отсутствием, только песни петь. Песни. А теперь я буду петь свою последнюю песню... Акела!

Вот кого мне образ орка напомнил! Акелу из «Книги джунглей» Киплинга. Волка-одиночку, наставника Маугли. Перед глазами возникла картинка сидящего на скале величественного волка из старинного мультика. Точно, того волка бы покрасить в зеленый цвет, дать бы в морду, чтобы сплюснуть ее, вытащить клыки наружу — вылитый начальник Медного рудника Прика. Хотя нет, еще нужно глаза волку в красный цвет покрасить, чтобы сходство было вылитым.

— Значит, в молчанку играем. Ну что же. Выбор твой, — сказал начальник, пока я радостно примерял на него волчью шкуру. Внезапно на меня навалилась такая тяжесть, что ноги подогнулись, и я рухнул на пол, не отрывая взгляда от глаз начальника рудника. Перед глазами мгновенно выскочило сообщение:

**Ваша репутация со стражниками рудника Прика уменьшилась на 10 пунктов. До Недоверия 990 пунктов**

**Внимание! В локации Медный рудник Прика не действуют расовые бонусы**

— Повторяю вопрос! — Ух ты, а мы и голос повышать умеем! Да так, что у меня мурашки по всему телу побежали, а язык готов был рассказывать все что угодно. Вот это я понимаю — влияние. Наверняка Харизмы в него вкачано столько, что мама не горюй. — Ты сам решил уничтожить Имитатора или тебя кто надоумил?

Тело налилось свинцом, однако в голове что-то щелкнуло, и ко мне вернулась возможность адекватно мыслить. Кстати, размышлять, лежа на полу, получалось очень хорошо. Надо будет взять на вооружение такой способ. Итак, у меня есть две возможные линии поведения — продолжать молчать либо все рассказать. В первом случае я, скорее всего, заработаю отрицательную репутацию и буду отправлен в рудник на работу. Во втором случае получается, что я расскажу одному имитатору, как уничтожил другого имитатора. И тоже заработаю отрицательную репутацию — кто же знает, что вложили в этого орка. Надо

думать о худшем. В обоих случаях минус... Блин, и делать-то нечего, нужно отвечать.

— Я не уничтожал имитатора. У меня был заказ на проверку безопасности, и я его выполнил. — Я старался говорить спокойным голосом, но под тяжестью взгляда орка у меня получался лишь шепот. — А то, что имитатора так слабо защитили, — так это не моя вина. Я выполнял заказ, — еще раз повторил я. Собрав волю в кулак, изо всех сил постарался подняться хотя бы на колени, однако руки подвели, и я снова рухнул на пол.

— Заказ... — задумчиво проговорил орк. Нет, если постараться, то эмоции в его голосе можно определить. Просто они очень глубоко спрятаны. — Ладно, пусть будет заказ. Тогда запоминай, исполнитель заказов на убийство имитаторов. Сейчас ты отправишься к Райну, где получишь специальность Горное дело и начальный мешок для сбора руды. После чего тебе покажут, где будет твое рабочее пространство. Правила для всех заключенных у нас одни — ежедневно должна быть выполнена норма: 10 единиц (кусков) руды за каждый уровень специальности Горное дело. Все, что выше этого, — твое, можешь продать Райну. Еда у нас два раза в день — утром и вечером. Вода в руднике. Вопросы? Вопросов нет! Свободен!

Тяжесть отступила, и к телу вернулась свобода. Встав на ноги, я посмотрел на орка, который уже и думать обо мне забыл, склонившись над очередным документом. Черт, нельзя завершать разговор на такой ноте. Надо его о чем-то спросить, но о чем? О руднике? Тут же отправит к Райну. О том, как отсюда выбраться? Скажет, что выбраться можно, заплатив 100 миллионов золотых. Что спросить? Так, стоп! Я же Ювелир!

— Если я найду Драгоценный камень, кому мне его сдавать? И могу ли я его обработать самостоятельно? — спросил я начальника, когда надсмотрщик стал уже выталкивать меня из комнаты. Моих познаний в добыче руды хватило только на такой вот глупый вопрос. Разработчики Барлионы сотворили следующую шутку с ювелирами: Необработанные Драгоценные камни нельзя просто взять да купить у НПС, которые только перепродают уже добытые камни. Камни выпадают из мобов с очень маленьким шансом, из рудных жил, либо их получают, просеивая руду. Больше мест возникновения Драгоценных камней не было. Охотником мне повезло пару раз видеть, как люди получали куски Топазов и Рубинов, что оставались после высокоуровневых мобов. Последних тут не видно, что такое просеивание руды — я себе не очень представлял, наверняка какие-то приспособления для этого нужны, а вот получить камень из жилы — это вполне реально. Во всяком случае, на мой взгляд.

В комнате повисла тишина. Даже мой конвоир перестал дышать, уставившись на начальника.

— Камней у нас много, верно подмечено. — Интересно, начальника можно вывести из себя? Спокоен, как удав. Внезапно, словно слыша мои мысли, орк улыбнулся: — Но если ты найдешь среди них Драгоценный, то за каждый из них я лично внесу за тебя дневную норму руды. Один камень — одна норма. Насчет обработки. Ты Ювелир, поэтому, если найдешь Драгоценный камень, получишь рецепт на его обработку. Либо можешь продать камень Райну, с ценой он не обманет. Так что давай, Рудокоп Махан, Победитель Имитаторов и Охотник за Драгоценными камнями, дерзай: все в твоих руках и твоей кирке. — Откинувшись на спинку своего кресла, которое очень сильно напоминало трон, орк продолжал улыбаться.

Перед глазами возникло сообщение:

**Ваша репутация со стражниками рудника Прика выросла на 10 пунктов. Текущий уровень: Нейтрально**

Фу-ух. Я-то уже чуть было не расстроился, когда с меня сняли десять очков репутации.



Терять ее в первый же день было очень глупо, если учитывать мои планы по выходу с рудника. Нужно быть осторожнее с Райном: не хватало еще и с ним что-то потерять. Я развернулся и в сопровождении надсмотрщика пошел к Райну.

Райн оказался гномом, молотившим в кузне неподалеку по какой-то железке. Низкий, где-то метр двадцать, коренастый и плотный, с мощными руками и густыми бровями, из-под которых задорно блестели глаза и торчал нос-картошка. Типичный такой гном, каких я уже не раз встречал в Барлионе. Подходя к Райну, я усмехнулся про себя: мол, что же еще ему делать, если не работать в кузне или не добывать руду?

— Смотрю, пополнение к нам прибыло, — деловито проговорил Райн, оглядывая меня с ног до головы, — очень хорошо, рабочих рук нам как раз не хватает. Тебя, значит, надо научить киркой махать, чтобы себе ноги не оттяпал, да?

Наученный горьким опытом общения с начальником рудника, я сейчас не молчал.

— Вы правы, уважаемый мастер Райн, на ближайшие восемь лет я стану одним из работников рудника, поэтому мне хотелось бы получить толику вашей мудрости и опыта по добыче руды, — начал я заливаясь соловьем.

— Опыта у меня предостаточно, это ты верно подметил, — довольно пробормотал гном, — научить тебя добыче руды несложно, знай только киркой себе по ногам не попади, а все остальное — просто. Смотри — вот это жила с Медной рудой, которую тебе придется добывать. — Возле гнома внезапно появилась гора камней с какими-то вкраплениями.

— Берешь кирку и начинаешь по ней долбить, — продолжил гном. — Ну, чего стоишь, хватай свою кирку и давай бей по этой куче.

— А что бывает с теми, кто отказывается работать? Не делает дневной нормы, просто сидит и отдыхает? — поинтересовался я у гнома, неторопливо подходя к куче.

— С такими у нас разговор простой: нет дневной нормы — нет еды. Всего день без еды — и организм ест себя сам. Мало кто может выдержать боль от того, что собственный желудок себя переваривает. Потом смерть и новое рождение тут же, на рудниках. И так до тех пор, пока не начнет работать как все. На моей памяти самый стойкий продержался четыре перерождения. Потом сломался. Поговаривают, что ощущения от собственной смерти — еще те. А ты, я смотрю, тоже хочешь попробовать поголодать? Нет? Тогда повторяю: хватай кирку и начинай добывать руду, — деловито сказал гном.

Я подошел к метровой куче камней, которую гном по какой-то причине называл Медной жилой, размахнулся и ударил, вложив в удар всю свою злость, накопившуюся у меня за прошедшее время, стараясь одним ударом завершить дело. От удара вырос целый ворох искр, а кирка, срикошетив от кучи, довольно больно ударила меня по ноге. Что же до Медной жилы, то она осталась целой и невредимой, всем своим видом показывая, что рудокоп из меня, мягко говоря, никакой.

— Твою ж медь за ногу, — прошипел я от боли, — больно же как. — Где-то на краю видимости возникло сообщение:

**Получен урон. Уровень Жизни снизился на 5: 11 (урон оружия + сила) — 6 (броня). Итого: 35 из 40**

— Кхе-х... — кашлянул гном. — Смотрю, не получается у тебя ничего, а? Неплохо тебя кирка припечатала-то. Ты это, не шибко-то увлекайся по куче бить. Это тебе не Мифриловая руда, тут и чуток силы достаточно. Так что давай потихоньку, помаленьку да поточнее. Нужно бить между камнями, чего в сам камень лупить-то.

А быть рудокопом, оказывается, не очень-то и легко. В прошлой жизни, теперь уже так

можно называть то время, когда я играл Охотником, я в основном занимался стрельбой по мобам и не тратил время на добычу. Да и мало на самом деле этим кто занимается — есть же вот такие заключенные, как я сейчас. Кто-то из нас руду колотит, кто-то траву собирает, кто еще что-то делает — заключенных много, поэтому и занятий у них достаточно. Практически 90 процентов всех ресурсов в Барлионе добывались заключенными.

Значит, надо ударить не очень сильно, но и не слабо, не по камню, а между камнями. Ладно, попробуем. Снова подняв кирку, я глазами нашел место, где два камня соприкасались друг с другом, и нанес удар. В этот раз удар у меня получился — кирка не отскочила, а прочно засела между камнями.

— Вот, — довольно сказал гном. — Правильно меня понял, молодец. Теперь давай расшатывай камень и продолжай в таком же духе.

С трудом выдернув кирку, я начал наносить по каменной куче удар за ударом. Первые 30 ударов дались легко. Я рудокоп, я добытчик! Я сейчас сделаю дневную норму добычи руды, а все остальное будет только моим. Буду копить деньги, получу Уважение и выйду на свободу не с голыми руками! Следующие 30 ударов дались труднее, но я все еще продолжал чувствовать себя рудокопом. Мои планы на обогащение махали белым платком на прощание, и где-то в глубине головы начинал наигрывать «Марш славянки».

Через пару сотен ударов мне удалось отколоть несколько камней, и я понял, что денег на руде я точно не заработаю. Куча как стояла, так и продолжала стоять. А если то, что говорит гном, правда, то для полной победы мне нужно совершить еще каких-то четыре сотни ударов. Всего-то! Руки дрожали, едва держа кирку, пот застилал глаза, ноги подкашивались, а работы оставалось еще много. Настойчивое мигание какого-то сообщения на периферии раздражало, поэтому я вывел его перед глазами, чтобы прочитать. После чего задумался:

**Вы устали. Текущий уровень Бодрости: 35 из 100.**

**Уровень Жизни уменьшился на 4. Итого: 31 из 40**

— Смотрю, устал ты? — вдруг спросил гном. — Так это нормально, вон сколько отмахал-то. На вот, испей, — и протянул мне чашу с водой. Внешний вид чаши оставлял желать лучшего, она была грязной, в каких-то разводах, но, не желая расстраивать Райна, я взял чашу и осторожно из нее попробовал. Едва я сделал первый глоток, меня как будто током ударило — вода бодрила, охлаждала, и появлялось желание жить дальше. Я выпил всю чашу практически мгновенно, удивленно отмечая про себя, что простая вода может доставлять такое наслаждение. Раньше для этого приходилось использовать специальные эликсиры, стоившие безумных денег. А тут обычная вода... Бонусом появилось сообщение:

**Вы восстановили уровень Жизни. Итого: 40 из 40**

**Вы восстановили уровень Бодрости. Итого: 100 из 100**

Вот так я и работал дальше, чередуя махание киркой с питьем воды. Через 3 часа такой работы куча рассыпалась, оставив на земле несколько небольших красноватых камней. Вот она — Медная руда.

— Наконец-то, — пробормотал гном, — я думал, что усну тут. Это и есть твоя руда. Здесь, как ты видишь, 5 кусков — половина твоей дневной нормы. Чем больше станешь добывать руды, тем быстрее будешь прокачивать навык, тем меньше времени придется тратить на одну жилу. Так что с текущего момента ты официальный добытчик руды и теперь можешь видеть, сколько у жилы остается прочности. Пригодится во время работы. На вот тебе мешок, чтобы было куда добычу складывать. Мешок пусть и небольшой, но на первое

время его хватит.

Перед глазами мгновенно появилось сообщение:

**Вы приобрели специальность «Горное дело». Текущий уровень 1**

**Вы получили предмет: Малый мешок рудокопа (8 ячеек. Всего свободно: 8)**

**Внимание! Получение Достижений в локации «Медный рудник Прика» невозможно**

Закинув мешок за плечи, мы спустились в карьер, где Райн показал участок, на котором мне предстояло с завтрашнего дня работать. Наконец-то я смог рассмотреть сам рудник, который теперь не скрывала пелена пыли. Всего в заборе, отделяющем бараки от рудника, было несколько проходов, по которым работники попадали к себе на участки. Сама территория была поделена на примерно двадцатиметровые квадраты, вход на каждый из которых был только с одной стороны. Все остальные стороны представляли собой груды камней, высотой где-то полтора метра, поэтому входить по ним на участок было занятием неблагодарным. Между участками проходили небольшие дорожки, по которым неспешным шагом ходили надсмотрщики. Как я потом узнал, доступ на сами участки имели только владельцы участков и те, кому они разрешают на нем находиться, всех остальных просто не пускали. Двигаясь к моему участку, мы проходили мимо работающих заключенных, которые бросали на меня оценивающие взгляды, и я с удивлением замечал, что в этих взглядах не было ни неприязни, ни агрессии. Странно, обычно заключенные так себя не ведут; что-то здесь не так. Я сделал себе заметку на будущее: разобраться с этим явлением. Мой участок располагался практически в самом конце рудника, зато на нем находилось целых 20 Медных жил. Интересно, это много или мало?

— Вот тут ты и будешь работать, — сказал гном. — Двадцати жил тебе надолго хватит. Каждый день жилы обновляются, так что работой на ближайший год ты обеспечен. Вода находится вон там, — указал Райн куда-то в центр рудника, — соседи мешать не будут, у нас все смирные. Вроде все тебе рассказал, что нужно для работы. Но если что, ты спрашивай, я мог что-то и упустить.

Спрашивать про добычу руды у меня не было никакого желания — я все это узнаю по мере работы, но что-то же надо было спросить? Вот, спрошу-ка я его про свою специальность. Навыки Ювелира для меня пока закрыты — нужен учитель, чтобы их открыть и объяснить, что и как мне нужно делать; но где же его возьмешь на руднике? Может, гном подскажет?

— Уважаемый мастер Райн, — начал я, стараясь придать голосу побольше уважения и почтения, — по распределению мне досталась специальность Ювелира, поэтому я хотел бы уточнить: есть ли у нас на руднике кто-либо, кто может меня научить моей специальности, чтобы она не пропадала даром?

— Ювелир, говоришь? — улыбнулся гном. — Тут у нас только промышленники и работают — есть Художник, Скульптор, Стекольщик, даже Резчик по дереву имеется. А вот Ювелира еще не было. Видел уже небось нору нашего начальника? Это ее местные заключенные так разукрасили. Что же касается тебя, то научить начальным навыкам Ювелира могу и я, но ты пока даже думать об этом забудь — бесплатно я учить не буду, а денег у тебя еще нет. Вот будешь стабильно зарабатывать, продавая руду, тогда и поговорим. Кстати, руду я беру по цене 10 медных монет за единицу, а чтобы научиться самому дешевому рецепту Ювелира, требуется 10 серебряных. Считать умеешь? И не забудь: чтобы обучиться Ювелирному делу, нужно еще его открыть, а это еще 20 серебряных монет. И

инструменты для Ювелира стоят дорого — 1 золотой. Теперь думай, когда ты сможешь развить в себе Ювелира. А сейчас идем — и так я на тебя много времени потратил. Есть тебе сегодня не обязательно, поэтому советую отдохнуть как следует. В ближайшие восемь лет тебе будет не до отдыха. И не проспай утром, а то еда у нас выдается только в течение двух часов с момента гудка.

Гудка?

## Глава 3. Рудник Прика. Первый день

— ТУ-У-У!!! БОМ!!!

Вскочив с кровати, я бешено стал озираться вокруг: что, кто, куда, как? Пожар! Нужно бежать! В ушах стоял звон от неизвестно откуда взявшегося гудка, ноги подкашивались, но я чувствовал: нужно что-то делать, чтобы спастись, и начал метаться возле кровати. Странно, мозг вроде соображает нормально, а тело двигается само по себе. Так вот ты какая, Паника! Даже глаза меня подводили — остальные заключенные продолжали спокойно одеваться, как будто не слышали этого ужасного звона.

— Сядь, закрой глаза и попробуй расслабиться. Все пройдет, — раздался голос рядом со мной. — Наверняка тебя забыли предупредить о нашем будильнике. Он только на новичков действует — когда научишься просыпаться в нужное время, то его слышать перестанешь. А пока успокойся — чем больше напрягаешься, тем хуже становится.

Вот они, недокументированные особенности местного заключения! Упомянуть о них не надо — пусть заключенным сюрприз будет, — злобно подумал я, после чего сел на кровать, закрыл глаза и попробовал расслабиться. Получалось не очень хорошо — я все еще был в напряжении, голова раскалывалась, а перезвон в ушах мог поспорить по своей мелодичности с колокольной.

Чтобы расслабиться, надо отвлечься, подумал я. Значит, надо заставить работать мозг. Что мне необходимо сделать в первую очередь? Мне нужно составить план действий на ближайший день, неделю и год. А что: если и планировать, так сразу всерьез и надолго.

Итак. Сегодня мне нужно:

1. Познакомиться с местными порядками и народом.
2. Определить, что я могу как Шаман.
3. В обязательном порядке сделать дневную норму.
4. Опционально: сделать хоть сколько-нибудь выше дневной нормы, чтобы оценить возможность получения денег.

Думаю, на сегодня хватит. Так, планы на неделю:

1. Оценить динамику роста способностей, чтобы понять, как быстро я буду развиваться.
2. Поменять свою полосатую одежду.
3. Заработать 20 серебряных монет, чтобы открыть себе Ювелирное дело.

Теперь планы на год. Тут все просто:

1. Выжить и не сойти с ума.
2. Найти Драгоценный камень.
3. Опционально: свалить с рудников в основной игровой мир.

Наметив план действий на ближайшее время и приведя мысли в порядок, я открыл глаза и увидел сидевшего на соседней кровати и пристально смотревшего на меня заключенного. Человек, а это определенно был человек, или я ничего не понимаю в расах, удивительно напоминал гнома — небольшой рост, плотное телосложение, яркие, пронизывающие глаза. И, как я опять отметил про себя, в этих глазах не было никакой агрессии — в них читались заинтересованность, сочувствие, да что угодно, только не агрессия.

Неправильные тут заключенные, подумал я про себя, наверное, они добывают неправильную руду.

— Пришел в себя? — спросил он, и по голосу я понял, кто помог мне решить проблему с

местным будильником. — Одевайся, надо идти за едой. Плохой будет из тебя работник, если не поешь. И кирку свою с сумкой захвати, сюда ты до вечера не вернешься.

— С-спасибо, Карталониус, — выдавил я из себя, присматриваясь к имени собеседника, едва светившемуся над игроком. Быстро одевшись в чистую робу (есть, оказывается, свои плюсы у заключения — одежда сама обновляется; приятно!), я захватил кирку и последовал вслед за Карталониусом.

— Можно просто Карт, — усмехнулся он, оборачиваясь и приравниваясь к моему шагу. — Выговаривать каждый раз такое имя — язык сломаешь, поэтому зови меня просто Карт. Да и привык я уже к этому имени — все-таки одиннадцатый год тут сижу... И сидеть мне еще тут четыре с лишним... — чуть промолчав, продолжил он печально. — Ну ладно, не будем о грустном... Нам с тобой нужно будет как-то уживаться, так что давай сразу заводить нормальные отношения. Ты хоть не буйный? А то так замечательно бегал вокруг кровати с утра пораньше, словно несколько раз киркой себе по ногам заехал, да еще и орал: «Пожар! Спасайся!»

Я почувствовал, как непроизвольно стал наливаясь краской. Оказывается, я еще и кричал? Со стороны мои метания наверняка выглядели глупо. В сердцах выругавшись на умельцев, придумавших такой способ пробуждения, я посмотрел на Карту. А «мальш», как оказалось, не прост, ой не прост. Пятнадцать лет просто так не дают — для этого нужно постараться, причем сильно.

— Не переживай ты так, — улыбнулся Карт, видя мою реакцию. — У нас уникальный рудник, сюда кого попало не посылают. Здесь в основном работают мошенники, казнокрады, есть даже один похититель. Но буйных нет. Во всяком случае — пока. Тебе начальник рассказывал, что бывает за нарушение правил?

Я отрицательно помотал головой, ставя галочку напротив пункта, что НПС в руднике — еще те засранцы.

— Правило довольно простое. Как только ты наносишь кому-то умышленный урон, не важно чем — рукой, киркой, камнем, — твоя Бодрость быстро падает до нуля и ты без сил валишься с ног. С нулевым уровнем Бодрости теряется Жизнь по 1 каждые пять секунд, при этом Бодрость не восстанавливается. Так что если тебя тут же не напоят водой, через пару минут ты — труп. И сразу тебе скажу — умирать очень неприятно, к тому же после смерти теряются все уровни в навыках, что успел получить. Такая вот специфика нашего рудника. Для многих здешних это хуже смерти, так как творить на низких уровнях прокачки — занятие утомительное. Да и денег приходится тратить на прокачку довольно много.

Творить? О чем это он?

— Ну, это даже хорошо, я сам живу по принципу: меня не трогают, я тоже не трогаю. Но вот скажи, почему на руднике я еще не встретил ни одного агрессивного взгляда? — спросил я, показывая на прошедшего мимо нас гнома, весело подмигнувшего Карту. — Такое ощущение, что люди здесь — не преступники, а простые работники, которые вкалывают по найму и в скором времени поедут домой, усядутся в мягкое кресло, достанут холодного пива и будут его пить. Черт, замечтался. Но все равно — так не бывает! Это хоть и виртуальность, но люди-то тут реальные, все преступники, а смотрят на тебя так, как бабочки на цветки — заинтересованно и чуть ли не восторженно. Я в реальности таких взглядов не видел, а тут, как ни крути, зона. В чем дело?

— А ты молодец, сразу заметил важное! — отметил Карт, становясь в конец очереди, стоящей, скорее всего, за едой.

— Вот смотри, это Альтариониус, или просто Альт, — хлопнул он по плечу впереди стоящего человека. — Привет, Альт, еще не купил зеленой краски для полотна?

Обернувшись, Альт, несмотря на такое фамильярное обращение, не стал выяснять отношения, а радостно улыбнулся.

— О, привет, Карт! Нет, еще не купил. Стоит она, зараза, почти пять золотых, а у меня чуть больше трех. Тут как ни горбатся, но за день больше десяти серебряных заработать не получается, так что только через пару недель начальник получит новую картину. Черт, у меня уже руки чешутся ее дописать, скоро уже ломка будет, если срочно не завершу работу! И как я к Райну только не подкатывал — и подарить просил, и скидку хотел получить, и пытался разжалобить, говоря, что мне до пятого уровня Художника не хватает всего лишь 10 процентов, — уперся гном. Правду говорят, что, как только разговор заходит про деньги, к гномам соваться не следует. А вы, молодой человек, какой специальностью обладаете?

И тут до меня наконец-то дошло. И роскошные апартаменты администрации, и отсутствие злобных взглядов заключенных (не могут творческие люди так смотреть на других), и слова Карта о том, что у нас «уникальный рудник и сюда кого попало не посылают». Я попал на рудник мастеров: тех, кому при объявлении наказания дали профессию. Поэтому тут так тихо, поэтому ко мне вполне дружелюбно относится Карт и охотно общается Альт — если десяток лет творить, то волей-неволей отметаешь от себя весь негатив. Получается не рудник, а какая-то зона реабилитации и перевоспитания для заключенных. Вот это я попал!

— Ювелир, — растерянно пробормотал я, смотря на заключенных уже другим взглядом. На руднике находилось около двух сотен живых существ — люди, гномы и даже один орк. Как говорил Райн, здесь есть Скульпторы, Стекольщики, даже Резчик по дереву. Резчиком являлся, скорее всего, орк, стоявший в очереди недалеко от нас и задумчиво крутивший в руках какую-то деревяшку.

— О! Довольно редкая у тебя специальность! — обрадованно воскликнул Карт. — На моей памяти у нас Ювелиров еще не было! Мой тебе совет, парень, — и не смотри на меня так искоса, я тебе плохого не посоветую, — вкалывай как черт, забудь про усталость, но делай сверх нормы. Твоя задача — заработать денег и открыть себе основную специальность. Ну а уж когда уровень навыка своей специальности повысишь, то... Нет, не буду тебе говорить, сам узнаешь. Кстати, чем больше чего-либо создаешь, тем больше денег, а чем больше денег — тем жить здесь проще. Верно, Альт?

Альт согласно закивал головой.

— А ты кто? У тебя какая специализация? — спросил я Карта, уже мысленно зачисляя его в Скульпторы.

К моему удивлению, Карт промолчал, затем помрачнел, а после и вовсе отвернулся и стал рассматривать горную вершину вдаль. Он там что, дракона увидел? Или я спросил что-то неприятное?

— Над Картом наши законники поиздевались сполна. У него специальность еще более редкая, чем твоя; он Стукач, — ответил за него Альт. — Карт не стал тебе рассказывать, тогда я расскажу. Понимаешь, чем выше уровень нашей основной специальности, тем больше мы получаем... не знаю, как это объяснить, удовольствия, что ли. Удовлетворения. Поэтому все на руднике стараются прокачиваться. Все, кроме Карта. Чтобы начать качаться, ему нужно начать стучать на нас начальнику лагеря. С учетом того, что у Карта за десять лет отсидки уровень Стукача равен нулю, ты понимаешь, как часто он это делает. Когда прокачаешь свою

Ювелирку хотя бы до первого уровня, то поймешь, чего он лишился.

— Извини, Карт, не знал, — растерянно пробормотал я.

— Да ладно, я уже привык. Зато у меня уже восемнадцатый уровень Болтливости: представляешь, есть такая характеристика. Вот с помощью него и держусь. Кстати, общаясь сегодня с тобой, поднял его на 0,5 процента, а толком мы еще даже не разговаривали. Так что от меня ты в ближайшее время не отделаешься.

Теперь понятен интерес Карта ко мне. А я-то, наивный, подумал, что тут везде доброта и взаимовыручка. Куда там — сплошная меркантильность и товарно-денежные отношения.

Незаметно за разговором мы подошли к месту раздачи еды. Когда я только прибыл сюда, то его не заметил, так как оно располагалось сразу за кузней, возле одного из проходов на рудник. Да и само место раздачи трудно было назвать местом — стоящий на земле метровый чан, из которого один из стражников черпаком накладывал еду. Вот и все «место». Никаких костров, палаток, навесов или еще чего-то. Чистые тарелки огромной кучей валялись перед чаном прямо на земле, заключенные брали по одной и подходили за своей порцией. Ложки на веревочке были привязаны к каждой тарелке. Прямо детская погремушка получилась. А куда грязную посуду сдавать? В обозримом пространстве я не видел места сбора. Ладно, посмотрю, что Карт будет делать с тарелкой, и повторю его действия.

Когда мне отдали тарелку с едой, первое, что подумал я, взглянув на нее, это то, что я есть ЭТО не буду. Никогда. Назвать едой то, что протягивал мне надсмотрщик, нельзя было никак — мутная однородная масса бледно-зеленого цвета, неспешно пузырящаяся. Несмотря на то что выглядела еда жидкой, она не растекалась, застыв уродливой массой в миске. Хорошо хоть запаха от нее совсем не было никакого, а то меня бы вырвало прямо на месте.

— Бери и проваливай, — с ухмылкой проговорил надсмотрщик, видя мое вытянувшееся лицо. — Тут тебе не курорт: либо жри кашу, либо дохни от голода. Ну? — еще раз протянул он мне миску.

Взяв ее, я отошел в сторону и огляделся. К моему удивлению, все заключенные спокойно ели, не обращая никакого внимания на внешний вид еды. Либо от безысходности они уже привыкли к такому, либо я ничего не понимаю, растерянно подумал я. Вот он, выбор — засунуть свою брезгливость куда подальше и съесть ЭТО, либо насладиться незабываемым процессом переваривания желудком самого себя. Сволочи все-таки эти разработчики!

Что странно: играя Охотником, я никогда не замечал, что без еды персонажу становилось плохо. Если долго не есть, то с течением времени становишься вялым, менее подвижным, опыт идет не так быстро, но никаких катастрофических последствий не было. А про то, что желудок мог сам себя переварить, я даже и в страшном сне представить себе не мог. Опять недокументированная особенность заключения? Или обычные игроки играют в упрощенном режиме, а тут крутой хардкор? А может, все, что мне наговорили, — блеф и ничего со мной не произойдет? Голова стала раскалываться от такого буйства мыслей. Сейчас можно пожалеть, что я не успел уточнить этот момент, когда готовился к заключению.

Хочешь не хочешь, а решение принимать надо. Готов я рискнуть и проверить на достоверность информацию о том, что без еды можно умереть? Стыдно признаваться, но нет — пусть это игра, но психологически я не готов умирать даже в ней. Охотником я вообще за все свои 87 уровней умирал только пару раз, да и то пока не получил на тридцатом уровне возможность контроля противника. С тех пор вот уже два года я играл роль Кошца Бессмертного. Я даже улыбнулся такой мысли: из-за Марьи-искусницы (в лице Марины)



моего Кошеля (в лице Охотника) уничтожили. К тому же на воле были включены фильтры ощущений, и смерть была всего лишь отключением от Барлионы на пару часов. А тут же... Значит, надо есть — с ненавистью посмотрел я на миску, в которой продолжала пузыриться каша. Переборов себя, принялся осторожно есть, внимательно наблюдая за своими ощущениями. Вначале почувствовал легкое пощипывание во рту, словно ем конфету-шипучку. Затем с удивлением обнаружил, что у каши есть вкус и этот вкус мне нравится, а когда приятное пощипывание во рту сменилось эйфорией по всему телу, то я, незаметно для себя, мгновенно доел всю порцию. Удовольствие было таким большим, что я даже не удивился, увидев сообщение о получении бафа:

**Получен положительный эффект: Сила +1, потеря Бодрости уменьшена на 50 %.**  
**Время действия — 12 часов**

Не успел я дочитать сообщение, как тарелка испарилась у меня из рук. Здорово: в реальность бы такой подход к уборке — поел, и грязные тарелки навсегда исчезают! Взвалив кирку на плечо, я влился в людской поток, который отправился на рудник. Меня ждал мой первый рабочий день.

Участок встретил меня визуальной пылью, безветрием и палящим солнцем.

Навык Горного дела у меня 1: значит, независимо от того, насколько я сегодня его подниму, мне нужно за день добыть 10 кусков руды. Расчет нормы идет до входа в рудник, а не во время выхода; во всяком случае, я так понял Райна. С учетом того, что мне нужно ставить себе повышенные цели, сегодня надо добыть 20 кусков. Ну что, поехали — с такой мыслью я бросил мешок на землю, схватил удобнее кирку и начал молотить по куче.

Бить не сильно, но и не слабо, бить между камнями, а не по ним, — проносились у меня в голове мысли, пока я работал. Следить за дыханием и уровнем Бодрости... Бить точно между камнями... «Мишка очень любит мед! Почему? Кто поймет?..» Бить между камнями... Интересно, а Кролик и вправду ему все на стол выложил или себе на черный день что-то оставил?... Следить за уровнем Бодрости... Как же, блин, тяжело махать этой чертовой киркой...

Примерно через час я решил сделать перерыв. Полоса прочности у Медной жилы остановилась на уровне 60 %; значит, колотить мне еще часа 2, не меньше. Такими темпами я сегодня смогу сделать максимум 3 жилы. Блин, мало! Надо быстрее!

Уровень Бодрости показывал 43 единицы, Жизнь снизилась до 35, поэтому я решил сходить за водой, чтобы восстановить их. Заодно посмотрю, что да как на местном водопое.

Располагающийся в самом центре рудника водопой представлял собой двадцатиметровый квадратный участок, аналогичный тем, на которых работали заключенные, с единственным отличием: по краям не было каменных насыпей. На участке находились шесть маленьких колодцев, с глубиной и шириной отверстия примерно полметра. Никаких крышек: просто обычная яма в земле, обложенная камнями. И при этом на все шесть колодцев приходилась только одна площадка, которой можно было набрать воды. Прямо вот так на земле и валялась. Блин, полная антисанитария, хорошо хоть микробов в виртуальном мире нет. Жесть какая-то. Одна площадка и шесть маленьких колодцев — на две сотни заключенных. Как-то бесчеловечно получается. Никого из заключенных на водопое не было, поэтому я взял площадку и склонился над колодцем, зачерпывая себе воду. И какой умник придумал на такой огромный рудник сделать только один водопой? К тому же расположенный так неудобно. Выпив воду, которая на вкус ничем не напоминала ту, что предложил мне Райн, я восстановил упавший уровень Бодрости и Жизни и удивился, увидев

у себя странный дебаф:

**Использована вода. Время окончания: 6 часов**

Свойства и описание дебафа были мне недоступны, поэтому я решил о нем забыть и вернулся к себе на участок.

Следующий час я целеустремленно уничтожал жилу. Вот уже остается 40 % Прочности, вот 20 %. Еще немного, еще чуть-чуть! Закусив губу, я остервенело лупил киркой. Интересно, в реальности я бы тоже смог работать в таком темпе или уже упал бы от усталости? Вот 10 %, вот... Внезапно кирка выпала у меня из рук, а я сам рухнул на землю.

**Вы устали. Текущий уровень Бодрости: 10 из 100.**

**Уровень Жизни уменьшился на 30. Итого: 10 из 40**

Твою медь! Как же я мог про Бодрость забыть-то? Войдя в настройки, я сделал себе оповещение, которое будет предупреждать, если уровень Бодрости упадет меньше 30. Теперь главное — доползти до воды и ноги по дороге не протянуть! Странный дебаф не пропадал, зато в нем изменился таймер:

**Использована вода. Время окончания: 4,5 часа**

Едва добравшись до воды, я с трудом поднял плоску и отпил пару глотков. Уже чувствуя, как усталость от меня отступает, я непонимающе уставился на надпись, возникшую перед глазами:

**Вы использовали воду второй раз за 6 часов.**

**Заработан Штраф: количество очков навыков уменьшается на 10 %. Следующий уровень уменьшения: 20 %. Внимание: Вы еще не заработали очков навыков, суммарный штраф: 0**

**Вы восстановили уровень Жизни. Итого: 40 из 40**

**Вы восстановили уровень Бодрости. Итого: 100 из 100**

Несмотря на вернувшуюся Бодрость, моральных сил на то, чтобы ругаться или как-то выражать свои эмоции, у меня не было. Я поднялся и уныло пошел по направлению к своему участку — дневная норма должна быть выполнена в любом случае, а пить воду еще 4,5 часа нельзя. Теперь до меня стало доходить, что место, куда я попал, действительно является местом заключения, а не увеселительной прогулкой в лагерь труда и отдыха.

У жилы оставалось всего 5 % Прочности. На автомате я взял кирку и принялся методично наносить удар за ударом, полностью отрешившись от действительности.

Через несколько минут полоса Прочности жилы последний раз мигнула, куча камней исчезла, и на земле осталось шесть кусков руды. Бегло взглянув на сообщение, возникшее перед глазами, я отмахнул его, собрал руду в мешок и принялся за вторую жилу.

**Получен опыт: +1 Опыта, до уровня осталось: 99**

**Получены улучшения навыков:**

**+50 % навыка специальности Горное дело. Итого: 50 %**

**+10 % параметра характеристики Сила. Итого: 10 %**

**+5 % параметра характеристики Выносливость. Итого: 5 %**

Дали всего 1 опыт за жилу... Удар... До уровня нужно еще 99 жил разбить... Удар... 3—4 жилы в день... Удар... Минимум месяц до уровня... Удар... Я здесь умру... Удар... Морально — точно...

За час, что я потратил на вторую жилу, ее Прочность просела до 65 %, а мой уровень Бодрости — до 30. Дебаф воды показывал, что пить нельзя еще 2 часа, поэтому я устало лег в

тени, отбрасываемой жилой, чтобы хоть немного спрятаться от палящего солнца. Закрыв глаза, я представлял себе, как купаюсь в прохладной воде, как она струится у меня по лицу, как медленно я пью вкусную, прохладную, животворящую влагу...

Тихий писк, раздавшийся рядом со мной, стал словно гром среди ясного неба, заглушив собой пронзительный звон кирок, поэтому я вскочил и стал бешено озираться вокруг.

Огромная, примерно мне по колено, Крыса стояла на одной из жил моего участка и смотрела на меня. Я ошеломленно уставился на Крысу, и некоторое время мы «играли в гляделки». Откуда тут Крыса? Тут же, кроме камней, нет ничего! Что они тут едят, в конце концов? Неужели самих заключенных? Вопросы оставались без ответа, но факт оставался фактом: Крыса была, и она смотрела на меня. Видимо, приняв какое-то решение, Крыса фыркнула и, спрыгнув с Медной жилы, исчезла из поля зрения.

Несколько минут я тупо смотрел на то место, где только что стояла Крыса.

Крыса на каменном руднике! Это же невозможно! Это же... Это же бесплатный Опыт! Опыт, который можно заработать независимо от добычи руды! А если я возьму второй уровень, то вложу все очки в... Так, нужно обязательно устроить крысиное сафари на моем участке. Уже приняв решение устроить охоту на Крысу, я вспомнил слова Карта, что если наносишь кому-то урон, то уровень Бодрости падает до нуля и приходит зимний пушистый зверек. Блин, а на Крыс это правило тоже действует? Нужно обязательно узнать, чтобы не попасть в неприятную ситуацию.

К моему удивлению, за то время, что я отдыхал и мечтал о крысином сафари, уровень моей Бодрости вырос до 80, Жизнь полностью восстановилась, а дебаф воды стал показывать меньше часа. Схватив кирку, я решил довести Бодрость до 30 и, дождавшись снятия дебафа, идти на водопой, где уточнить, хоть у тех же надсмотрщиков, какое наказание я получу за убийство Крыс.

То ли воодушевление от предстоящей охоты повысило физические силы, то ли я приноровился работать, но, когда у меня оставалось 30 % Бодрости, уровень Прочности жилы составлял всего лишь 15 %. Дебаф воды полностью спал, поэтому я, несмотря на ломоту во всем теле, полетел за водой.

На водопое было многолюдно — видимо, у многих закончился дебаф. Пополнив силы, я стал глазами искать Карта, но, к моему огорчению, на водопое не было ни его, ни Альта; поэтому, взвесив все «за» и «против», я пошел к надсмотрщику.

Интересно, думал я, подходя к стражнику, где разработчики взяли оригинал для такого презрительного взгляда? Ведь специально так не посмотришь — с таким взглядом надо родиться. Такое ощущение, что стражник смотрит на тебя как на кусок чего-то мелкого и неприличного. Блин, неуютно-то как...

— Че надо? — Рык надсмотрщика, казалось, раздался по всему руднику.

— Есть ли штраф за убийство Крыс? — с ходу задал я свой вопрос, полагая, что разводить политесы со стражниками нет никакого смысла.

— Крыс? Ха-ха! Да ты никак решил стать охотником за Крысами? — заржал стражник. — Кроме того, что она тебя сожрет к чертям собачьим, больше никакого штрафа нет. К тому же тебе, с твоими куцыми ногами, не угнаться за ней! Ее нужно бить только издали, а чем ты ее бить будешь? Камнем, что ли? Пошел работать, а не слюни на Крыс распускать!

Да уж. Кроме взгляда, еще и характер ангельский вложили в данного стража порядка. Но хоть главное я для себя узнал — Крысу бить можно, и за это не накажут. А раз не накажут, то

надо пользоваться возможностью.

— Стой! — окликнул меня стражник, когда я направился назад. — Если тебе все-таки удастся уничтожить Крысу, у Райна можно будет получить за нее награду. Они его достали еще больше, чем ты меня. В качестве доказательства не забудь захватить хвост Крысы.

**Оповещение для игрока!**

**В случае убийства Крысы отнесите Крысиный хвост Райну и получите от него награду: 10 Медных монет и 2 Репутации у стражников рудника Прика за каждый Крысиный хвост**

Вернувшись на участок, я решил быстренько разделаться со второй жилой, начать третью и, когда Бодрость опять упадет до 30 %, устроить охоту за Крысой. Это же дополнительный способ заработка и подъема репутации! Нужно обязательно им воспользоваться. Всеми мыслями я уже был на охоте, поэтому не заметил момента, как полоса Прочности моргнула и жила исчезла.

**Получен опыт: +1 Опыта, до уровня осталось: 98**

**Получены улучшения навыков:**

**+50 % навыка специальности Горное дело. Итого: 100 %. Навык специальности Горное дело увеличился на 1. Итого: 2**

**+10 % параметра характеристики Сила. Итого: 20 %**

**+5 % параметра характеристики Выносливость. Итого: 10 %**

Бегло глянув на сообщение, появившееся перед глазами, я отмахнулся от него, чтобы собрать руду и начать третью жилу, как тут...

Легкое, практически невесомое удовольствие, сравнимое с тем, которое получаешь от стакана холодного, свежего пива, выпитого после жаркой сауны, накрыло меня с головой. Это было так неожиданно и в то же время приятно, что мне захотелось прыгать, петь, кого-нибудь обнять. Крыса, ты где? Я люблю тебя!

Эйфория длилась недолго, но оставила глубокий отпечаток у меня в душе. Да, ради такого стоит вкалывать по 12 часов в день. Я даже подумать боюсь, как накроет за прокачку характеристики или основной специальности! Все-таки есть свои плюсы в том, что в капсуле включают восприятие ощущений. И прав был Альт, это ощущение — незабываемое.

Со второй жилы я получил еще 6 кусков Медной руды, что позволило мне забыть про дневную норму и открыло дорогу моему заработку. Итак, что мы имеем: Бодрость — 95, Прочность жилы — 100 %, Горное дело — 2. До окончания рабочего дня — примерно 5 часов. Приступим!

Сообщение, которое я поставил в настройках для отслеживания Бодрости, выскочило примерно через час работы. Присев на землю, я с удовольствием отметил, что со вторым уровнем Горного дела работать намного приятнее, — примерно тот же час работы, что и раньше, а от Прочности жилы осталось 45 %. И это я еще не напрягался!

Теперь оставалось решить, что делать с охотой. Бегать за Крысой я не смогу, Бодрости и Выносливости не хватит. На Ловкость рассчитывать бесполезно, с единицей в навыке я только себе по ноге попаду, а не по Крысе. Ловушки, что ли, ставить какие-нибудь? Вот задача...

Крыс на моем участке оказалось не так уж и мало — я насчитал около пяти штук. Как и все животные начальных локаций, Крысы были не агрессивны и имели 30 Жизни. Юркие звери постоянно шныряли туда-сюда между камнями и только изредка на несколько секунд

выходили на открытое пространство, разрушая все мои наполеоновские планы. Выделив одну из Крыс, я посмотрел ее свойства.

**Крыса рудника Прика. Описание: шныряющие животные появились на Прике с самого открытия рудника, доставляя его администрации неприятности. За убийство Крыс полагается награда. Жизни: 30. Атака: 10. Броня: 2. Невосприимчивость к магии: 2**

Не находя решения, я автоматически начал перебирать свои характеристики и способности, продолжая напряженно искать варианты.

Раса — Человек. Самая первая раса Барлионы. Столица — Анхурс... Дальше... Горное дело — специальность персонажа, позволяющая добывать руду. С ростом специальности уменьшается потеря Бодрости на... Дальше... Класс — Шаман. Духовный наставник, умеющий общаться с Духами, призывая их себе на помощь. Призываемые Духи помогают Шаману защищаться либо лечить поврежденных соратников, а сильные шаманы могут... Дальше... Стоп! Назад!

Шаманы могут работать с Духами! Что же я туплю-то так? Утром ведь специально себе пометку сделал — разобраться с Шаманом!

Потратив несколько мгновений, чтобы понять, как открывается книга заклинаний, я вывел ее перед собой и принялся изучать. В книге у меня было всего 2 заклинания, зато каких!

**Призыв Малого Духа исцеления: вы обращаетесь к миру Духов, призывая Малого Духа исцеления, который отдает часть своей сущности (жизненной силы) пострадавшему. Сила призываемого Духа и количество отданной сущности зависит от вашей характеристики Интеллект. Время камлания: 2 секунды. Стоимость призыва (до инициации в Шаманы): (Уровень персонажа) Жизни вызывающего, Стоимость исцеления: (Уровень персонажа)\*4 маны. Восстанавливает (Интеллект\*3) Жизни.**

**Малый удар Духа Молнии: вы обращаетесь к миру Духов, призывая Малого Духа Молнии в противника, который забирает часть его Духа (жизненную силу) с собой. Сила призываемого Духа и объем забранной у противника жизненной силы зависят от вашей характеристики Интеллект. Время камлания: 5 секунд. Стоимость призыва (до инициации в Шаманы): (Уровень персонажа) Жизни вызывающего. Стоимость атаки: (Уровень персонажа)\*4 маны. Урон: (Интеллект\*3) Единиц. Дальность: 20 метров**

Ух. Пришлось несколько раз прочитать этот текст, прежде чем я в нем разобрался. Накрутили, однако, неслабо. И придумали замечательно — пока ты не инициированный Шаман, вызывать Духов, конечно, можешь, но только при этом плати им за вызов собственной Жизнью; при этом чем выше у тебя уровень — тем больше ты будешь платить. Жестко как-то, на самом деле. Но все равно нужно разобраться, как всем этим пользоваться; тем более что для меня оставалось загадкой само слово «камлание», я его впервые слышал. Что это такое и почему его нужно делать 2 секунды? Ладно, сейчас проверим. Я посмотрел на ту часть участка, где сновали Крысы — очередной представитель семейства грызунов сидел на куче камней и смотрел на меня. На сыр я, что ли, похож? Ну сиди, сиди, я сейчас...

— Удар Духа! — воскликнул я, направляя руки на Крысу.

От моего крика у Крысы дернулись усы, она поводила носом из стороны в сторону, но продолжала сидеть как ни в чем не бывало. Облом!

— Вызываю Малого Духа Молнии, чтобы он покарал эту крысу! Атака! — тыкал я

руками в направлении Крысы.

— Дух! Призыв! Сдохни! — продолжал я, но понимал: что-то тут не так. Обычно такие вещи, как использование заклинаний, а тем более призыв Духов, объяснялись во время первоначального обучения, которого у заключенных не было! А Охотника, которым я играл, из всей магии учили только пользоваться свитками заклинаний. Черт, мне бы сейчас гайд по Игре почитать, но вот только кто же даст к нему доступ!

Может, дело в самой книге заклинаний? Я осторожно прикоснулся к нарисованной пиктограмме Малого Духа исцеления, полагая, что если заклинание и сработает, то ничего плохого не произойдет. Неожиданно в моих руках оказалась мерцающая проекция крестика. Она была маленькой, невесомой и словно прилипла к моей руке: когда я разжал пальцы, крестик остался в моей ладони. Я даже потряс ею несильно — заклинание не отлипало. Это уже что-то. Как же его теперь активировать? Сжав руку в кулак, пытаюсь раздавить крестик, я тут же увидел сообщение:

**Желаете добавить заклинание Призыв Малого Духа исцеления в активную зону?**

Да, желаю, и?

**Заклинание Призыв Малого Духа исцеления добавлено в активную зону заклинаний. Для активации заклинания выберите объект лечения, мысленно активируйте Призыв и совершите шаманский ритуал (камлание) в течение двух секунд. До момента инициации Шамана в качестве бубна для ритуала может использоваться любой предмет. Внимание! В связи с наложенными на данную локацию ограничениями призвать Духов для собственного лечения НЕЛЬЗЯ**

**Доступных слотов заклинаний в активной зоне: 7 из 8**

Камлание нужно делать с бубном? Это что, получается, чтобы мне лечить или наносить урон — нужно водить хороводы с бубном или, пока я не стану настоящим Шаманом, с бубнозамениателем? Теперь понятно, почему этот класс такой непопулярный: мало кто захочет выглядеть как что-то бормочущий и танцующий придурок. Играя Охотником, я видел магов, которые молча стояли, вытянув руки в сторону врага, и с их рук срывались молнии, огненные шары, ледяные сосульки. И никаких танцев с бубном. Вот это действительно — магия. А здесь... Я даже расстроился. Вспомнил тех Шаманов, что видел: действительно, танцующие и бормочущие придурки. К тому же лечить себя нельзя, даже в этом обломали. Из-за потери Бодрости уровень Жизни падал, так что иметь приятную плюшку в виде самолечения было бы очень удобно. Мечты, мечты... Ну ладно, у меня остался еще Дух молнии!

Прикоснувшись к пиктограмме Малый удар Духа Молнии, я мысленно уже видел ее проекцию в руке, как вдруг возникло сообщение:

**В связи с наложенными ограничениями использование заклинания Малый удар Духа Молнии в локации Медный рудник Прика возможно при уровне репутации со стражниками рудника Прика: Дружелюбие и выше. Ваш текущий статус репутации: Нейтрально**

От расстройства я даже сел на землю. Что же получается, плюшка есть, а пользоваться ею не моги? Зачем ее тогда вообще оставили? Крыса, радуйся! Будешь жить, горько подумал я. Прощай, репутация, прощайте, деньги. А ведь счастье было так близко...

Тяжело вздохнув, я поднялся, взвалил кирку на плечо и направился в тень, чтобы все-таки отдохнуть и восстановить Бодрость. От возникающего разочарования, разрушенных

надежд, да и приевшегося взгляда Крысы, которая продолжала пялиться на меня, я мысленно выделил Крысу, достал кирку и, мысленно нажав на пиктограмму Малого Духа исцеления, принялся пританцовывать вокруг себя, стуча по кирке, как по бубну, и бормоча под нос первую попавшуюся песню:

— *У Шамана три руки, о-о-о...*

На тебе, живность серая, подавись и не фиг с меня ржать.

Крыса странно пискнула и, выдавая какие-то странные звуки, убежала, но я не обратил на это уже никакого внимания. Для меня главным было то, что я увидел перед глазами:

**Получены улучшения навыков:**

**+10 % параметра характеристики Интеллект. Итого: 10 %**

**Уровень Жизни уменьшился на 1. Итого: 29 из 40**

Переполюющая меня радость (нашел еще один способ прокачки!) была такой большой, что я не заметил, как из-за груды камней ко мне устремилось нечто серое, но при этом ужасно юркое.

**Получен урон. Уровень Жизни снизился на 4: 10 (укус Крысы) — 6 (броня). Итого: Жизни: 25 из 40**

**Внимание! Для битвы детальное отображение урона рекомендуется отключить**

Ногу пронзила ужасная боль. Крыса, твою серость, ты что, опухла? Я же тебя, можно сказать, вылечил, выходил, а ты на меня бросаешься? По 4 Жизни за укус... Блин, она меня так и загрызть может! Забыв про кирку, я со всей дури врезал по Крысе ногой. Уровень Жизни у нее уменьшился незначительно, однако Крыса отлетела от меня, дав возможность перевести дух. Перехватив кирку двумя руками, я приготовился к новой атаке. Ты хочешь войны? Ты ее получишь!

Играя Охотником, я прокачивался в основном тем, что бил мобов, поэтому сейчас меня не охватила паника, и я четко представлял, что делать с Крысой. И пусть у меня нет лука, но опыт ведь — не фисгармония, его не пропьешь! Крыса быстро оправилась от моего пинка и, вместо того чтобы еще раз укусить за ногу, прыгнула, метя мне в горло. Примерно такого действия от нее я и ждал. Размахнувшись, ударом кирки поймал ее в прыжке и отправил в новый полет. Крит! Тело Крысы мигнуло, и от моего удара отлетело уже невесомое облако в форме грызуна, которое быстро рассеялось. На землю вместо Крысы упала лишь моя добыча.

**Получен опыт: +4 Опыта, до уровня осталось: 94**

**Получены улучшения навыков:**

**+20 % параметра характеристики Сила. Итого: 40 %**

**+5 % параметра характеристики Ловкость. Итого: 5 %**

**+10 % параметра характеристики Выносливость. Итого: 20 %**

Вот это бонус так бонус. Столько улучшений сразу, но главное — за одну Крысу дают 4 Опыта! Таким образом, если в день я буду убивать хотя бы штук 5, еще и Медных жил делать штук 5–6, то в день буду получать примерно 25 Опыта, а это — менее недели до уровня! А где уровень — там очки характеристик, а где очки характеристик — там и новый уровень. Есть цель жизни! Правда, нужно будет разобраться, почему Крыса на меня все-таки напала? Неужели ей так мое лечение не понравилось? Оно что, агрит мобов? Надо будет уточнить у кого-нибудь.

Подобрав оставшиеся от Крысы вещи — Крысиную шкуру, мясо и хвост, я пошел отдыхать — до конца рабочего дня оставалось примерно 3 часа, нужно будет добить третью

жили и, как только восстановится Здоровье, полечить еще одну Крысу.

За оставшееся время я успел не только добыть третью жилу (+5 кусков руды, +1 Опыта, +10 % Силы, +5 % Выносливости, +50 % Горное дело), но также закончить четвертую (+5 кусков руды, +1 Опыта, +10 % Силы, +5 % Выносливости, +1 Навыка Горное дело), увеличив навык специальности Горное дело до 3. В очередной раз испытал чувство эйфории, я твердо решил, что максимально быстро увеличу хоть одну характеристику, чтобы посмотреть, какое удовольствие бывает от такого увеличения.

Что же касается Крыс, то мне удалось убить только одну. Дважды пропев песню, вылечив очередную Крысу, я довольно быстро с ней разделался, позволив подойти к себе только раз (+4 Опыта, +20 % Интеллекта, +20 % Силы, +5 % Ловкости, +10 % Выносливости). Но, по правде говоря, Крыса воспользовалась этим разом в полной мере, укусив меня 10 Жизни. Больше Крыс я не видел, было такое ощущение, что они все попрятались. Ну да ладно, для первого дня вполне сойдет.

Прозвучал гудок, говорящий, что работа на сегодня закончена. Подхватив потяжелевший мешок, я двинулся на выход. Встал в очередь к Райну, чтобы сдать дневную норму да продать излишки, коих у меня накопилось достаточно. Да и надо было определиться, что делать с Крысиными хвостами. Дождавшись своей очереди, я высыпал на стол все, что получил за день, с удовольствием отмечая удивленные глаза Райна.

— Неплохо ты для первого дня поработал, — продолжая удивляться, пробормотал Райн. — Так, 10 кусков дневной нормы я забираю; не забудь, что завтра с тебя уже 30 кусков. А теперь давай смотреть. Остальную руду, как и говорил ранее, готов взять по 10 медных за штуку; у тебя 12 кусков, Итого: 2 серебряные и 20 медных монет. На вот, держи, — высыпал деньги на стол Райн.

Ах да, забыл сказать про одну вещь, а именно — соотношение Медных, Серебряных и Золотых монет. В Барлионе соотношение было 1:50, то есть за 1 Серебряную давали 50 Медных монет, а за 1 Золотую — 50 Серебряных. Или какое-то безумное количество Медных, но кто же будет менять Медь на Золото?

— Что же до твоей Крысиной добычи, то мясо я возьму за 1 медную монету, а шкуры — за 3, согласен?

— Дешево что-то, — сказал я, и сам себе удивился — никогда раньше не торговался, даже на рынке: какую цену называли — такую и платил.

— Ну, только из уважения к тому, что ты у нас новичок, да к тому же, смотрю, у тебя Крысиные хвосты есть, сейчас до них дойдем, я готов взять все: обе Крысиные шкуры по 5, а мясо — по 2 медных монеты. Теперь согласен?

Внезапно я увидел сообщение:

**Открыта новая специальность: Торговля. Чем выше уровень Торговли, тем лучшую цену будут предлагать за продажу и покупку. С некоторой вероятностью торговцы могут предложить нестандартный товар**

**Ваша репутация со стражниками рудника Прика выросла на 1 пункт. Текущий уровень: Нейтрально. До Дружелюбия 999 пунктов**

**Получены улучшения навыков:**

**+10 % навыка специальности Торговля. Итого: 10 %**

Ну конечно же, я согласен! Значит, Торговля растет от того, как часто я торгуюсь? Это радует. Хоть и не умею торговаться, но ради такого дела готов научиться. К тому же радовало, что продажа добытых ресурсов хоть и незначительно, но повышала репутацию.



Я согласился, отдал мясо и уже был готов отдать шкуры, как меня остановил чей-то крик:

— Махан, стой!

Я удивленно обернулся. Подходивший ко мне человек удивительно напоминал Сальваторе Дали — рельефные усики, бешеный взгляд, вздернутый подбородок...

— Махан, я тут слышал, что ты собираешься продать этому почтенному гному, — поклонился он в сторону гнома. — Крысиные шкуры? Но ведь все на руднике знают, что Батираникаус, можно просто Бат, с превеликим удовольствием скупит все Крысиные шкуры по 15 медных монет. Продашь?

— 15 монет? Да этот уважаемый гном, — ответил я ему в тон, — предлагал купить все мои шкуры по 20 медных монет. Так что меньше чем за 25 монет я не готов портить с ним отношения, раз мы уже договорились. — Я подмигнул гному, который довольно улыбался, слушая наши торги.

— 25 монет! О, Боги!.. А-а-а, ладно, я дам тебе 25 монет за шкуру: на, держи, — удивительно быстро согласился Бат и протянул мне серебряную монету. — Давай сюда мои шкуры.

**Получены улучшения навыков:**

**+10 % навыка специальности Торговля. Итого: 20 %**

— Забирай, — я показал Бату на Крысиные шкуры, которые лежали на столе и, уже повернувшись обратно к Райну, чтобы решить вопрос с Крысиными хвостами, услышал дикий вопль:

— Стража! — орал Бат во все горло. — Стража, Махан обманом выманил у меня деньги! Он занимается мошенничеством! Требую защиты!

Вокруг нас мгновенно образовалась толпа заключенных, через которую пробивались надсмотрщики.

— Что тут случилось? — пробасил один из них.

— Уважаемый блюститель порядка! Сей недостойный муж, — указал Бат на меня, — воспользовался моей глупой наивностью и обманом выманил у меня 2 серебряные монеты.

— Это правда? — обернулся стражник на меня.

— Конечно же, нет, я...

— Он угрожал Бату, я сам видел! — прервал меня крик из толпы. — Он говорил, что убьет Бата, если тот ему не отдаст деньги! Не давайте ему еды! Пусть подохнет! — раздавались выкрики в толпе, что привело меня в ступор, поэтому я непонимающе озирался. У всех людей был добродушный взгляд, даже у того же Бата, но он стоял рядом и с таким милым и добрым взглядом кричал о том, что я — гнида подколотная, одурманившая его, что у меня происходил разрыв шаблона. Что тут творится?

— Тихо, — грозный рык надсмотрщика заставил замолчать толпу. — Сейчас мы установим правду!

Стражник что-то пробормотал, и рядом с ним возникла голограмма, на которой было видно, как Бат передает мне деньги. Вот он протянул мне деньги, вот я махнул рукой по направлению стола, где лежали шкуры, но этот жест можно было расценить, как «Вали отсюда», вот я отворачиваюсь от Бата, как бы говоря, что разговор закончен. Блин, а действительно, со стороны выглядит не очень красиво, будто я последний рэкетир. Проекция исчезла, и я молча уставился на стражника.

— Вот мое решение, — еще раз прорычал надсмотрщик. — Махан сейчас же возвращает

Багираникау су одну, повторяю — ОДНУ серебряную монету, и на первый раз, так как он еще новичок, прощается. Если он будет еще раз замечен в подобных махинациях, то будет наказан лишением всех очков навыков. Я все сказал! А теперь разошлись все по баракам!

Я молча отдал деньги Бату, после чего протянул руки к Крысиным шкурам, чтобы их забрать, но не тут-то было. Мои руки свободно проходили сквозь шкуры, словно они были уже не моими. Точно! Я ведь уже отдал их Бату!

— Спасибо, — с улыбкой сказал Бат, сгребая шкуры к себе в мешок. — Если опять что появится, ты обращайся.

Бат еще раз улыбнулся и ушел, а я остался стоять возле Райна, не понимая совершенно ничего — каким образом люди, обладающие таким открытым, добрым взглядом, которые всегда тебе улыбаются и приветствуют, могут быть такими подлыми? Они же все — творческие люди, в конце концов; откуда в них столько ненависти к другим? Эти выкрики: «Пусть сдохнет... я видел — он угрожал...» За что?

— Ты чего очередь задерживаешь? — Голос Райна выдернул меня из размышлений. — Давай разбираться с твоими хвостами, уж больно я не люблю эту серую живность.

— Да, конечно, — растерянно пробормотал я, в очередной раз поворачиваясь к Райну. Нужно приводить себя в порядок. Ну подумаешь, шкуры забрали: в следующий раз буду умнее и передавать стану из рук в руки.

— Так, за каждый Крысиный хвост я обычно плачу по 10 медных монет. Держи свои деньги и отходи в сторону — видишь какая очередь уже образовалась?

**Ваша репутация со стражниками рудника Прика выросла на 4 пункта. Текущий уровень: Нейтрально. До Дружелюбия 995 пунктов**

Сходив за едой, я отправился в барак. Желания разговаривать с другими заключенными у меня сегодня не было.

Сон долго не мог ко мне прийти. Я ворочался и так и эдак, но гнетущее чувство несправедливости, испытанное сегодня, никак не хотело уходить.

— Если ты не хочешь протереть дырку в кровати, то перестань крутиться. Ты же всем мешаешь! Случилось что? — раздался голос Карта.

Описав ему ситуацию, которая возникла сегодня, я даже привстал, так как Карт вдруг засмеялся. Что такое? Я ему тут рассказываю о жестокой несправедливости этого мира, а он ржет надо мной! Видя, что я собираюсь возмущаться, Карт отсмеялся и, прокашлявшись, начал рассказывать:

— Повеселил ты меня, повеселил! Давно так не смеялся. Что я могу тебе сказать... Поздравляю: ты увидел вторую особенность нашего рудника, обычно новички ее не сразу просекают. Если я правильно понял, то до тебя так и не дошло, что тут происходит? — Увидев мое отрицательное качание головой, Карт продолжил: — Я тебе дам пару подсказок. Первая: сегодня ты наверняка прокачал специальность Горное дело и почувствовал, что от этого бывает. Так? Так. Подумай над этим. Вторая: характеристик персонажа на самом деле превеликое множество, не все из них стандартные, но выбрать можно только 4. У меня, как ты знаешь, есть такая малоизвестная характеристика, как Болтливость, — я получаю опыт от того, что рассказываю всем обо всем. Теперь смекаешь?

Либо я совсем тупой человек, либо мы говорим с Картом на разных языках, но я в упор не понимал, на что он намекает. При чем тут Болтливость, свободные характеристики, удовольствие от прокачки специальности?

— Ладно, не стану тебя мучить, все равно будет неплохо прокачаться. Начну с того, что

ты заметил утром. Хотя нет, начну с главного. Ты уже почувствовал то удовольствие, которое получаешь от прокачки специальностей, и я уверен, что тебе понравилось это ощущение. Но по сравнению с тем, что получаешь, когда прокачиваешь навык характеристики, это детский лепет. Удовольствие от прокачки характеристик такое сильное, что хочется еще и еще. А чем выше навык, тем сложнее его поднять, это аксиома. Поэтому игроки, достигшие двенадцатого уровня, максимального для основных характеристик на Прике, исчезают. Куда их отправляют, я понятия не имею, так что можешь не спрашивать. Вот в этом удовольствии и состоит главное отличие рудника для заключенных от остального игрового мира — в большом мире нет такой фишки, у них же фильтры на ощущениях стоят, которые снять практически невозможно. Теперь про то, что было утром. Практически все на руднике ходят, улыбаются друг другу, все такие из себя отзывчивые по одной простой причине — из-за характеристики Добродушие. На начальных уровнях она качается от того, что ты просто ходишь и улыбаешься всем, но с 6-го уровня нужно самому верить в то, что тебе нравится собеседник, тебе нравится с ним общаться, тебе нравится ему улыбаться; не должно чувствоваться никакой фальши. Только в этом случае можно получать опыт. На моей памяти один так прокачал Добродушие аж до 32-го уровня, это же не основная характеристика, ее можно прокачивать хоть до сотни.

Карт помолчал минуту, переводя дыхание, после чего продолжил:

— А что касается того, что случилось вечером... Проще всего человеку прокачивать то, с чем он жил в реальном мире. Так что тут на первую позицию выходит... Выходит навык Подлость. На нашем руднике большинство качает и Добродушие и Подлость одновременно. Вот каждый и старается сделать другому какую-нибудь низкую и подлую штуку: напрямую бить нельзя, но подстроить что-либо, что приведет к травмам, вполне можно. Поэтому народ и изгаляется, придумывая все новые и новые способы. Ты новичок, на тебе сейчас будут отрабатывать самые простые, аналогичные вечерней подставе, способы, постепенно их усложняя, так что мои тебе соболезнования. Через это проходили все. Как сказал однажды один хороший человек, который, кстати, досрочно вышел в общий игровой мир, на наш рудник нужно повесить девиз: Лицемерный рудник, или Рудник лицемеров. Вот такие дела у нас тут творятся.

Кроме мата, чтобы как-то прокомментировать слова Карта, мне ничего в голову не приходило. Боже, куда я попал!

## Глава 4. Рудник Прика. Первая неделя

— ТУ-У-У!!! БОМ!!!

Ну вот. Начался день второй. Такой сон прервали... Я и руда; я ее добываю, а она не добывается. Бегают от меня на тонюсеньких ножках по всему участку и кидаются в меня Крысами. Из Крыс выпадают хвосты и ползают уже за мной. Бред какой-то.

Как ни хорошо валяться в кровати, но пора вставать — работа зовет. Скосив взгляд на одевающегося рядом Карта, я не выдержал и спросил:

— Карт, скажи, ты тут вроде как 10 лет, наверняка прошел через многие подлянки, которые устраивают заключенные. Чего мне еще можно ожидать? Очень не хочется быть мальчиком для набора опыта. Хоть огрызаться буду.

— Самая любимая фишка у всех, кто качает Подлость, заключается в том, чтобы заставить кого-то нанести умышленное повреждение. Подлецу наносят повреждение, он падает, страдает, но зато тот, кто нанес, валится без Бодрости на землю и через пару минут умирает. Чем выше уровень у того, кого вот так отправишь, тем больше получаешь опыта в Подлость. Так что тут многие объединяются в группы, чтобы хоть как-то себя обезопасить. Бат — ты вчера с ним познакомился — лидер одной из самых больших групп: у него в шайке почти восемьдесят человек. На всем руднике у Бата самый прокачанный навык Подлости. Ты новенький, сразу убивать тебя смысла нет, а вот всякую гадость сделать — это запросто.

— А ты к какой-нибудь группировке принадлежишь?

— Я? А ни к какой. Мне это не интересно. Моя задача — отсидеть положенный срок, да свалить из Игры навсегда; а те, кто Подлость прокачивают, те планируют дальше играть.

— А что она дает? Вот, например, Интеллект дает ману, скорость ее восстановления. А Подлость? Как-то я не понимаю, для чего ее люди качают.

— Точно не знаю, но, как я понял из разговоров, на руднике Подлость используется только из-за того, что ее качать проще всего: насыпал песок в еду — получи уровень. Это так, условно. Но в основном данная характеристика отыгрывается вне рудника. Не все же хотят стать великими героями, которые валят Драконов. Очень многие выбирают теневой мир игры — становятся ворами, убийцами. Вот для того мира эта характеристика и нужна. Но, как я говорил, что конкретно она дает — я не знаю.

— Ага, понятно. А за что тебя посадили? Все-таки 15 лет — это такой срок, что не каждому дают. — Видя, как напрягся Карт, я сразу решил объяснить, зачем мне это: — Понимаешь, я привык знать, с кем общаюсь, а из всех заключенных со мной нормально разговариваешь только ты. Так что я и захотел о тебе чуть больше узнать. А что, эта тема — табу?

— Нет, я уж было подумал... просто... Фиг с ним, рассказать историю не страшно — в реальной жизни я был одним из приближенных к очень влиятельному человеку, знал очень много его секретов. Когда он прогорел, мне предложили выбор — или все рассказать, или идти в капсулу на максимальный срок — 15 лет. На воле меня не смогли сломать — посадили сюда. Даже вот такой специальностью наградили — Стукач... Ведь если я начну ее прокачивать, то, скорее всего, через полгода, чтобы побольше уровень свой повысить, начну рассказывать про бывшего босса... А я этого не хочу, он хоть и был гнида, но своих людей никогда в обиду не давал и старался помочь всем, что было в его силах. Так что я лучше...

Неожиданно Карт задрожал, упал на кровать, вокруг него возникло небольшое свечение. Это продолжалось недолго, вот уже Карт сел и с довольным видом посмотрел на меня.

— А я понял, почему ты мне нравишься, — улыбнулся он. — У нас на руднике уже полгода новичков не было. С тобой я опять расти начал в навыке, ведь никто меня на руднике бесплатно слушать не хотел.

— Бесплатно?

— А ты думал... Тут народ сразу фишку сечет, как можно бабло срубить. Это же мне, а не им нужно, чтобы я что-то рассказывал. При этом меня обязательно должны слушать. Вот многие и стараются на мне заработать.

— А если не секрет, то какие у тебя вообще характеристики? Наверняка уже все четыре выбрал?

— У меня? У меня Болтливость теперь уже 19-го уровня, Добродушие — 8-го, куда же без него. Все качают, и я за компанию. Кузнечное дело довел до 4-го, но выше не стал. Чтобы быть кузнецом, нужно очень много руды, а у меня практически вся уходит на дневную норму. Я получил 10-й уровень Горного дела, выше не поднимается, слава богу, у меня же стукачество на нуле, поэтому сдавать я должен 100 кусков руды. Ой, Кузнечное — это же не характеристика, это специальность. Из характеристик еще есть третий уровень Меткости и девятый — Устойчивости. Теперь вот думаю, что зря их взял. На руднике противников как таковых нет, только Крысы, а за ними гоняться — это просто ужас какой-то. Хоть и получаешь за каждый хвост дополнительную репутацию, но время, которое нужно потратить, чтобы в Крысу попасть, просто атас. Да и кидать в Крысу приходится киркой, так как на остальное она не агрится. Я пробовал и миской, и Медным слитком, даже сапогом — все пролетает сквозь Крысу, словно ее не существует. Бросаться же киркой очень неудобно — часто вылетает из участка. А ну как кто будет проходить рядом, а кирка ему урон нанесет? Сразу можно будет меня в утиль сдавать. Так что сижу себе тихо и Крыс не трогаю. Хотя руки чешутся, скажу тебе, очень сильно чешутся. Сколько репутации халявной рядом бегаешь, а ты ее трогать не можешь. Мне же до Уважения осталось самую малость.

— А почему сразу в утиль? Бросит тебя на первый уровень, обнулятся все характеристики, и начнешь прокачиваться заново: в чем проблема?

— А в том, что Игра запоминает параметры каждого человека, кто в нее играет. Когда заключенный прокачивает свои навыки, то получает удовольствие и ему хочется еще и еще. А вот когда он умирает и у него сбрасываются все полученные очки навыков и специальностей, то, чтобы получить новую порцию удовольствия, необходимо дойти до того уровня, который у него был до смерти. Например, если я умру, то все; мне больше никогда не почувствовать то ощущение, что было буквально только что от прокачки Болтливости. Я, конечно, побарахтаюсь еще полгода, а потом зачухну. Возьмет апатия. Были у нас такие уже, поэтому насмотреться успел. Как апатия хватает, человек перестает работать, и его куда-то переводят. Вот такая фигня. Я читал, что привычка получать удовольствие формирует у заключенных Зависимость, которую после заключения убирают в центрах реабилитации. После срока в обязательном порядке всех отправляют туда. Кстати, именно по этой же причине те, кто уже освободился, делают все, что в их силах, чтобы не попасть обратно в Барлиону — им присвоят тот же класс, ту же специальность, у них будут уже выбраны все характеристики, и при этом система будет помнить их последнюю прокачку на рудниках. И хоть ты делай и удаляй триста персонажей, система все равно помнит того, что был в тюрьме. Начнут они с первого уровня, и, чтобы опять получать удовольствие, нужно будет прокачать все свои

характеристики и специальности заново до старого уровня. А это очень тяжело. Многие срываются, бросаются на других игроков с кирками, впадают в апатию. И опять же, исчезают с рудника. Поэтому очень многие заключенные, чтобы еще раз не попасть в тюрьму, после того как их выпускают, практически все время проводят в Барлионе, продолжив развивать персонажа с тюрьмы. И Подлость позволяет им найти в Барлионе свое место.

— Как же ты умудряешься не попасть на подставы Бата и других? Ты же один из самых высокоуровневых игроков на руднике. 11-й уровень? Да за твою смерть наверняка можно получить сразу несколько уровней.

— Да все просто. Я успел прокачать репутацию у стражников рудника до Дружелюбия, и когда попал в очередную подставу, то начальник собрал всех и сказал, что он будет очень расстроен, если что-то со мной случится. Так что вот уже 3 года меня никто не трогает. Ладно, заболтался я с тобой: нужно идти, а то еду пропустим.

— Подожди, у меня последнее. Я тут обнаружил, что у меня есть возможность произносить заклинания лечения, только вот лечить я могу только кого-то, а не себя. Ты не будешь против, если я тебя по утрам и вечерам буду лечить? Только большая просьба: не смейся, когда я тебя лечить буду — со стороны это может выглядеть глупо.

— Не вопрос, даже интересно будет — меня за время заключения еще никто не лечил, все в основном обидеть хотят. К тому же Шаманское камлание я ни разу не видел, интересно же.

Дважды призвав Духов исцеления в Карта и опустошив свой резерв маны, я увидел уже привычную надпись.

**+20 % параметра характеристики Интеллект. Итого: 50 %**

**Уровень Жизни уменьшился на 2. Итого: 38 из 40**

А это что?

**Внимание, вы вылечили другого игрока. Доступна новая основная характеристика персонажа: Лечение. Чем выше уровень Лечение, тем меньше маны необходимо для заклинаний лечения, а сами заклинания становятся более мощными. С некоторой вероятностью заклинание лечения может дублироваться, не потребовав затрат маны.**

**Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!**

Нет, становиться лекарем ни на руднике, ни вне его у меня нет никакого желания. Спасибо, не надо.

— Ух... — сказал Карт, когда небольшой ветерок от моего заклинания потрепал его за волосы. — Знаешь, а это... щекотно... бодряще... Короче, я не против: как только у тебя мана восстановится — лечи меня. Да и танцуешь ты прикольно, — не смог удержать улыбки Карт.

Утренняя еда познакомила меня с новым видом подставы — подсыпание песка в еду. Карт накаркал. И как я прозевал момент, когда Бат подошел ко мне и, сделав вид, что споткнулся, высыпал целую горсть песка в мою еду?

— Ой, какой я неловкий... Ты же не станешь это есть, правда? Давай мне свою тарелку, я принесу тебе новую порцию. — Бат прямо лучился участием.

— Нет, спасибо, я сам схожу. Спасибо за предложение. — Какое-то показное добродушие Бата показалось мне странным.

— Ну что ты, мне совсем не сложно. Дай мне возможность реабилитироваться. Вчера я некрасиво поступил. Уж очень ты большую цену за шкуры просил, вот я и сглупил. Так что — мир?

— Мир, Бат. Мир. Но за едой я лучше схожу сам.

Подойдя к месту раздачи еды, я показал надсмотрщику свою еду с песком и только хотел попросить его дать мне новую порцию, как:

— Пошел вон! В день каждому заключенному полагается 2 порции: утром и вечером, если выполняется норма. Первую ты уже получил. А то, что ты ее в песке вывозил, так это твои проблемы. Жри так.

Значит, если бы я отдал Бату свою тарелку, то... Вот же сволочь...

Обернувшись, я увидел улыбающегося Бата, который разводил руки в жесте: «Ну... не получилось. Еще получится». Убью гада!

Песок придавал еде незабываемый вкус. Есть было можно, но так противно...

**Внимание: вы съели испорченный продукт. Получен положительный эффект: потеря Бодрости уменьшена на 25 %. Время действия — 12 часов. Получен отрицательный эффект: Скорость роста навыков уменьшена на 50 %. Время действия — 12 часов**

Нет, вначале поиздеваюсь, попинаю ногами и только потом убью...

На моем участке было все по-прежнему: жилы, пыль, жара и Крысы, снующие туда-сюда. Крысы — это хорошо. Лишние Интеллект и репутация мне не мешают.

Без дополнительной Силы бить жилу оказалось занятием не таким простым. И пусть у меня был уже 3-й уровень Горного дела, но когда мигнуло окошко, говорящее, что Бодрость упала до 30, от Прочности жилы оставалось еще 40 %. Плохо, очень плохо. Ничего, завтра буду внимательнее. Перед тем как пойти за водой, я устроил охоту на двух Крыс (+2 Крысиные шкуры, мяса и хвоста), пролечив по разу каждую (+10 % Интеллекта, +8 Опыта, +10 % Силы, +10 % Выносливости). К слову сказать, вторая Крыса меня чуть не загрызла, когда я промазал по ней киркой. После боя осталось всего 3 Жизни. Но ничего: сходяв за водой, я добил первую жилу (6 кусков руды, +1 Опыта, +5 % Силы, +19 % Горного дела, +2 % Выносливости). Бодрости было еще 50, поэтому, прежде чем начать вторую жилу, я решил показать Крысам, что на этом участке главный — я. Очередная Крыса (+5 % Интеллекта) дала мне то, к чему так долго стремился.

**Получен опыт: +4 Опыта, до уровня осталось: 75**

**Получены улучшения навыков:**

**+5 % параметра характеристики Силы. Итого: 100 %. Навык Силы увеличился на**

**1. Итого: 2.**

**+5 % параметра характеристики Выносливость. Итого: 57 %**

И вот тут-то меня и накрыло. По всему телу разлилось тепло, в голову ударило так, будто я выпил бутылку водки, тело начало мелко дрожать, и в результате наступил оргазм, казалось, по всему телу. От переизбытка чувств я упал на колени и непроизвольно застонал. Так вот какой ты, северный олень...

До конца дня так ничего интересного и не произошло. Я добил еще 6 Крыс, доведя свой счет за сегодня до 9 (+30 % Интеллекта, +30 % Выносливости, +30 % Силы) и разбил 6 жил (36 кусков руды, +30 % Силы, +113 % Горное дело, + 12 % Выносливости). Так, завтра придется уже 40 кусков руды давать. Это не страшно, главное — с едой не лохануться. К тому же завтра у меня будет повышение Интеллекта и Выносливости на второй уровень, так что предстоящий день принесет много чего хорошего.

Вечером я был свидетелем очередной подставы. Во время раздачи еды Бат подошел к одному из заключенных и со словами «Ты моя сладкая» начал его активно лапать. Сильно

удивленный, если говорить мягко, таким поведением Бата, заключенный оттолкнул его, сопровождая свои слова отборной руганью. Но вот только оттолкнул он Бата в сторону кузни, к стене которой были приставлены кирки. Остриями вверх. Налетев на них, Бат страшно закричал, полоса его здоровья уменьшилась процентов на 20, а толкнувший его заключенный упал и через минуту исчез, оставив на своем месте горку золотых монет. Появившийся начальник посмотрел голограмму произошедшего, окинул взглядом довольного Бата, развернулся и ушел, не сказав ни слова. Бат сгреб кучу монет и ушел в окружении нескольких заключенных. Так вот как происходят подставы у нас на руднике... Вот же сволочи!

Так я и жил в течение четырех дней. Лечил Карта, убивал по девять Крыс, танцуя для них, бил жилы, ежедневно повышал на 19 пунктов репутацию у стражников, продавая излишки и Крысиные хвосты Райну. Я теперь очень внимательно относился ко всем, кто стоял рядом, поэтому больше ничего плохого со мной за это время не случилось, а обниматься никто не лез. Что действительно радовало, так это то, что постепенно я накапливал себе деньги. Пусть и немного — за пять дней заключения получилось только 22 серебряные монеты, — но это было только начало. Если будут деньги, то будет мне счастье. С такими мыслями я отправлялся каждый день на работу в рудник. Что еще произошло хорошего за эти четыре дня? Я поднял Силу до 4-го уровня, Интеллект — до 3-го, Выносливость — до 6-го, так что в плане раскачки я был на уровне. В сумке скопилось около 50 Крысиных шкур, но я не торопился их продавать — кто знает, что нужно будет для Ювелирки. Может, нужна будет шкура, а я их все продал. Вот открою специальность, посмотрю, тогда и решу, что делать.

Сегодня же у меня был знаменательный день: я решил посмотреть, что есть у Райна на продажу, поэтому, сдав дневную норму и продав излишки, дожидаясь, когда Райн освободится. Вдруг удастся прикупить себе что-нибудь полезное? Ведь были же у меня планы сменить одежду? Были. Планы надо исполнять.

— Вечер добрый, Райн, — начал я, когда подошел к гному. Жизненная необходимость прокачивать дружелюбие с персоналом рудника только усугубила привычку вежливого общения со всеми НПС, выработанную годами игры в Барлионе. Ведь они могут дать какое-нибудь задание, продать что-то подешевле, еще что-то сделать хорошее. Кто их знает, этих НПС.

— И тебе не хворать. Ты же уже сдал норму, даже продал мне все; чего тебе еще нужно? — слегка удивился Райн.

— Да вот денег накопил, решил посмотреть, что у такого замечательного гнома есть на продажу. Может, и куплю чего.

— О, тогда добрый вечер! — А Райн-то, оказывается, еще тот торгаш. — Вот смотри: у меня есть свитки для различных специальностей, стоят по 10 серебряных, но чтобы специальность открыть, надо еще 20 мне заплатить. Какие хочешь свитки — Кулинарное дело, Кожевенное дело, Кузнечное дело, Ювелирное дело. Да любое дело у меня есть! И заметь, все по 10 серебряных монет. Будешь брать?

— Нет, мне бы пока что посущественней. Одежду, а еще лучше кирку новую. Та кирка, что мне выдали, ну уж очень плохо бьет.

— И кирки есть, как же не быть. Много, на любой вкус, цвет и запах... Ой, они же не пахнут. Ну да ладно, смотри. — Райн начал передавать мне кирки. — Вот на 11 урона, вот на 12, вот на 13...

Всего Райн передал мне 10 кирок, все отличие между которыми было только в уровне



урона. Если я правильно понимаю — чем выше урон, тем быстрее разбивается жила; поэтому нужно брать с максимальным. Ну, и в деньги вписаться, конечно.

— А на 20 урона — это максимум для твоих кирок? Больше нет? — забросил я удочку гному.

— Как не быть, есть и больше. Но только стоит она столько, что у тебя точно на нее денег не хватит. Но ладно, я тебе ее покажу. — Райн полез в сумку и вытащил из нее очередную кирку. Несколько мгновений повертел ее в руках, после чего передал мне.

Мать моя женщина! Мне бы такую кирку в самом начале, да я бы тут уже все жилы разбил бы!

**Кирка рудокопа Райна. Урон: 25. +1 Горное дело. Потери Бодрости при добыче руды уменьшаются на 10 %. Класс предмета: Необычное. Ограничения по уровню: нет**

Я даже слюну сглотнул.

— И сколько такое чудо? — смог я выдавить из себя.

— Я же говорю, что твоих денег не хватит. Стоит она тридцать золотых, а у тебя еще и одного не наберется.

— Ты прав, Райн, такую кирку я пока не потяну. Ладно, а сколько стоит обычная, на 20 урона?

— Так знамо сколько — 10 золотых и стоит, — ехидно посмотрел на меня Райн.

— Райн! Это же полнейший грабеж! За какую-то кирку, которая бьет всего в два раза больше моей, ты просишь целых 10 золотых?

— А ты думал? С этой киркой ты будешь в два раза быстрее работать. Не хочешь, не бери, тебя никто не заставляет. — Точно говорил Альт, что как только дело касается денег, гном преобразуется и с ним лучше дела не иметь. Вот же жук.

— Райн, дорого. Давай на 15 урона посмотрим. Не может же и она так дорого стоить.

— Нет, конечно. Всего лишь 3 золотых. Прямо за просто так отдаю.

— А что у тебя можно купить за 20 серебряных монет? — Я понял, что с теми деньгами, что у меня были, соваться к Райну пока было бесполезно.

— За 20 серебряных я могу тебе предложить только на 12 урона. Не более. Вот, держи, — протянул мне Райн какую-то кирку.

— Подожди, Райн. Подожди. А давай я возьму за 20 серебряных кирку на 15 урона, но при этом сразу скажу, что начну копить деньги на ту кирку, что за 30 золотых. А потом куплю ее у тебя за 40. Уж больно приглянулась. Тебе-то что: сделал скидку сейчас и радуешься прибыли потом, а у меня будут обязательства перед тобой, буду их выполнять. За два месяца нужную сумму накоплю. К тому же, когда куплю кирку за 40 золотых, то на 15 урона верну тебе просто так. Что скажешь? — внезапно даже для себя выпалил я.

— Обязательства, говоришь? А ну как не исполнишь? — призадумался гном.

— Так ты же ничем не рискуешь. Не выполню свое обещание, так заберешь кирку через два месяца и будешь мне продавать все вещи втридорога, а покупать вдвое дешевле.

Гном призадумался; крепко призадумался, прикидывая все «за» и «против», потирая свой подбородок и бурча что-то под нос. Я же стоял, сжав кулаки, чтобы он согласился. Ускорить работу в полтора раза будет очень неплохо, там и 40 золотых за два месяца заработать можно.

— А ладно, бери, — махнул рукой Райн, протянув мне кирку на 15 урона. — Давай сюда деньги.

**Получены улучшения навыков:**

**+1 навыка специальности Торговля. Итого: 2**

**Получен предмет: Кирка рудокопа. Урон: 15**

Быстро отдав Райну деньги, пока он не передумал, я ушел и уселся у стены кузницы. Все, теперь можно и отдохнуть. Вот интересно, согласился бы Райн мне сразу отдать в пользование ту кирку, которая на +1 к Горному делу? Блин, надо было ее просить. Сглупил, сильно сглупил. Хм, опять на меня какой-то дебаф повесился, отметил я и посмотрел его свойства.

**Обязательства перед Райном. Предоставить Райну 40 золотых, чтобы купить кирку. Время окончания: 60 дней**

Даже если захочешь, не забудешь. Все система подскажет и напомнит.

Делать больше было нечего, поэтому я откинулся к стенке и закрыл глаза. Скоро получу второй уровень, репутация растет хоть и медленно, но уверенно, так что двигаюсь в правильном направлении. Нужно оценить, когда я смогу выйти из рудника. Ежедневно я получаю по 19 репутации. Сейчас у меня уже 99, для Дружелюбия нужно 1000, значит, нужно мне еще поработать до него около пятидесяти дней. В принципе, не так страшно. А вот от Дружелюбия до Уважения — уже 3000 очков, а это еще 160 дней. Значит, чуть больше полугода — и я в общем игровом мире! Странно, что Карт упоминал только об одном заключенном, который вышел с рудника. Если набирать репутацию так просто, почему же никто этим не занимается? Или тут всем нравится? Надо обязательно у Карта уточнить.

Карт... За эту неделю мы если не подружились, то точно стали приятелями. Карт рассказал мне много чего интересного про местные законы, обычаи, привычки. И он не только прокачал свой навык (за неделю тот увеличился до 20-го уровня, что привело Карта в настоящий восторг), но и дал советы, как поступать в том или ином случае, как вести себя с Батом и его шайкой.

К слову — о Бате. Судя по тому, что вот уже четыре дня меня не трогают, готовится какая-то эпическая гадость. Радостные взгляды, которые бросали на меня, не предвещали ничего хорошего. Карту ничего узнать не удалось, так что мне оставалось только ждать. Поживем, увидим. Если Бат полезет ко мне целоваться, то попробую ответить ему взаимностью, посмотрим, как он на это среагирует.

— Махан, берегись! — раздался крик Карта. Я открыл глаза и увидел, что на меня летит тележка с рудой, на которой сидит Бат, делает испуганное лицо и кричит что-то не своим голосом. Если вся эта конструкция врежется в меня, то мне будет хана. Понимая, что физически не успеваю убраться с пути тележки, я замороженно смотрел на свою приближающуюся первую смерть на руднике. Что там говорил Райн — удовольствие не из приятных? Наверняка неприятно, когда тебя размажет по стенке такой вот машиной. Прощайте, навыки...

Неожиданно в борт тележки с диким криком врезался Карт, опрокинув ее набок, после чего вся эта мешанина кубарем покатила в сторону от меня: Карт, Бат и тележка. Через некоторое время этот ком остановился, и я увидел поднимающегося Бата. А Карт? Что с Картом? Блин, он же нанес умышленный урон!

Вскочив на ноги, я мельком посмотрел на Бата. Падение снесло ему около 80 % Жизни. Сволочь живучая. Карт валялся мешком неподалеку. Срочно нужна вода, иначе ему не выжить. Полоса Жизни Карта медленно, но уверенно уменьшалась. Твою медь... Призвав в Карта Духа исцеления, я побежал за водой.

[\*\*Купить полную версию книги\*\*](#)