

ЛИТРОВ

ЕВГЕНИЙ ОСЬМИКОЖКИН



НАКАЗАНИЕ ИГРАТЬ

18+

Евгений Александрович Осьминожкин

Наказан играть – 3

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=25201102

SelfPub; 2019

Аннотация

Человек сможет выжить везде, но только не там где условия проживания задает другой человек. Обновление игры ... новые правила, новые способы умереть.

Глава 1-1

Мигающие небо и землетрясение оказалось наименьшей проблемой. Никогда еще не приходилось наблюдать обновление игры изнутри. При очередном подбрасывании земель меня в воздух все померкло. Вокруг пустота, нет ощущений направления, чем-то похоже на ментальный мир, откуда уже приходилось многих вытаскивать. Но в этот раз нет тела и лететь никуда не надо. Напоминает то время, когда меня погружали в игру, тогда тоже одна только мысль без тела, страшное чувство.

Тяжело понять сколько провисел в темноте.

Постепенно ощущения стали возвращаться. Пальцы лихорадочно впились в землю, желая за нее ухватиться. Затем тяжесть тела придавила и захотелось резко вдохнуть. А-ах, какое же блаженство иметь возможность дышать. Теперь я понимаю призраков и даже зомби, что так хотят добраться до живых, находится в живом теле это потрясающе.

С глаз спала пелена, интерфейс обновился. Полоски жизней, маны и сытости остались без изменений, да собственно все прошлые приблуды остались на своих местах, лишь появилась дополнительная кнопка. Если придирааться, то дизайн менюшек поменялся, но это не принципиально, никогда не понимал зачем дизайнеры изгаляются придумывая новые завитки на колбах с хп и маной, достаточно сделать большие отчетливо видимые цифры и народ будет доволен.

И так новенькое. Вспросительный знак мигает, призывая

нажать. Этот мир приучил, что сразу ни на что бросаться нельзя, мысленно навел курсор и показалась подсказка «Википедия». После такого и не нажать? Ткнул и открылось меню энциклопедии. Суматошно пробежался по оглавлениям:

- **Дома**
- **Ресурсы**
- **Торговля**
- **Ремесла**
- **Ауры**
- **Питомцы**

И везде сотни страниц с детальным описанием. Мысли заметались в панике пытаюсь понять это навсегда или надо попытаться успеть побольше скопировать в блокнот. Но как сделать скриншот не понятно, а перепечатывать в блокнот все подряд глупо. Если через 20-30 минут все пропадет, то лучше попытаться побольше прочитать, а не перепечатывать один-два абзаца.

Через час осоловевший от ускоренного чтения с небольшим головокружением откинулся на спину, улегся поудобнее, глядя в небо. Видимо информация никуда не исчезнет, раз до сих пор доступна. А даже если исчезнет, то успею усвоить основы, ведь здесь время течет в тысячу раз быстрее, один час там превращается в тысячу здесь, а это месяц и десять дней или если быть точным, то сорок один день с копейками.

Догадки о том, как отмерить себе участок были верны, на-

до создать межу и потом на очерченном участке строить дом. Если до обновления достаточно было сделать межу, ров или что-нибудь подобное, то теперь нет. У домов появились ранги.

Дом первого уровня, а это буквально шалаш на участке, позволяет:

Создать ремесленную мастерскую – 1 шт

Получать один вид товара раз в день – количество зависит от типа товара (пример, слиток железа – 1 кг, слиток золота – 0,01кг, батон хлеба – 1 кг, зерна пшеницы – 0,01кг)

Выбрать ауру дома

Чтобы перевести дом на следующий уровень, надо в нем пожить. Каждый час на участке превращается в единицу опыта дома, достигнув сотого уровня, открывается доступ к постройке дома второго уровня.

Дом второго уровня, судя по картинке напоминает просторный сарай. Но даже он уже дает многое:

Ремесленная мастерская +1 шт

Получать 2 единицы товара одного типа или по единице разного раз в день

Аура дома (распространяется и на гостей (статус гостя присваивается хозяином))

Третий уровень дома откроет доступ к уже нормальному дачному домику, деревенского типа, не коттедж, а такой где три комнаты, просторная кухня, сени и хозпристройка.

Дом третьего уровня дает:

Ремесленная мастерская +1 шт

Лицензия на шахту, пастбище, водоем и т.д.

Три единицы товара одного типа или по единице разного
раз в день

Аура распространяется на весь участок

Дальше информация будет доступна при достижении дома третьего уровня. Заглянул в меню, мне не особа нужны предоставляемые ресурсы, ведь у меня есть заклинание трансмутации. Перерыл все меню, а книги магии нигде не обнаружил. Выходит отняли, обновление игры не прошло для меня безболезненно. Очень захотелось проматериться, обложить матом программистов и всех, кто остался в реале, но это сродни абсолютной глупости, как ругаться на ветер или дождь. Они там, а я здесь и повлиять на них я никак не могу. Их мир – их правила.

Перевернулся, но так плохо видно, вскочил и попытался представить где мне тут расположить дом и непонятные мастерские. Хозяйским шагом прошелся по участку, до сего момента он казался мне большим, но теперь кажется маловато будет. Мне особо много не надо, но вот информация о конкуренции домов заставит суетиться, развиваться, а для этого нужно пространство. Стоит кому-то построить рядом участок и если его дом быстрее достигнет второго уровня, то я уже не смогу стать второго. Придется либо его убивать, либо ждать пока он перерастет на третий. Создавая участки рядом формируется поселок и в нем может быть только один

лидер, поэтому пока у него не будет третьего уровня, никто не создаст себе второго и так далее. Вот только мне совершенно незачем ждать какого-либо нахала и потом всю жизнь подстраиваться под него.

Википедия подсказала, что необязательно прошлую между закапывать или как-нибудь уничтожать, достаточно новую начертить и если на той земле нет хозяина, то объявить себя таковым. Захотелось схватить палку и начать захватывать территорию, но решил подумать, ведь все равно вокруг ни единой души, можно и повременить.

Если будет формироваться поселок, то это будет не как в реальном мире, где дома стоят тесно друг к другу, как дачники в России, из окна к соседу в дом можно забросить яблоко. Здесь из-за огромных пространств можно жить как на американских ранчо, где к соседу пешком замучаешься идти, проще на коне или машине. Так что надо начать мыслить другими категориями, а не две грядки здесь, три деревца там. Надо как в Америке дом, поле, еще поле и еще, а зачем, а чтобы было. Тем более тут теперь обещают какие-то мастерские добавить, а это вряд ли высокоточные станки, скорее всего понадобится место для мануфактур, как написано в учебниках по истории, а там ух сколько места требовалось. Вот только не представляю кто это будет у меня батрачить, когда достаточно подальше отойти и очертить себе сколько хочешь земли. Но да ладно, проблемы будущего буду решать, когда станут настоящим.

Нашел подходящую палку и пошел прочерчивать линию вдоль скал, искать мелок и чертить на скалах что-то не захотелось, да и вряд ли кто-то сможет меня от них отодвинуть. Если особо хитрый найдется и с мелком или угольком сможет меня отрезать от них, так наглеца можно и прибить, википедия на это много раз ссылается. У хозяина дома пропало бессмертие в черте участка, теперь смертны как и все, поэтому советует вдумчиво выбирать ауры.

Мысленно представил, что мой большущий дом будет у начала скал, надеюсь, что обвалов тут не бывает, а если и так, то один раз помру и тогда уже построю в другом месте, а сейчас глупо бояться.

И так большой дом, конечно же два, нет три участка для рассады, даже не знаю кто ей будет заниматься, но точно не я. Для наемных работников понадобится жилье, поэтому иду дальше, им дома поменьше, но уже на моей территории, так что их считаться не будут. А так ли? Уф, так, википедия не врёт, а собственно да, если это все равно мой участок, то даже если этот дом обгонит мой главный, то этот все равно тоже мой, так что все в порядке.

Дальше, народу надо будет где-то собираться, отдыхать, в футболчик погонять, дискотеку устроить, значит иду дальше, хм, а не многовато ли получилось? Ладно пора закругляться, повернул на девяносто градусов от стены и понял, что не знаю как далеко идти. Вернулся, бегом к месту откуда начал и отсчитал шаги, затем столько же от скалы, а затем

еще столько же, повернул направо и еще два раза постольку, вот правильно получается, теперь еще раз направо и один переход и получился идеальный квадрат.

Наконец-то выпрямился, хоть и игра, но ходить долго в согнутом состоянии утомляет. Посмотрел в википедию и громко произнес:

– Это моя земля.

Межа подсветилась розоватой дымкой и опала, в меню загорелась иконка. Ткнул.

Мой участок и статистика по нему, сейчас выводится только размер, ни одной постройки. Захотелось себя поздравить, как вспомнил, что участок придется защищать от монстров, я вроде бы свой уже защитил, но вдруг это новый. Открыл википедию, но там ни слова о нападении монстров. Хм, то ли отменили, то ли решили не сообщать. Посмотрел по сторонам, вроде бы никто не ползет, не летит, значит можно жить дальше.

Участок есть, осталось понять что с ним делать. И так, что подскажет википедия? По домам, все прочитал. Теперь детально.

Наличие дома позволяет хозяину получать ежедневно небольшое количество ресурсов. Примечательно то, что их можно накапливать прежде чем получить. Если полбатона хлеба можно взять частью, то скажем если ресурс живой, то пол живой курицы не возьмешь. Точнее возьмешь, но живой она точно не будет.

Занятно, теперь можно сидеть дома и получать продукты, даже никуда выходить не надо. Список выдаваемых ресурсов зависит от построек. Если есть железная шахта, то можешь получать железо или при наличии курятника можешь начать копить на курицу. По имеющемуся опыту понятно, что сама ее в мире не найду, до сих пор ни одной не встретил. Изначально доступны все виды круп, зерен и все то, что можно выращивать на земле или в воде, оказывается прудик относится к мастерским, куда можно запустить выданную рыбку.

В голове стало тесно от мыслей, решил немного отдохнуть от википедии. Выходит обновление предлагает всем стать фермерами, что ли? До этого сталкивали лбами со всем, что в мире бродит, как монстрами так и людьми, а теперь что эта идея больше не актуальна? Неужели количество смертей оказалось не столь велико, что решили заключенных перевоспитать? Ох, хотелось бы получить хоть один ответ. Хотя могу предположить любой вариант. Прежде всего далеко не все рождены быть фермерами, кто-то захочет нажиться на готовом, кто-то постарается сесть на шею, вариантов уйма и все они сводятся к тому, что работать должен будет кто-то другой.

А если начать копать в этом направлении, то хуже зверя, чем человек нет. Если сначала каждый попытается найти подготовленную для проживания ферму, то это конечно же приведет к мясорубки. Кто-то обломает зубы, кто-то сумеет побороть сопротивление, но в итоге каждый приткнется

куда-нибудь. И вот здесь думаю начнется самое страшное – людям станет скучно. Если же мир перестанет на людей насылать монстров, то станет совсем худо. Ведь перед лицом общей угрозы люди сплачиваются, объединяются. Но если угрозы нет, то чем только человек не начнет себя развлекать. А если учесть наклонности местных игроков, то не удивлюсь, если каннибализм будет одной из безобидных форм развлечений. Люди практически всю свою историю придумывали способы умертвления себе подобных. И если все так, как думаю, то теперь станет еще хуже.

Начали выстраиваться ужасы человеческих зверств, помотал головой, пытаюсь их выкинуть и вновь углубился в чтение википедии. Лучше что-то новое узнавать, чем придаваться страхам и унынию.

И так. Дом можно построить, а далее проживая в нем он начинает развиваться. Чем-то система напоминает российских дачников. Практически все покупают маленький старенький домик и через двадцать лет у него несколько пристроек, отдельных строений и весь участок засажен, ни одного свободного метра.

Отдельным бонусом система предлагает ауры. Пора разобраться что это такое.

Аура – проявление души дома или поселка.

Занятное определение. Глянул в настройки, все предыдущие ауры, чтобы были доступны персонажу остались, я ни одну не развивал, но все еще есть возможность. Правда они

касались самого персонажа, а не дома.

На данный момент вкладка заблокирована, ведь у меня еще нет дома, а только участок. В википедии есть скриншоты и пара примеров.

Изначально ауры дома делятся на:

- Регенеративные
- Промышленные
- Ускоряющие
- Защитные
- Скрывающие

На скриншоте человек выбрал одну из промышленных аур и у его дома/участка появилась аура дающая +1% прироста ресурсов. Также на рисунке видно, что у ауры есть шкала опыта, сноски показывают, что рост ауры завязан на количество оказанного действия. Скажем если на участке живешь один, то прирост обычный, а если с тобой проживает еще девять человек, то считай аура помогает десяти людям, от того и развивается в десять раз быстрее. Чем больше народу пользуются благами ауры дома, тем она быстрее развивается.

Отдельно уточнили, что ауры можно менять раз в месяц, с сохранением всех предыдущих показателей. Скажем если на поселок напали, то поменял ауру на регенеративную и здания сами постепенно восстановятся. Тогда как сам можешь заняться более важными делами, чем прибивать доски обратно.

Получается количество аур и правда дает весомый бонус

поселку, тем более выбирать их может только хозяин участка. Среди текста увидел сноску.

При переходе поселка в статус города, жильцы могут организовывать на территории хозяина участка свои частные территории и включать на своих территориях персональные ауры.

– Отлично, – похвалил я себя за находку.

Встал, прошелся по участку и понял, что мне придется расширять его еще много раз. То что очертил это только для меня одного территория, если буду или когда получится создать город, то места понадобится значительно больше.

– Вот только кто будет на меня работать? – спросил я вслух.

Плюхнулся на задницу, стоять нет смысла, а затем и вовсе разлегся, высокая трава скрывает меня от хищников, а на участке я в безопасности, относительной, но все же, какая есть.

Помню, как меня подобрали у дерева и притащили в Мир-Рос. Там у них были свои правила, занятные, но хорошие:

Нельзя убивать людей на территории поселения

Нельзя умирать

Работать на благо поселка

В принципе мне они тоже подходят, но только кажется их маловато, ведь есть еще насилие, издевательства, воровство и прочие моменты, которые стоит обдумать.

О-о, точно у меня ведь тоже появились три точки появле-

ния новичков, так что придется за ними идти и тогда у меня появятся работники. Хм, ага как же. Так они и спешат начать на меня батрачить. Самому смешно от подобного бреда.

Пожевал мысль так и эдак, в итоге понял, что есть лишь два пути развития: одиночка и глава поселка, ведь подчиненным к кому-либо я не пойду. Даже если сумеют меня побить и отобрать эту землю, то найду где еще бросить кости.

Все плюсы одиночки в том, что поселение может быть маленьким и незаметным. Вот только в долгосрочной перспективе даже этот плюс оказывается минусом, на весь срок отсидки оказаться в одиночестве? Да я же с ума сойду от скуки, разучусь говорить, понимать других людей. Да уж, выходит нет вариантов, надо как-то суметь убедить новичков, что я глава поселка и они должны на меня работать. Вот только как это сделать, не представляю.

Ветер сумел пробраться сквозь траву и сильный порыв прижал ее к земле, на ногах кожу приятно защекотало. Поднял голову и посмотрел на ранее недоступное удовольствие. Ведь трава для меня всегда была чем-то опасным, с режущими кромками растения. Собственно и сейчас также, вот только здоровья я поднакопил, так что подобную мелочь не замечаю.

– Стоп, а это же выход, – вскрикнул я. – Никто из новичков мне не страшен, я сильнее, выносливее и живучее – это раз. А два у меня есть пет, который неведомым образом сейчас откатился на начало, но все же теперь я знаю как его раз-

вивать, а тонны здоровья и природная броня сделают меня перед новичками неубиваемым бойцом. Собственно это два, а если по другому, то я могу заставить работать их силой.

Сказал и сразу же понял, что это бред. Рано или поздно у людей накопятся знания, начнут понимать суть игры, что к чему. И достаточно будет им вырваться из моих условий, то даже двое, трое и более смогут спешно нарастить у своего участка бонусы, а затем вернуться ко мне хорошо подготовленными. Да и мне получается над ними надо будет стоять узурпатором, что не даст свободы ни им ни мне. От одной только мысли о подобном передернуло. Превращаться в мразь, даже над зэками совершенно не хочется.

– А что если защитник? – спросил я вслух.

Если мир не поменялся и здесь остался радиус притяжения, то каждый месяц монстры начнут собираться со всей округи и если новички не смогут отбиться, то все труды будут насмарку. Не думаю, что монстры потопчутся и разойдутся. И как раз для этого им понадобится я. Ведь они не смогут одновременно прокачивать себя и поселок. Выбрав что-то одно, упускают в другом. Это я могу питаться через землю с помощью корней Бушрута, а им голод просто так не утолить. А пока будут что-то выращивать, то здоровья не поднимут, а там один-два удара монстра и ты погиб. Так что можно поступить иначе – поселить у себя на участке на месяц-два. Человек посмотрит, попробует как со мной живет, а дальше волен будет уйти. Ведь зачем мне биться с ни-

ми и что-то доказывать, когда смогут сами набить шишки в окружающем мире. А если ко мне вернутся, то уже на добровольной основе будут стараться.

Хм, вот только до защитника мне тоже еще надо дорасти, собственно как и построить дом, а то уже сколько валяюсь, а толку нет, время уходит впустую. Сначала надо построить шалаш, а дальше уже заниматься тренировками на участке.

Открыл карту и посмотрел ближайшее направление к деревьям, надо будет хотя бы веток нарубить, авось из них смогу шалаш построить, не из земли же его сооружать.

+++

+++

Глава 1-2

Ближайший лес хвойный, по дороге к нему решил не заморачиваться над устройством шалаша, набрать сухих иголок и попробовать из них соорудить жилище. Если я правильно понял инструкцию из википедии, то стоит создать первый дом, то дальше смогу получать ресурсы, медленно, но зато то, что нужно. Никто же мне не запрещает заказывать доски и гвозди, а уже из них строить нормальный дом. Конечно же, получится долго, но мне особо спешить не куда. Тем более нет гарантии, что отстроив хоромы, смогу их защитить. Теперь в этом мире можно убить абсолютно любого, не удивлюсь, что когда-нибудь некто объявится на пороге с совершенно не дружелюбными намерениями. Даже в обычной игре люди слюной исходят глядя на чужую соб-

ственность, а здесь думаю будет еще хуже.

Направился за материалами для шалаша – это громко сказано. Еле поплелся, вот точное определение. Мясо закончилось, голод дал о себе знать, не только неприятными ощущениями в животе, но и регенерацией выносливости в один процент. До ближайшего леса десять дней ходу, уже на второй стал понимать насколько же я зависим от Бушрута, моего питомца.

Попытки с ним общаться не оставляю, он хоть и не спешит выходить на диалог, однако и не игнорирует, что уже хорошо. Когда голод стал допекать и его, то он наконец-то соизволил выйти на связь. Выдал воспоминание, как он, когда у него было много корней погружал их в землю и тем самым насыщались мы оба.

Я спорить не стал. Однако у него нет мощных корней. Попытки прислонить руку к земле ничего не дали, его объема еле хватает, чтобы удерживаться на моем запястье. Надо же как давно это было, даже забыл, каким он был изначально беспомощным. Можно было бы вернуться на свою землю и там уже в озере его напоить, но посчитал, что это шаг назад, эдак я от озера никогда не отойду. Конечно же, его питание приносит ему опыт, он растет, но почему-то идти у него на поводу совершенно не хочется.

Подумал, раз ему нужна земля, а точнее влага из нее, то ее и дам. Насколько смог вбурился рукой в землю, сначала копал двумя руками, помогая разрыхлять землю единствен-

ным мечом и когда углубление получилось дальше чем по локоть, то засунул руку. Для надежности прикопал снаружи руку. Почувствовал как корни ростка зашевелились, но опять таки с запястья не слезли. Через менюшку стало видно, что шкала сытости стала заполняться, медленно но верно.

Конечно же, есть риск, что на меня может напасть кто угодно, лежать одному в траве крайне небезопасно, тем более быстро вытащить руку я вряд ли смогу. Однако, насыщение влагой земли стало убирать не только тянущую боль в животе, но и увеличивать регенерацию выносливости. Так что голодным бы я месяц тащился до леса, так глядишь быстрее управлюсь, может за неделю доберусь.

Буршрут полностью наелся, добавив себе сто единиц опыта, до первого уровня еще девятьсот, а значит девять кормлений. Раскопавшись, я потопал значительно быстрее. Трава, конечно же, смертельно опасна, но теперь есть опыт и небольшие запасы здоровья. Настолько привык к прибавке здоровья от Бушрута, что совершенно забыл себя тренировать и сейчас за это приходится расплачиваться. Каждое прикосновение острой грани травы при малейшем движении ветра наносит кровоточащую рану. Раньше бы я от подобного сразу умер, но с пятьюдесятью шестью единицами здоровья удастся дождаться лечения. Раз в три секунды по единичке возвращается здоровье, а ветер как правило, не буйствует, шелохнет траву и дальше унесется, давая время на восстановление. Мои крохи на фоне объемов здоровья от рост-

ка выглядят жалкими. Тем более лишившись его поддержки стало не понятно, отчего у меня не прокачалось здоровье до космических величин. Ведь когда у меня было огромное количество здоровья и я сражаясь тратил его тысячами, то должен был получать за это развитие, однако засчиталось лишь трата моего собственного здоровья. Но даже так я умудрился подняться до пятидесяти шести единиц, что теперь кажется подарком небес. Эх, знал бы, что так получится, усерднее бы тренировался.

Буквально на подходе к лесу решил дождаться очередной кормешки ростка по двум причинам. Прокопаться сквозь хвойный настил, чтобы накормить Буршрута, мне не удастся. А во-вторых, там может быть опасно, поэтому стоит получить первый уровень здесь. Конечно же, здесь в траве тоже могут напасть, но раз этого не происходит, то незачем испытывать судьбу.

Улегся на траве, размышляя о том, какой дом хочу построить в будущем на своем участке. Лежать можно сказать в разы безопаснее, чем идти. Ветер колышет лишь верхнюю часть травы, у земли дуновения воздуха практически не ощущаются, так что трава шевелится лишь над головой, а так лежи, отдыхай сколько хочешь.

Прокопал яму и накормил Бушрута, снимая и для себя чувство голода. Заглянул в меню, он как ожидалось получил первый уровень и возможность выбрать первый навык. Приятно, что все открытые навыки так и остались доступны, ес-

ли раньше приходилось пробиваться только с регенерации, то сейчас доступна и основа. Разрываясь между природной броней, что позволит не ощущать мелкие ссадины, даруя сотню брони и прибавлением массы корней, что подарит весомый уровень здоровья, все же остановился на последнем. 5056 единиц здоровья значительно весомее, чем жалкие 56 единиц здоровья. Выбрал основу первого уровня. Хотя и знакомо, но от этого не менее болезненно, корни внутри тела стали размножаться. Почувствовал себя воздушным шариком, в котором копошатся черви. Попытался вытерпеть боль, но все же внутренние изменения пересилили мою силу воли, стиснутые зубы, кроша эмалью зубов больше не в состоянии сдерживать вопль агонии, я закричал и мгновением позже все же потерял сознание.

Очнулся на полянке примятой травы, собственно как и в прошлый раз. Поднялся, привел одежду в порядок, а то перепачкался соком травы, стал похож на лешего, вся шерсть зеленого цвета и топорщится клочками, то здесь, то там.

Плакать и стонать уже поздно, все прошло. Взял пошатнувшиеся нервы под контроль и зашагал дальше к хвойному лесу.

Если вчера начал ощущаться запах хвои, то сейчас он перерос в смолянистый вкус всего, ощущение, что воздух это прозрачная, едко-пахучая смола. Шагнув за порог травяного моря, иначе расстояние от дома до леса не могу назвать, очутился в ином мире. До этого вокруг все было зеленое и

на расстоянии руки, каждое дуновение ветра и весь мир вокруг шевелится, порой скрежет травинок навивает нечто пугающее, кажется, что кто-то вокруг бродит и наблюдает, но стоит ветру утихнуть и тишина. Здесь же иной мир, совершенно другой. Взгляд ни во что не упирается, видно так далеко, что даже порой страшно. Ощущение, что я остался во всем мире один, вокруг ни одной живой души. А изредка сбиваемые иглы с елей прилетают сверху и копьями втыкаются в хвойный настил, но недолго так стоят, затем падают будто устали и решили прилечь. И когда на тебя несется десяток игл сверху, свист рассекаемого воздуха и тяжелый шорох ветвей далеко вверху создают чувство, что кто-то там в тебя метится, пытается убить, но тут подмечаешь, что иглы летят хаотично, впиваются в настил где попало, ни одна игла даже не стремилась к тебе и становится страшно. Вроде бы неведомый враг наверху это плохо, но оказаться одному на всей планете еще хуже. Чувство одиночества волнами пытается проникнуть в душу. Странно раньше подобных мыслей не возникало. Неужели я соскучился по обществу, что лезет такая глупость? Росток никак не отреагировал, иголки тоже остались безучастны к моим переживаниям. Набрал в каждую из четырех пустующих ячеек инвентаря по десятку игл, больше все равно не влезает. И не желая оставаться на просторе между огромными деревьями направился обратно.

После смолянисто-влажного воздуха в траве дышится значительно легче. Ветер разгоняет все намеки на влаж-

ность, воздух сух и чист.

Кормешка Бушрута стала проходить значительно легче, теперь его корней вполне хватает, чтобы самому закопаться, правда надо подождать. Он слишком медленно вытаскивает из моего тела корни, а оставлять их на воздухе ему почему-то не нравится, так что приходится дожидаться пока метры корней из меня вылезут и вопьются в землю. Теперь он насыщается по сто пятьдесят единиц за раз, не очень быстро, но все же растет. Надо только взять навык гибкость, чтобы он шевелился быстрее, а то так можно и впросак попасть.

Только о подобном подумал, как из травы показалась мышь. В появившемся мохнатом чемодане сначала тяжело было узнать мышь, но длинные усы, глаза бусинки, хотя сейчас пивные кружки и длиннющие зубы в приоткрытой пасти мало напоминали маленькую безобидную мышку. Я замер, корни Бушрута только погрузились в землю, шкала сытости на шестнадцати процентах, боец из меня никакой, скорость восстановления выносливости в два раза снижена, а с моими двух ста семью единицами особо много не набегашься. Мысленно велел Бушруту возвращать корни, силой их выдернуть не получится, они как крюки в земле, такой пласт земли мне не выдернуть.

Из травы показалась вся голова мыши, под размер чемодана оказывается подходит только голова, дальше стало показываться туловище. Ожившая бочкообразная двуспальная кровать обошла меня несколько раз, противный мокрый нос

с интересом пронюхал меня всего, я же старался не подавать виду, замер, опустив веки, смотреть в глаза проходящему монстру страшновато.

Корни Бушрута постепенно втянулись в тело и я наконец-то ощутил, что вторая рука свободна. Стоило мне чуть пошевелиться, как ногу пронзила адская боль, успел обернуться и увидеть, как мышшь затолкала мою конечность себе в пасть. Треть полоски здоровья слетела и кровотечение продолжает ее уменьшать. Извернулся, взял под контроль корни ростка, на такой момент у нас давно договоренность, что его корни это мое оружие. Боль в ноге туманит сознание, но силой воли удалось поднять себя на ноги, точнее ногу и корни Бушрута. Мышь с аппетитом дожевала мою конечность и рывком опрокинула меня на спину. Даже охнуть не успел, как она успела обнюхать сформированные корни на месте потерянной ноги, что постепенно отрастает, а затем без зазрения совести откусила вторую ноги, я было дернулся, но задние лапы впили в меня когти и тут предел терпения кончился, заорал от боли. Сквозь агонию и злобу к поедающему меня зверю осознал, что физически мне с ней не справиться, эта зараза тупо на меня наступила, не могу пошевелиться, сил не хватает ее поднять. В голове проявилась картинка, как к грозовым тучами из земли потянулись корни, жалкие и ничтожные, но стремящиеся добраться до извергающей молнии тучи, что так далеко в небе. На мгновение не понял, чтобы это значило, но тут увидел, как корни приближа-

ются к тушке зверя. Перехватил контроль над корнями, спасибо Бу, мысленно поблагодарил я и впил корни в бока мыши. Она жалобно запищала, попыталась соскочить с меня, но лишь отскочила в сторону, а я за счет корней оказался на ее спине, она попыталась прыжком меня сбросить, затем повернула мордочку, чтобы загрызть, но я слишком далеко. Тут я понял, что она хочет свернуться клубочком и тогда точно меня достанет. Дошло, что пора прибегать к крайним средствам и мысленно загнал себя в пустоту сознания. Рывком погрузился и оказался на бесконечной поляне с уже знакомой мышью напротив. Тварь не стала ждать приглашения и с ходу меня атаковала. Попытался отскочить, но куда там, она быстра, даже чересчур. Удар сотряс все тело и я отлетел на десяток другой метров. Поднялся и зверюга вновь бросилась на меня. Понимая, что здесь не надо убивать ее, достаточно оторвать хоть какую-либо часть, пригнулся, прицелился к тому, чтобы дать ей себя укусить, а тем временем вырвать ей глаз. Она прыгнула и тут я понял, что выбрал неверное решение. Она быстро пролетела разделяющее нас пространство и повалила меня. Острые зубы впились в плечо, а задние лапы выпустив когти, начали напрягаться. С ужасом понял, что мое тело не выдержит, кожа начала рваться, даря ощущения бешеной боли, никогда еще не приходилось переживать раздирающуюся плоть. Заметался под мышью, но все тщетно, ее задние ноги сделали последнее усилие и моя нижняя часть отлетела куда-то. Кое-как извернулся и увидел

как мои ноги соединенные с бедрами отлетели на пару метров и там уже вывалили сизые кишки. Только подумал откуда в мире сознания кишки, как все начало гаснуть. Мышь и весь ее мир поблек и пропал, я остался один в темноте.

Где-то далеко почувствовал приближающийся огонек. От него тепло и как ни странно любопытство. Раздираемое его чувство даже лучше ощущается, нежели волны тепла. Сознание погасло и через секунду увидел себя со стороны. Плечо измято, если можно так выразится, его явно попытались разгрызть, но не очень получилось, лишь вырванные куски зависли в пространстве недалеко от него. Нижняя часть меня постепенно удаляется. Теплый огонек приземлился на грудь и посмотрел на удаляющиеся ноги. Те не спешат далеко улететь, скорее всего по миллиметру двигаются, но все же отлетают и мне это почему-то не нравится. Огонек закружился на груди, пытаюсь проникнуть внутрь и кажется у него это стало получаться. Дальше не столько увидел, ведь вокруг теперь темнота, пропало даже такое зрение, зато открылись ощущения. Отлетающую нижнюю часть ощутил, как родную, между ней и мной протянулась синеватая линия, сконцентрировался на ней и нижняя часть стала потихоньку приближаться. Потерял счет времени, все помыслы были только о том, чтобы притянуть часть тела. Наконец-то это удалось и с ее приходом, кажется что силы увеличились. После этого каждую мелкую часть отлетевшую от плеча оказалось не так уж тяжело ощутить и притянуть за тонкие синие нити. Стоило

последнему куску встать на место, как вернулся в свое тело, можно сказать до этого был внутри огромного тела, а теперь я и есть оно, а внутри ощущаю приятное тело, но все же осознаю, что оно инородное, не часть меня. Чужеродное тепло вышло из тела и в тот же миг перед глазами увидел:

Вы погибли.

Смерть №98=уровень куба.

Перед глазами зависла проекция куба, где я маленькой точкой обозначен в центре, затем naros очередной слой с указанием где выход. Постепенно появилась знакомая комната с лианами по всем поверхностям и с единственным выходом. Из безжизненно серого растения перешли в зелено-вато-блеклые.

– Вот я снова здесь, – произнес я погромче, желая услышать свой голос.

Посмотрел вокруг, ничего не изменилось, да и вряд ли могло. Хотя одно то, что у меня воскрешение в кубе уже можно радоваться. Насколько я понял, он мне достался из-за щедрости лаборанта, что не хотел, чтобы его профессор был уличен в убийстве. Пока я выбираюсь из куба, то прихожу в себя, никакой нирваны, отрешенности, а наоборот целеустремленность куда-то добраться. Явно куб предназначался не для заключенных, с ним тяжело себя забыть, хотя и возможно, блуждать здесь приходится все дольше и дольше.

– Бу, это ты меня собрал? – спросил я вслух.

На шее пошевелился листок.

– Спасибо, – сказал я искренне. – Скажи, а можешь меня самого научить собираться?

В воображении показалась картинка двух дующих ветров в разные стороны, но при этом акцент на теплом солнце, что прогревает все вокруг. Пришлось обдумать ответ.

– Если я правильно понял, то ты не знаешь, но надеешься, что я смогу или у тебя получится обучить, так?

На шее шевельнулся листок.

– Отлично, – сказал я. – Тогда при следующей смерти попробуй меня подтолкнуть в нужную сторону или подождать пока сам на что-то решусь, договорились?

На шее шевельнулся листок.

– Отлично, – повторил я. – А теперь давай выводы.

Перед глазами проявилась путеводная нить, за которой мне только и надо что просто лететь.

Через 6 часов 42 минуты.

Вы достигли точки выхода.

Вы будете воскрешены через 10,9,8 ... 3,2,1.

Сначала все заволочло черным, а затем появилось три окошка. Вокруг все черно, но три разноцветных окошка есть. Я посмотрел на левый и вокруг все стало обретать форму, при том блекло-полупрозрачную, тогда как три окошка сочные и яркие. Изменение вокруг превратились, смог разоб-
раться, что вокруг камни, повсюду снег и сверху падает хлопьями снег. Сразу подумал, что это где-то в горах, ведь мой дом рядом с ними.

Переверел взгляд на второе окно, вокруг все поплыло, очертания размазались и стали формироваться в другой ландшафт. Вокруг хвойный лес, под ногами иглы, собственно все понятно.

Стоило посмотреть на третье окно, как под нами стал появляться песок, недалеко угадываются очертания озера.

Задержал взгляд на третьем окне, появилось сообщение:

Желаете выбрать точку воскрешения №3?

Да/Нет

Произнести ничего не получилось, но удалось подумать, что обновление больше привнесло, чем я думал. И надо полагать мне дали на выбор те три точки, из которых я должен забирать новичков. Нажал Да.

Я завис в мутно-прозрачном коконе над песком, прошло десять секунд, мир вокруг обрел краски и я вывалился на песок. Не получилось важно сойти, плюхнулся на живот, упав лицом в песок. Отплевался и лишь после успел подумать, что надо это делать тише, вокруг могут быть монстры. Но слава богам, их поблизости нет.

Раз монстров поблизости нет, то прежде чем что-либо предпринимать надо хорошенько все обдумать. Сначала где я? Открыл карту и с облегчением выдохнул, на изведанной территории, именно здесь мы проходили с Раджу, так что дорогу до дома я знаю хорошо. Да и десять километров это не так далеко.

Но больше меня беспокоит поражение в ментальной

схватке с мышью. Эдак я ведь и погибнуть мог, если бы не Бу. Навыков по собиранию тела у меня нет и без него я бы сто процентный труп. Раньше даже сильных зверей мне удавалось победить, теперь же мышка одолела в ментальном поединке. А это хреново, очень хреново. Выходит я лишился козыря, очень весомого козыря. С людьми такими же неуме-хами мне может быть еще нормально, а вот к зверям лучше не соваться. Да уж, обновили игру, спасибо вам изверги. И еще после подобного местных называют убийцами? Тут если кто и убил, то раз, хорошо два или десяток раз, что конечно же не делает им чести, но все мы несем за это наказание. А поместившие нас сюда убивают сотнями и при том безнаказанно. Выходит кто у власти, тот и бог, решает кого наказывать, кому жить, а кому умирать. Чуть посидел, подул-ся на злую судьбу и понял, что засунувшие нас сюда может и убивают сотнями, однако спасают миллионы. А убийцы, что сеют панику в мирном населении держат в стране целые города. Обычные люди, вместо того, чтобы радоваться жизни и отводить детей в кружки, где те развиваются и чему-то новому учатся, вместо этого люди забирают в страхе детей из школы, бояться выпустить их на улицу, никуда не отдают или тратят свою жизнь на присмотр за детьми. Страх от одного убийцы, что прячется не пойми под чьей маской способен испортить жизнь очень и очень большому количеству людей. Не говоря уже о том, что страх родителей очень часто передается по наследству, продолжая сдерживать разви-

тие даже в последующих поколениях. А если подумать хорошо, то изъятия убийц из общества может казаться жестоким, но это только для самих убийц, тогда как для всего остального общества неизмеримым благом, ведь мало того, что от убийц как правило не так много пользы, вряд ли они стахановцы, как рядовые серые мышки. Бррр, ненавижу мышей. Да, убийцы в обществе не нужны. Мне они правда тоже не сдались, но к сожалению других собеседников ближайшие тысячелетия не предвидится.

Поднялся и хотел было пойти в сторону дома, как посетила мысль – А только ли мне будут предлагать место воскрешения?

Ничего умнее не придумал, как заглянуть в википедию и оказалось не зря. Появились два раздела:

– **Локации**

– **Точки воскрешения.**

– Интересно, – сказал я и вновь уселся голым задом на песок, да неприятно, но не стоять же, мало ли увидит кто из монстров.

Спустя двадцать минут стало понятно, что три окошка и есть три точки появления новичков. Можно не сомневаться, что если кто в первый раз ошибется, то во второй раз все будут появляться только здесь. В горах люди быстро замерзнут без одежды и погибнут, после чего вновь окажутся перед подобным выбором. Без здоровья и еды оказаться на хвойном настиле, где снизу впиваются иглы тот еще вариант, ко-

нечно же прожить можно, но если не шевелиться или найти удобную позу. Тогда как здесь песок, тепло и рядом вода, позволяющая уменьшать чувство голода, не мясо конечно, но жить можно, уж я то знаю.

Если с точками воскрешения все понятно, то информация по локациям заставила задуматься. Обновление убрало самый болезненный бич этого мира – воскрешение в хаотически выбранной точки мира, условно привязанного к определенному виду местности. Теперь же все имеют возможность выбирать точку воскрешения и они не будут меняться. От чего появляется такое понятие как территория. Точки воскрешения формируют треугольник, в центре которого мой участок. Выяснив хотя бы одну точку, уже можно ориентироваться где будет другая. В пределах этого треугольника люди будут воскрешаться на моих точках воскрешения, хочу я того или нет. Поэтому если кто-то придет на меня войной, то выкинуть его как раньше в поле не удастся, гад достаточно быстро вернется. Если кто-то построит дом внутри моего треугольника, то новые точки воскрешения не появятся, если же он построит дом буквально рядом с точкой, но за пределами, то сформирует новый треугольник, однако мир не намерен клепать две точки воскрешения рядом, поэтому одна у нас станет общей, или даже две, зависит от того, как построятся треугольники. Понятие моя-не моя точка воскрешения ничего не дает, но википедия намекает, что контроль точки воскрешения порой может быть залогом по-

беды над врагом, ведь его можно не выпускать с нее, убивая раз за разом. После подобных подсказок становится понятно, что программисты-изверги не просто так убрали хаотичное воскрешение. Ведь хуже зверя, чем человек нет, он самая жестокая и бессердечная тварь на планете и убивать себе подобных любит больше, чем что-либо. Кажется игроделы решили, что звери не справились с задачей, поэтому решили пусть люди сами постараются, а чтобы было интереснее друг на друга охотится выдали дома, где можно накапливать добро. Мой участок носит название «участок №3019» и рядом кнопка редактирования, можно переименовать, однако не уверен, что стоит. Чем запоминающиеся название, тем проще его запомнить и найти. А лишних гостей мне не надо.

Со злости пнул ногой песок, создал борозду. Тихий шум небольших волн гоняемых ветром остался к моей злости равнодушным. Миру, как полагаю и всем остальным в нем без разницы что думаю я или кто-то другой. Я здесь не просто подопытный кролик, хотя он и есть, но еще и подушечка для иголок. Им мало издеваться над нами, смотреть как мы пытаемся выжить, так еще и стравливают. Конечно же, кто-то решит остепениться, захочет выращивать, ухаживать за огородом, похвально, но опасно. Большой огород не спасет тебя от смерти, а даже наоборот ее призовет. Черт.

Интересно, а если я брошу свой участок и уберусь куда-нибудь далеко, где меня тяжело будет достать, скажем в те

же горы. Вряд ли кто-то захочет забираться в холодину, дабы разорить мое не столь уж большое хозяйство. А оно большим и не будет, если я не буду набирать народ, а от проживания одного особо быстро прокачиваться жилью не будет. Вот только. Хм, вот только, блин, я не хочу жить в вечном холоде. Почему я должен прятаться? Что я не человек что ли? Какая-то тварь вдруг решит отнять у меня накопленное и поэтому я должен спрятаться в проходимые дебри, чтобы на меня только не напали? Я что не смогу себя защитить? Нет же. Смогу! Даже сейчас у меня уже здоровья хватает, а дальше будет еще больше. Вряд ли у многих будут такие питомцы, а даже если и будут, то разорву к чертям их души, пусть разлетаются. Если люди даже в аду, а этот мир иначе я назвать не могу, не понимают, что пришла пора меняться, то таким обратной дороги в реальный мир нет. И пусть я не прав, но лучше я разорву этих тварей здесь, чем кто-то из них выберется и нападет на мою семью. Так что никуда я прятаться не буду, организую поселок, а мародеров пушчу на фарш. Кстати может здесь организовать большую клетку и появляющиеся не смогут сами выбраться? Нет, пожалуй не стоит. Так я заведомо настрою против себя, даже адекватных. Они и так в тюрьме, а тут я, такой хитрый, еще одну построю. Хотя. Точно, а это идея, знаю как создать тюрьму и убрать мародеров от себя навсегда, не разрывая души, вот только надо проверить как здесь плавать. Но это потом. Сначала обратно за накидкой. Достал меч, теперь его потерять

не страшно, воскрешение стационарно, а рано или поздно мышь я добыю, если она еще не ушла.

Глава 1-3

По карте сориентировался куда идти. С мечом, что в два раза длиннее меня и без страха его потерять шагать куда веселее. Как и прежде сначала поиграл в газонокосилку, выкашивая траву на пути. Чувство радости и упоения вседозволенностью буквально заполнило всего, ведь теперь ... теперь я наконец-то могу начать ходить с оружием, а это делает меня в разы сильнее. Конечно же, люди могут подобрать мое добро, но звери то нет, поэтому против них оружие крайне эффективно.

Размахивая направо и налево огромным мечом, что к сожалению не так уж сильно развивает силу, точнее поведение газонокосилки никак не прокачивает характеристику, а иначе я бы устроил в этой степи очень ровный газон, не больше сантиметра над землей, зато прокачал бы силу равную богам. Ан нет, система не засчитывает пустые размахивания железякой.

Мышь к великому сожалению куда-то испарилась. Мохнатая тварь разорвала мою накидку, оставив можно сказать не поврежденными только трусы, и на том спасибо, встречу непременно убью. Добирать в пустую ячейку игл не стал, полагаю имеющихся хватит.

К дому направился бегом, пора начинать тренировать вы-

носливость. Это если размеренно идешь, то не прокачаешься, а вот бег уже значительно утомляет. В моем случае можно бегать практически бесконечно, точнее без подзаправки. Как только выносливость проседает, то присаживаюсь, погружая корни в землю, одновременно восстанавливая шкалу сытости и выносливости. Так что обратно удалось добраться за четыре дня. Надо будет еще и скорость научиться развивать, тогда вообще будет замечательно.

На участке как и ожидалось никого нет. Сперва выкосил всю траву, здесь на меня никто не должен незаметно набрасываться. И вряд ли она теперь отрастет. При желании можно пересадить доноров из-за рва, но не думаю, что буду по травушке скучать, когда вокруг ее бесконечно много.

Подумал и понял, что дом лучше строить недалеко от воды, точнее в шаговой доступности. Не столько рыбку половить, хотя и это хочется, а сколько порой хочется уставиться на водную гладь и зависнуть, ни о чем не думать, дать расшатанным нервам успокоиться. Хоть не так далеко водные просторы, но то общественное, а это свое, домашнее. После строительства дома, надо будет здесь какую-нибудь беседку для отдыха соорудить.

Решил создать шалаш чуть в стороне, чтобы открывшийся доступ к нормальному дому сооружать уже где мне хочется. Хотя тут не понятно, каждый новый дом придется строить на новом месте или будет апгрейдиться старый? А до финальной постройки нового старый на материалы можно раз-

бирать или так вообще без дома останусь? Информация в википедии никак не помогла, нет там ответов на эти вопросы, придется как обычно, на своей шкуре все проверять.

Мысленно подумал, а затем представил какой формы и размера я хочу получить шалаш. Не сказать, чтобы большой, я сам не особо крупный в десятилетнем то теле. Стоило осознать объем и конструкцию шалаша, как на земле появилась его проекция, при том подсказали даже то до чего еще не додумался. Необходимо будет сделать небольшое углубление, чтобы лежать было удобнее, ведь крыша шалаша по сути всего лишь крыша, а под ней хоть землянку вырой и углубляйся хоть до трехкомнатной квартиры, все одно сверху обычный шалаш. Жить в земле показалось заманчивым, но все же не то. Уже понимаю, что мое отношение к земле хоть и частью, но связано отношением моего симбиота, но я хочу оставаться человеком, а не становится растением.

Проекция идеально рассчитала количество имеющихся у меня еловых иголок, осталось только в указанные места воткнуть иголки под нужным углом. Сначала работа показалась простой и легкой, но на практике оказалось не все так просто. Земля далеко не пластилин, чтобы в нее можно было воткнуть что угодно, а иголки не стальные прутья, так просто в землю не запихнешь. Сломать можно, а запихнуть нет. Не смотря на требования проекции пришлось приложить голову, а не тупо следовать показанной картинке. Сначала мечом разрыхлил землю двумя полосками, чтобы втыкать иголки,

затем притащил немного травы, дабы сверху связывать соприкосновения иголок. На проекции они стоят и не шевелятся, однако, в реальности норовят упасть.

За день мучений, а также сожжённые нервы таки удалось соорудить конструкцию, что при первом же порыве воздуха не разваливается.

Поздравляем!

Вы получили дом 1 уровня!

Вам доступно:

– аура №1 (выбрать)

– ремесленная мастерская №1 (выбрать)

– дотация: вид №1 (выбрать)

– Сволочи, – первое, что родилось у меня глядя на сообщение. Ведь не построили, а получили, это ж программисты-изверги заведомо заложили фразу, что вряд ли кто-то будет строить, все будут только отнимать и именно на них рассчитано это поздравление.

Залез в меню. Появилась вкладка «Дом». Зашел на вкладку «Участок», там появился «Дом №1», и насколько понял, не в смысле первого уровня, а может быть домов несколько, хотя чего это я, тут же и город можно построить, дома то надо как-то отличать.

На вкладке «Дом», указаны размеры и жилая площадь, ха-ха, смешно, полтора квадратных метра, ну-у очень большой дом. И так что у нас тут. Ауры, начну с них, как самое маловажное.

Все ауры делятся на:

- Регенеративные
- Промышленные
- Ускоряющие
- Защитные
- Скрывающие

В каждой ветке по пять штук.

Регенеративные:

Аура №1: Аура регенерации жизни живых существ

Аура жизни ускоряет регенерацию всех живых существ на участке. Уровень ауры влияет на процент регенерации. Опыт аура получает путем реализации ее специализации. Пример, аура жизни должна кому-то вернуть здоровье, без этого она не развивается. Поэтому рекомендуется ее включать во время битв.

Примечание: аура регенерации жизни живых существ действует только для хозяина и его гостей. Питомцы гостей не принимаются как живые существа, как и враги хозяина, конечно же.

Аура №2: Аура регенерации маны живых существ

Аура регенерации маны ускоряет регенерацию маны всех живых существ на участке. Уровень ауры влияет на процент регенерации. Опыт аура получает путем реализации ее специализации. Пример, аура регенерации маны должна кому-то вернуть ману, без этого она не развивается. Поэтому

рекомендуется ее включать во время занятий магией.

Примечание: аура регенерации маны живых существ действует только для хозяина и его гостей. Питомцы гостей не принимаются как живые существа, как и враги хозяина, конечно же.

Аура №3: Аура регенерации строений

Аура регенерации строений восстанавливает все строения в исходный вид, согласно проекции постройки. Опыт аура получает путем реализации ее специализации. Уровень ауры влияет на скорость получения единиц ремонта.

Примечание: при активации ауры сможете выбирать последовательность восстановления зданий и сооружений, либо в процентном отношении ко всему на участке.

Аура №4: Аура регенерации жизни неживых существ

Аура регенерации жизни неживых существ ускоряет регенерацию всех неживых существ. Уровень ауры влияет на процент регенерации. Опыт аура получает путем реализации ее специализации. Пример, аура жизни должна кому-то вернуть здоровье, без этого она не развивается. Поэтому рекомендуется ее включать во время битв или жестоких тренировок петов, големов и нежити.

Примечание: аура регенерации жизни неживых существ действует только для созданий хозяина и его гостей.

Аура №5: Аура регенерации маны неживых существ

Аура регенерации маны неживых существ ускоряет регенерацию всех неживых существ. Уровень ауры влияет на процент регенерации. Опыт аура получает путем реализации ее специализации. Пример, аура маны должна кому-то вернуть ману, без этого она не развивается. Поэтому рекомендуется ее включать во время занятий магией у петов, големов и нежити.

Примечание: аура регенерации маны неживых существ действует только для созданий хозяина и его гостей.

Тут думать особо нечего, прокачивать ауру жизни живых существ крайне важно, но для этого надо тренироваться. Тогда как регенерация строений при достаточном уровне будет позволять сдерживать оборону более успешно, так что выбираю ее. Регенерацию жизней буду прокачивать на следующем уровне дома. Только подумал, что будет всего пять уровней домов, как сам же себе замахал руками, мол, чего такое удумал, идиот, ведь до этого говорилось, а если не веришь, то вот в википедии сказано, что это первые уровни аур дарованы только для хозяина участка, дальше надо развивать участок, чтобы ту же ауру получали и гости. И если вчитываться совсем уж дотошно, то программисты косноязычны и скорее всего имеют ввиду, что сначала для хозяина в доме, затем для хозяина и его гостей в доме, далее для хозяина на всем участке и уже после для хозяина и его гостей на всем участке. Вот только небольшая путаница, то ли каждый новый дом будет раскрывать все имеющиеся до-

ступы ко всем аурам, либо только к одной, а зная доброту и сердечность местных программистов даже думать не буду, сразу уверен, что только для одной ауры и скорее всего ее придется выбирать при повышении уровня дома.

Промышленные ауры:

Аура №1: Растения

Все быстрее растет и дает увеличение урожая.

Аура №2: Добыча ресурсов

Все быстрее добывается и дает увеличение добычи.

Аура №3: Приготовление еды

Все быстрее варится, жарится и процент прироста объема готовой еды.

Аура №4: Изготовление неорганики

Увеличивается скорость сооружения мечей, домов, мостов и т.д.

Аура №5: Изготовление органики

Курятники, свинарники и прочие быстрее и больше работают, дают результат быстрее

Перечитал каждую из промышленных ауры и понял, что хочу все и разом. Вот только опять же действуют только на хозяина и на его гостей. А как добывать руду в доме не понятно,

скорее всего подобную ауру можно включать уже на уровне шестом или седьмом. Да и самому долбить руду глупо, когда тут помощников должно быть больше чем надо. Очередные проблемы с тезисом «не попробуешь – не узнаешь».

Ускоряющие ауры:

Аура №1: Ускорение получения опыта физических тренировок

Аура №2 Ускорение получения опыта магических тренировок

Аура №3: Ускорение получение опыта физических тренировок петов

Аура №4: Ускорение получение опыта магических тренировок петов

Аура №5: Отмена штрафа за смену дней.

Если вы не так часто прокачиваете что-либо, либо у вас широкий кругозор действий, то пятая аура для вас. Она не только не дает откатывать достигнутое назад, но также сохраняет количество раз проделанных тренировок. Поэтому даже десять подтягиваний в день не пропадут, пока вы будете делать что-то другое.

Еще раз перечитал Ауру №5 и понял, что на первых порах лучше выбирать ее, вот только я уже выбрал, поспешил, надо было прочитать все, а я ткнул в регенерацию строений, следующий раз сменить можно только через месяц. Идиот, по другому меня сейчас не назвать.

Защитные ауры:

Аура №1: Повышение физической защиты

Уровень ауры = игнорирование единиц физического уровня

Аура №2: Повышение магической защиты

Уровень ауры = игнорирование единиц магического уровня

Аура №3: Повышение скорости

Уровень ауры = понижение скорости атакующих на единицы скорости (скорость атакующих не может быть меньше 1)

Аура №4: Повышение зоркости

Уровень ауры = понижение дальности зрения атакующих на единицы (в метрах) (дальность обзора атакующих не может быть меньше 1 метра)

Аура №5: Повышение шума

Уровень ауры = понижение громкости для атакующих (только для атакующих) (понижение шума до безмолвия и абсолютной бесшумности)

Применение последней ауры в воображении живо нарисовалось. На поселок нападает десятка два разбойников, стоило им шагнуть за черту рва, как перестали слышать не только друзей, но даже себя. Конечно же, если аура прокачана, но если оно так, то очень весело. Все разбойники оказываются наедине с собой, даже не слышат достали ли меч, куда побежали друзья, заходит ли кто-нибудь сбоку. А драться, когда к тебе могут подойти спокойно и снести голову, не очень-то удобно. Конечно же, можно обернуться, посмотреть по сторонам, но опять же веселая получилась бы атака от разбойников крутящих головами во все стороны, занятная аура. Не очень понятно, как она будет развиваться сначала на хозяине, а потом и для его гостей, но да ладно, ее я точно не буду прокачивать, хоть она и симпатична.

Скрывающие ауры:

Аура №1: блуждающая голограмма

Под действием ауры тяжело понять кто где. Каждый участник воздействия получает голограмму, что в хаотичном направлении перемещена от оригинала. Уровень ауры = уровень прозрачности оригинала.

Аура №2: Прозрачные дома и их убранство

Уровень ауры = процент прозрачности дома

Аура №3: Брошенный поселок.

На участке растет дикий бурьян. Уровень ауры = к

$K \cdot 10$ см = длина растений, покрывающих все пространство. Со стороны будет казаться брошенным, но даже прогуливающиеся люди при желании могут скрыться в голографических растениях. Мелкие предметы в домах даже на первом уровне крайне тяжело отыскать.

Аура №4: Все живое неживое.

Люди и животные для не гостей превращаются в неживые объекты: камни, ямы и т.д. Тут главное не шевелиться. В случае с животными аура не так эффективна, ведь курицу не заставишь замереть.

Аура №5: Искаженное восприятие

Ходили когда-нибудь с биноклем? Нет? Попробуйте, очень много найдете вещей по дороге, спотыкаясь коленками и пальцами ног, полагая, что препятствия еще далеко.

Уровень ауры = степени изменения зрения (приближение и удаление выбирается каждому персонажу рандомно)

Забавные ауры. Одно только искажение не позволит стремительно нападать. Если перед тобой все кажутся близко или

наоборот далеко, то тяжело понять как нападать. Человек, конечно же, ко всему привыкает, но не думаю что защитники будут стоять и ждать. Очень занятный раздел аур, есть что выбрать.

Ладно, раз с аурой получается определился, то иду дальше.

Ремесленные мастерские. Второй раз на те же грабли не хочу наступать, поэтому сначала википедия. Как ожидалось, в википедии появилось больше информации о ремесленных мастерских, ведь я могу не потенциально о них узнать, а уже непосредственно выбрать, а сделав выбор как бы на опыте понять что к чему. Видимо среди программистов кто-то очень злой умер, что решили сделать такое благо. И так что у меня тут?

Ремесленные мастерские прокачиваются как дом, т.е. в процессе использования. Пример показан на простом очаге, что в самом начале похож на маленький костер. Сначала появляется небольшое костровище и рядом тонкие веточки, которые необходимо будет подкладывать. Поддерживая огонь прокачивается опыт, по единичке за час. Затем костер становится побольше, что позволяет в него при необходимости подбрасывать картофель, утку в глине или на палочках подносить что-нибудь из еды. Затем костер превращается в очаг, над которым уже можно повесить котел и готовить еду. Далее мощность костра возрастает, рядом с ним уже знатно-толстые поленья, два-три кинул и считай на сут-

ки хватит, в таком уже можно пытаться что-то выплавить. Самое забавное, что повышая мощность костра его можно перемещать, для этого сделан режим редактирования. Ремесленные мастерские не подразделяются, но при этом их просто офигительно много. И для того, чтобы создать плавильню или кузню, то необходимо начинать от обычного костерка. Википедия утверждает, что создать рабочую кузню можно двумя способами. Первый развить костер и затем переместить его в здание кузни, насытив помещение мощностью, что сделает его рабочим. Второй способ изначально создать кузню, но тепла от огня в ней будет как от маленького костра и придется также долго его прокачивать до нужных мощностей. Чтобы дарованные возможности на ремесленные мастерские не складывались в одну рабочую станцию, при перемещении костра в кузню, они объединяются и костер можно создавать заново.

Однако создание мастерской не дает автоматически ресурсы. Создав курятник в нем не появятся курицы, их необходимо туда подселить отдельно. Также и с кузней, плавильней, собственно как и кухней, само ничего делаться не будет. С одной стороны логично, но с другой, скажем есть свинарник. Даже если представить, что откуда-то добуду свинью, то чем ее кормить? И на подобное ответов в википедии нет.

Обширный список ремесленных мастерских подразумевает не только станки, мануфактуры, но и поля для выращивания риса, пшеницы и любого другого растения. Склады-

вается ощущение, что игроделы пытаются привить нам не только любовь к ручному труду, но также и понимание сути вещей. Само ничего не появляется, за всем нужен глаз да глаз.

Одно хорошо, ремесленную мастерскую можно поменять в любой момент, с сохранением достигнутых показателей. Вот только в случае нападения, если свинарник разрушили, что если его не восстановить вовремя, то он откатится в уровнях на первый. Зато можно на ночь ставить костер, а днем переделывать его в свинарник. Ай нет, указано, что при редактировании сохраняется только здание, так что убрав свинарник вся живность в нем исчезнет. Так что нет, лучше менять ремесленные мастерские без живности внутри. Вот только момент со свиньями мне подсказывает, что и с неживыми объектами там не будет все так гладко, местные программисты очень уж любят подкладывать подянки.

Покрутил список туда-сюда, но так и не смог на чем остановиться. Хочется начать что-то выращивать, не отказался бы от помидор или огурцов, даже обычная морковь бы пошла на ура.

Ладно, что там с дарами природы или дотацией, как хитро назвали программисты.

Дотация – дар или пожертвование на безвозмездной и безвозвратной основе без установления условий их использования.

Приятно, ничего не могу сказать против.

Дотации выдаются в виде готового продукта в размере 1 кг или % (зависит от вида продукта). Пример: каждый день можно получать по 1 кг хлеба или 0,1 кг живой курицы.

Захотелось покрутить пальцем у виска, мол, не бывает курицы весом сто грамм. Но тут либо это цыпленок, либо я чего-то не понял. И хорошо посмотрев на текст понял, что ссылки не спешат появляться, надо читать не бегло, а вдумчиво, тогда появляются дополнительные сведения. Оказывается забирать дотации необязательно каждый день, система имеет накопительную систему, однако вес нужных вещей не указан. Получается если выбрать живую курицу и подождать десять дней, то можно потом забрать курицу весом в килограмм, вроде бы столько они и весят. А вот как угадать сколько весит теленок, свинья или лошадь не понятно. Возьмешь чуть раньше и получишь истекающее кровью животное без задних ног? От местных программистов всего можно ожидать. Но сама возможность завести живность мне нравится. Скажем выбрав корову еду ей найти очень легко, бесконечно сочной и зеленой травы за порогом сколько хочешь. Тот же вариант с зайцами, кроликами, коровами и лошадьми. Может еще какие животные едят траву, я не в курсе, список позволяет выбрать хоть зубра, хоть бегемота, но что те едят не знаю, давно в зоопарке не был. С одной стороны взять их можно, но сколько они весят поди угадай, а тратить в случае неудачного эксперимента пару месяцев не хочется, ведь за это время можно накопить даже на железе на несколько

слитков высококачественной стали. Жаль сразу готовый меч нельзя заказать, а только сырье, но надеюсь что-нибудь да будет получаться.

Подумал и решил, что для начала надо проверить как работает система, а потому заказал обычный хлеб, через 24 часа можно будет забрать, в меню начался отсчет.

Поднялся и уже иначе посмотрел на участок. Вопросов от прочитанного больше, чем хотелось бы, википедия дает только поверхностную информацию. Ведь зачем выбирать ремесленной мастерской плантацию под кукурузу или картошку, когда вокруг неограниченное количество земли, выращивай сколько влезет. Скорее всего есть нюансы, но все же против логики даже программисты бы не пошли, а точнее именно они то и не пойдут, они же программисты, логичные до мозга костей людей. Так что на завтра у меня землеройные работы, попробую вырыть небольшой прудик, заполню его водой, а затем в системе закажу рыбку, которую смогу подкармливать крошками хлеба.

Так что завтра с утра начнется бесконечная череда экспериментов, а сейчас спать.

Глава 2-1

Открыв глаза обнаружил сообщение:

Прошел день.

**Ваш участок приобрел статус «Активированный»,
через 999 дней появится первая партия новичков.**

Вам решать принимать их к себе или прогнать. В этом мире никто никому ничего не должен.

Спросонья читать подобное тяжело, в голове прояснилось и перечитал сообщение еще раз. Выходит участок за мной закрепили и официально признали, теперь будут поступать новички. А тысяча дней это для них называется ежедневно, а у нас здесь чуть меньше трех лет пройдет. Что ж будет время подготовиться.

Поднялся, прошелся взад-вперед прикидывая чем заняться в первую очередь, а что попробовать чуть позже.

Через 998 дней.

Решил не рисковать и прибыл на точку воскрешения на день раньше. За прошедшие три года мимо моего участка мало кто проходил, да и те кто были предпочитали побыстрее убраться подальше. В википедии оказалось можно оставлять заметки и там появилась страничка обо мне, кто-то не поленился создать. Общественность обозвала меня лешим из-за корней, что уже не скрыть. Местная википедия позволяет оставлять матерные надписи, не сказать что много нового о себе узнал, но несколько красивых сравнений запомнил, в жизни пригодится.

Со стороны для не посвященных я наверно выгляжу экзотично. Небольшой пацан лежит на корнях торчащих из земли. Сразу и не поймешь, что корни выходит из моего тела и при желании они могут меня защитить практически от любой угрозы.

Пятый уровень Основы это не шутка. Если за первый дали 5000 здоровья, за второй 10 000, то уже за третий 20 тысяч, четвертый прибавил 40 и уже пятый подарил практически бессмертие в размере дополнительных 80 000 здоровья. Суммарно только от навыков роста имею 155 тысяч. Три года назад я хорошо усвоил урок и теперь не смотря на хорошие отношения с Бушрутом усердно прокачивал себя сам. И того у меня 161 724 здоровья, полагаю по местным меркам меня можно назвать бессмертным, убить практически не реально. Даже матерых зверей мне удастся побить без серьезного ущерба для себя.

Размышления о том как построить разговор, кому что обещать, кого упрашивать или же наоборот начать с ходу угрожать прервали появившиеся полупрозрачные коконы. Ровно семь, полагаю это не все, всегда найдется уникальный тип, что выберет появится в горах или в лесу на еловых иголках.

В качестве подарка и проявления доброй воли приготовил новичкам партии одежды. Пусть с ходу привыкают к хорошему, то есть ко мне.

Из коконов вывалились голые тела, четыре женщины и трое мужчин. Только одному удалось не упасть мордой в песок, сразу на карте пометил его счастливымчиком.

– Всем привет, – поздоровался я, не вставая на ноги, собственно я уже давно не ходил по земле своими ногами. Голос так и не изменился, поэтому писклявый голосок у всех

вызвал улыбки.

– Привет, малец, – сказал мужик и попробовал снять с языка налипший песок, от чего снова расплевался, ладонь перед этим идиот не стряхнул.

– Где мы? – спросила женщина.

Я окинул всех молодых и не очень женщин, прислушался к организму, но к сожалению никаких отзвуков возбуждения не почувствовал. Очень хотелось, чтобы за три года тело хоть немного подросло, но нет, каким был безгормонным, таким и остался.

– Меня зовут Егор, – представился я, пытаюсь голос сделать хоть немного грубоватым. – Вы находитесь на моей земле.

– Твоей? – поинтересовался один из мужчин ехидно. Он наконец-то понял, что рядом с ним четыре голые женщины и сальным взглядом стал их оценивать, забыв что задал мне вопрос.

На подобный случай я уже продумал ответ, потому он не успел заметить, как из земли под ним выскочил корень ростка, впился тому в зад и копьём пронёсся сквозь все тело, вынырнув из грудной клетки. Несчастный захрипел, успел харкнуть кровью чуть подёргавшись и безвольно обвис.

– Это моя земля, – повторил я твердо.

Новички перестали рассматривать друг друга и уже с опаской повернулись ко мне.

– Повторяю последний раз, – сказал я и посмотрел на каж-

дого. – Меня зовут Егор, никаких иных обращений не приемлю. И вы находитесь на моей земле. Даю два дня на то, чтобы покинуть мою территорию, для особо одаренных по кромке своей территории я высадил кустарник, который повреждать о-очень не советую.

– А ты кто вообще такой? – спросил мужчина, что удачно приземлился. – С чего тут свои порядки устанавливаешь?

Я вздохнул и через мгновение второй окровавленный труп упал на песок. Наши игровые тела не спешат исчезать, местным тварям тоже надо что-то кушать.

Самая пожилая женщина из присутствующих подняла руку.

– Прости, можно вопрос? – спросила она.

– Да, – ответил я.

– Даже не вопрос, а пожелание, – пояснила она. – Пожалуйста, озвучь правила. А то боюсь, мы так все тут поумираем, даже не поняв где и чем тебе обидели.

– Хорошо, – сказал я, мысленно себя похвалив. Собственно так и было запланировано, показать себя жестким и беспощадным.

Я окинул всех взглядом, задержал взгляд на женских телах, но блин, никакого отклика, ненавижу детское тело.

– Этот мир называется «Лето», – начал я. – Если кому еще не ясно, то это игра, игровая вселенная, точнее планета. Я один из игроков. Первое, что вам надо уяснить вас сюда отправили умирать. Нет, в мою роль и даже желания не входит

вас постоянно убивать. Так уж получилось, что вы появились у меня дома, а в чужом доме надо проявлять вежливость, иначе смерть. Собственно в этом мире за любой поступок наказание одно – смерть. И если вдруг подумали, что я буду бегать и вас наказывать, то ошибаетесь. Чуть позже объясню правила проживания на моей земле, захотите останетесь, нет покиньте территорию и дальше живите как хотите, но без меня.

Руку подняла самая молодая женщина, даже девушка. Видно способ получения разрешения на вопрос она быстро усвоила.

– Спрашивай, – разрешил я.

– А почему мы голые? Можно во что-то одеться?

– Отвечу по порядку. В этом мире никто вам ничего не обязан, поэтому где и как добудете одежду ваши проблемы. И в качестве презента как своим гостям я приготовил подарок, можете взять по одному комплекту.

Недалеко от них бурьян корней стал убывать в землю, который я старательно создавал, дабы сразу одежду было нельзя заменить. Народ неспешно разобрал комплекты, все быстро поняли, что она безразмерная и с помощью шнурков и подворотов лишнего привели к нужным размерам.

– Спасибо, – поблагодарила самая молодая. За ней вежливость решили проявить и все остальные.

За их спинами появились с небольшой разницей два кокона.

– Обернитесь, – попросил я и показал рукой, – так все появляются после смерти. Сейчас два идиота выйдут и немного поясню, что такое смерть и как ее избежать.

Через десять секунд оба матерящихся мужика вывалились и отплевывались от песка, на этот раз счастливчик пропахал песок носом как и все до него.

– Вам двоим одежда не полагается, – сказал я и закрыл корнями приготовленные комплекты.

– Почему? – возмущенно заорал счастливчик.

Я тяжело вздохнул, гад оказался понятливым и на появившийся корень успел среагировать и отпрыгнуть, вот только не учел возможности своей выносливости и что мои корни не шипы, гнутся и направляются куда угодно, пронзил нахала через сердце и стряхнул тело на песок, уже три.

– И так, – произнес я. – Ты, – показал я на единственного голозадного, – тому идиоту потом перескажешь.

Мужик послушно кивнул, сумел засунуть все то, что вертелось на языке, хвалю.

– При каждой смерти вы переноситесь в темноту, тьму, пространство называйте как хотите, – сказал я. – В ней вы находитесь до возвращения. Так?

Голый мужик кивнул.

– Вся проблема в том, что с каждой смертью ваше время пребывания там увеличивается на одну минуту. Для особо одаренных поясню, что здесь время ускорено в тысячу раз, поэтому даже если вас посадили на год или пять лет, то

здесь это будет тысяча лет, ну и пять тысяч соответственно. Поэтому можете представить сколько раз за такой срок вам доведется умереть. Вижу не прониклись, тогда еще немного правды. Чем дольше вы находитесь в том пространстве, тем вам хуже. Ведь там нет ощущений тела. Собственно когда вас ускоряли полагаю какое-то время ощущали себя вне тела, ну как понравилось? О-о, теперь вижу настоящие эмоции. Так вот с каждой смертью вы там будете все дольше и дольше. По статистике у каждого своей предел, но он есть у каждого. В какой-то момент ваше сознание может забыть о теле и вы впадете в кому, как здесь так и в реальности. Ужасы этого состояния домысливайте сами, вдруг вы богатый миллиардер и за вами кто-то потом будет всю жизнь ухаживать.

По кислым минам понятно, что миллиардеров среди них нет.

– Вернемся к игровой составляющей, – предложил я с улыбкой. – Эта игра отличается от какой-либо другой. Достаточно быстро вы это поймете. Обучать вас я не буду, ошибки и удачные решения будете находить сами. Напомню, что за пределами моей территории весь мир стремится вас убить, чтобы в какой-то момент вы сами захотели умереть, превратившись в овощ. На этом вводная часть закончилась. Предлагаю подождать до конца дня, о том, что он закончился вы получите сообщение, оно приходит каждый день. Если больше никто не появится, то тогда тронемся к моему дому.

Каждый поднял руку, но я махнул на них.

– Все вопросы потом, сейчас вы предоставлены сами себе, я чуть отойду, чтобы не искушать вас желанием меня достать, тем самым подвергая себя смертельной опасности.

Все быстро руки опустили.

Я сформировал «человеческие» ноги из корней и нависая над всеми в три человеческих роста отошел подальше, чтобы не слышать о чем они будут общаться. Надо себя будет сдерживать, не лезть с советами, помощью, пусть сами во всем разбираются.

Когда поднимался на древесные ноги у каждого глаза были с блюдца, рты открыты, а головы задирались по мере моего возвышения. Думаю если и были вопросы, то в этот момент они обо всем забыли.

Расположился так, чтобы их не слышать, но видеть, интересно же.

К концу дня их набралось одиннадцать, дважды умирающий пытался выбирать новые точки воскрешения, сюда по его растираниям, когда появился. Итого четыре женщины и семеро мужчин, при том только один в одежде, остальные так среди них голыми и ходят. На меня все очень часто поглядывают, но подойти никто не решился, видимо преподанный урок хорошо усвоился.

Прошел день.

Скрывая улыбку, приблизился к поджидающим. По мере приближения на их лицах застыл столь приятный шок, полагаю не каждый день видят ребенка разгуливающего на тол-

стых корнях, что растут из его тела. Эх, вы еще не знаете о количестве моего здоровья и шести сотнях природной брони, мелкота.

– Прошу за мной. Можете не бояться по пути никто не нападет, – сказал я, – хотя из озера крабы могут выйти, это не моя территория, а обычная локация.

Я неспешно зашагал к дому, через пару своих гигантских шагов обернулся. Как и ожидалось все быстро отстали, выносливости у каждого крохи, но дожидаться их не стоит, тут не заблудятся, тем более уже виден силуэт моего дома.

Через день они вымотанные, уставшие и судя по виду крайне обозленные добрались до моих ворот. Как и ожидалось мирно жить не все из них хотят. Прежде всего их шестеро и только одни мужчины, никому из них я не выдавал одежду, видимо ее отобрали. Что ж урок номер два. Несчастные не заметили как из земли выскочили корни и пронзили кого где удалось, старался не повреждать одежду, ее хозяева скоро думаю подойдут. Ждать пришлось пол дня, четыре женщины и один мужчина шли понуро, но сплоченно. Не сказать, чтобы их обуяла радость при виде мертвых тел вымогателей, но улыбки на лицах расцвели. На вопрошающий взгляд от мужчины я ответил кивком и они все быстро вернули свои пожитки.

– И так, – произнес я, когда они подошли. – Те пятеро, что решили, что могут забрать мною выданное узнают распорядки от кого-нибудь из вас. Я совершенно не принуждаю

им что-либо объяснять, информация в этом мире одна из самых дорогих вещей, поэтому если вдруг не хотите, то можете ничего не говорить, осуждать не буду.

Молчаливые лица вернувших накидки говорят, что они и слова не промолвят, а на остальных равнодушные, им до фени, что будет с теми несчастными.

– Здесь вход в мои владения, – сказал я и полуобернулся к воротам.

Ограду я выстроил на совесть, каменная двадцать метров высотой, полметра толщины, уж чего, а камня у меня было в избытке, успевай только обрабатывать.

– Но разве мы уже не на вашей земле? – спросил один из мужчин.

– Да, – ответил я. – Земля моя, однако, вы можете тут построить дом и тогда она условно станет вашей, как и моей, но обо всем по порядку. Прошу за мной.

Двухэтажный особняк из камня мне нравится особо сильно. Четвертый уровень дома позволил выбрать четыре ремесленных мастерских. Первая как самая необходимая кухня, она же и столовая, совершенно не зачем делать очаг для готовки, когда в горшке можно поставить еду в кузне. Второй я взял курятник. Наличие яиц сделало возможным очень многое строить, даже египетские пирамиды строились с использованием яиц, так что я не оригинален. Да и лишний раз яичницу покушать приятно. Третья мастерская не что иное, как банальный свинарник, можно было обойтись без мяса,

но оружие мне не нужно, одежда практически тоже, еле убедил Бушрута не выводить корни из тела в районе пояса, так что меховые трусы это единственная одежда, которую мне позволено носить, все остальное разрывается корнями очень быстро. А вот покушать мяса очень даже хочется. Одно время думал о коровнике, но там надо их постоянно доить, а столько молока мне не нужно. Последняя мастерская представлена в виде болотной топи из которой удаётся добывать плохого качества железо. Оно мне не особо нужно, но с ним можно развлекаться. Сад скульптур содержит пока два экземпляра, но я не спешу.

– Это мой дом, входить категорически запрещено, вам я построил барак, во-он там, на другом конце участка. Да, границы участка ров, что за стеной, не перепутаете, не бойтесь. У меня есть курятник, свинарник, кузня и железная шахта, если так можно назвать небольшое болотце. На каждом из объектов надо работать. Принуждать никого не буду, но через два дня либо выполняете мои требования, либо покидаете территорию.

Голозадый мужчина поднял руку. После моего кивка спросил:

– А что конкретно надо будет делать? И по сколько работать в сутки?

– Хороший вопрос, хвалю. Как звать? – спросил я.

– Амир, – ответил он.

– Хвалю, Амир, – повторил я. – Позволь спросить откуда

у русскоговорящего такое необычное имя?

– Россия большая страна, в ней всяких народов хватает, – ответил он расплывчато.

Я улыбнулся.

– Хорошо, принимается за ответ. Издеваться над вами не вижу смысла, если тут будет концлагерь, то вы убежите и тогда мне придется продолжать все делать самому. А мне это не выгодно. Да, врать нет смысла, вы достаточно быстро разберетесь что к чему. Но перейду к деталям. Мы в игре, поэтому все необходимые процессы обусловлены игровой механикой. Вот на примере свинарника. Каждый день его надо чистить, уровень загаженности увидите, когда войдете. Все нечистоты собираются за ним на небольшой площади, там же рядом стоят ведра, зачерпываете и выносите за пределы ранее показанного рва. Процент загрязнения уменьшается и в один прекрасный момент все становится чисто. А все что за пределами рва игра уничтожает, не моментально, но достаточно быстро. Затем свиней надо накормить, для этого идете во-он на те участки и собираете урожай, приносите свиньям. Далее наносить им воды и всё, свободны. Не надо тянуть руку, у меня на все про все у одного уходит два часа. На курятник чуть больше часа, на полив тех плантаций полчаса, а дальше я играюсь в болоте добывая железо и затем в кузне. Там тоже разрешу работать, но далеко не всем.

Тот же мужчина, вроде Амир, если правильно запомнил, поднял руку.

– А как долго придется пахать на твоём хозяйстве? Когда можно создать свое?

– Хоть сейчас. Выход вон там.

– А как?

– Амир, ты мне кажешься нормальным мужиком, а задал глупый вопрос. Неужели полагаешь я начну объяснять как составить мне конкуренцию? Нет, ну и ладно. Народ, чтобы вам было понятнее повторю еще раз, я вам ничем не обязан. Когда я встречал здесь хоть кого-нибудь, то меня атаковали и, конечно же, убивали, первый год можно сказать ходил голым. Но я добрый, правда не ко всем, поэтому адекватным из вас сразу выдал одежду.

Голые потоптались на месте, кто погладил себя по животу, кто коснулся бедер, привычными движениями, будто поправляют джинсы или желают ощутить футболку. А одетые с любовью погладили шерстяные накидки.

– Мы в игре и вы вольны поступать как захотите, но только и я тоже. Поэтому на любое хамство в свой адрес я отвечу как захочу, умрете вы по-настоящему или нет, мне плевать. Это моя земля, адекватным из вас я позволю поселиться и создать свои дома, но не буду забегать далеко вперед. Ой, все забываю, вы жрать хотите?

Все закивали.

– Тогда предлагаю пройти к бараку, там я накрыл приветственный стол, обилию еды не удивляйтесь, я не знал сколько вас будет, поэтому делал с запасом.

Как они не хотели меня обогнать, но запасы выносливости не позволяют им долго двигаться. Точнее медленно идти могут, но тут у нас сказывается разница в скорости, они значительно медленнее.

Барак я выстроил с запасом, человек на двести, кроватей в нем нет, кто захочет нарвет себе травы. Перед длинным зданием также немаленький столик, за которым поместятся двести, а может быть и больше человек, вдоль стола такие же длинные лавки. В качестве угощения у меня только мясо и выращенные овощи, других продуктов у меня нет. Можно было рыбу поймать, зря что ли пруд сооружал, но поленился.

– Прошу к столу, – пригласил я и встал во главе стола, загнал корни в землю и соорудил нечто похожее на стул из корней. – Все, что не доедите можете забрать в инвентарь, там оно не портится.

Второго приглашения никому не понадобилось, народ накинулся на еду как голодные волки, все же почти два дня не ели. Это мне постоянно подпитываясь от земли корнями, приходится заставлять себя есть обычную еду, чтобы не превратиться в растение, заставлять себя вспоминать что значит быть человеком. Еда перестала быть необходимостью, а скорее искусством, наслаждением. Так что наблюдая за голодным действием за столом, невольно улыбнулся, давно я таким не был. Очень давно. И ведь это не росток меня изменил, а я сам. Глупо терпеть голод, когда можно насытится опустив корни, а через неделю или месяц вспоминаю, что давно ни-

чего не ел. Все яйца идут на строительство, а свиньи накапливают мясо, которое я планирую продать. До сегодняшнего момента только и делал, что укреплял и развивал свой поселок, теперь если кто-нибудь останется, то смогу его покинуть, хоть погуляю.

– Егор, а все же можно спросить? – спросил один из мужчин с набитым ртом.

– Валяй, – разрешил я. – Народ, можете спрашивать без разрешения, просто не ждите, что отвечу. Несколько ваших смертей нужны были для сбивания спеси. Все вы взрослые люди, собственно как и я, да, мне далеко не десять лет, такое тело досталось. Но я отлично понимаю, что когда перед вами младенец, то зачем его слушать, когда можно послать. Можете не оправдываться, я быть может также бы поступил. Но это моя земля и тут только мои правила. Если в обычной игре есть законы, порядки, нюансы, то здесь ничего такого нет, абсолютная свобода. Вы можете хоть съесть соседа, в прямом смысле, наброситься и сожрать его живьем, поверьте и такое приходилось встречать. Вседозволенность очень быстро сносит крышу, от того абсолютная свобода за пределами моего участка.

– Да я не об этом, – прожевав сказал мужчина. – Ты кто? Ну или как бы выразится, что за хрень у тебя из тела торчит? Ты пойми жутко любопытно. Мало того, что малец, так еще из тебя корни. Интересно же.

Все за столом закивали. Я засмеялся.

– Тут могу чуть раскрыть тайну. Полагаю у каждого из вас ники далеко не терминаторы и веселые охотники, так? – спросил я.

По лицам всех пробежала тень.

– Не прошу сообщать, – пояснил я быстро. – На моей совести смерть этого самого пацана, в копии тела которого я и нахожусь. Когда укладывался в капсулу, то помещал меня его родной дядя.

– Дальше можешь не объяснять, – сказал мужчина. – Сочувствую.

– Спасибо, – ответил я. – А вот на счет корней ничего не смогу сказать, это уже тайна.

– А мы что правда можем уйти? Ты не будешь против? – спросила одна из женщин.

– Нет, не буду, – ответил я и протянулся за свиной поджаркой. – Вы свободные люди, если вы на меня не нападете, то считайте мы друзья. Или предприниматель и рабочие, если так удобнее. В качестве оплаты могу кормить, но это мелочь.

– По сравнению с чем? – быстро спросила другая женщина.

– С предоставленной безопасностью, – с улыбкой ответил я. – Когда выйдете за пределы рва, то быстро поймете о чем я говорю.

– А какие тут монстры? – спросил мужчина.

Я в ответ лишь улыбнулся.

– Даю два дня или даже три, а то еще не все здесь, можете есть, отдыхать, гулять где хотите. Не бойтесь ничего сломать или испортить не сможете. Точнее сможете, но оно быстро само восстановится, так что щупайте, ковыряйте, осматривайте, кусайте, пробуйте. Чем быстрее поймете что за мир, хоть приблизительно будете понимать его нюансы, тем вам будет проще. Могу дать совет, чем быстрее разберетесь с па-ти, группой называйте как хотите, тем вам же лучше. Пони-маю вопросов уйма, но вам придется все знания добывать самим, как и мне. Если с кем-то и буду делиться, то на равно-значную информацию, а у вас сейчас по определению такой быть не может. Даже из реала у вас никаких новостей, там прошло всего полтора дня, с того момента как я сюда попал, а здесь прошло уже почти четыре года. Развлекайтесь.

Я поднялся и удалился в сторону дома. Пока не отошел на большое расстояние за столом была тишина, а потом ветер донес робкие начинания бесконечных вопросов. Пусть луч-ше друг другу выносят мозг, чем все одному мне.

Глава 2-2

Как и ожидалось понятие времени у них отсутствует, по-нимаю, постоянный день сильно сбивает с толку. Девушки однажды потеряв накидки больше не стремились сотрудни-чать с мужчинами, не все в этом виноваты, но думаю и на защиту никто из них не ринулся, так что дамы полагаю обо-злены. Хотя это не удивительно, в реальности женщины то-

же всегда чем-то да раздражены. Ох, как же давно это было. Сейчас бы даже окрик супруги принял бы как похвалу, лишь бы она была рядом. Один день там здесь размениваю на тысячу и так мне еще почти два года. Гадство.

Мужчины поделились на три группы. Одна группа решила дождаться тех, кто был отправлен на перерождение. Единственный одиночка быстро поел и направился к выходу. Трое мужчин дружно последовали за ним, при том видно, что не преследуют, а сами хотят выбраться на свободу. А женщины все вчетвером пошли изучать участок. Кажется, то как быстро с ними расправились мужчины немного из задело, решили не рисковать. Полагаю остаться без одежды им не очень хочется, стали более осторожными. Хм, смешно. Я голышом столько проходил, что даже привык, а эти переживают за вещи, вот уж правда другие создания, женщины же.

С того момента как они перешли порог моего участка мне показался таймер отсчитывающий тридцать дней. До этого на меня одного никто не собирался нападать, а теперь мы в поселении и нас больше одного, так что атака на поселок неизбежна. Предупреждать кого-либо не стал, если уйдут, то мои проблемы их не коснутся. А если нет, то будем проблемы решать вместе, мне тоже никто ничего не объяснял, выдали железный лом и сказали сражайся.

Идти ухаживать за растениями, мастерскими совершенно не хотелось, вокруг столько нового, так забавно за ними наблюдать. К вышагивающему древесному человеку все доста-

точно быстро привыкли и уже не обращали на меня внимание.

На второй день женщины попробовали высунуть нос за пределы участка, видел как две из них очень рвались, но опасались. Не слышал, но видел, как они упрасивали и видимо уломали. Женский коллектив прогулялся по полю, никакой опасности не встретили, я бы удивился, если бы кого-то нашли. Осмелели и направились за пределы моей территории. Решил за ними не ходить, а то как обычно начнут орать «спаси, помоги», сами к монстрам идут, пусть сами и справляются.

На третий день на участке никого не осталось, ничего не делать мне надоело, поэтому принялся как обычно работать.

Через четыре дня пришли девушки голыми. Встретил их у ворот.

– Привет, – поздоровался я первым.

– Добрый э-э бесконечный день, – ответила одна из женщин.

– Зачем пришли? – спросил я в лоб.

Чуть вперед вышла с короткой стрижкой.

– Привет, еще раз, – сказала она. – Мы помним, что срок бесплатного пребывания вышел. Хотим узнать поподробнее об условиях работы и проживания.

– Хорошо, – произнес я, – Проходите.

Они дружно друг за другом прошли на участок, хотя ворота позволили бы и десятерым пройти держась за руки.

Женщины кучкой встали, куда-то вести нет смысла, мои владения они облазили уже много раз.

– Условие первое, на моей земле только я имею право убивать, – сообщил я. – Поэтому если вдруг кто-то убьет вас на моем участке, то вы воскреснете в десяти километрах отсюда на пляже, а вот убийца сильно пожалеет об этом, это я могу гарантировать.

– Прости Егор, но что ты можешь ему сделать? Убьешь разок другой и всё, – возразила коротко стриженная.

– Э-э, – произнес я пытаясь к ней обратиться. – Давайте познакомимся, надо же мне как-то к вам обращаться.

– Марина, – ответила короткостриженная.

– Лена, – ответила самая молодая девушка, думаю и двадцать еще нет.

– Зоя – сказала самая старая из них, полагаю ей будет за сорок, видны морщины и некая потасканность, женщина выглядит очень уставшей. Да уж в этой игре выдают копии реальных тел, а не идеально молодые.

– Кристина, – ответила рыженькая.

– Хорошо, – подытожил я. – Я Егор, как помните. Так вот Марина, я обладаю навыком разрывать души, если не понятно, то могу хоть сейчас любую из вас погрузить в кому, из которой вы никогда не выйдете.

Женщины побледнели. В их взгляде что-то поменялось, теперь я для них не маленький придурковатый мальчик с корнями из тела. Даже не хочется гадать в какого монстра

они меня превратили, но думаю еще успеют насмотреться на других.

– Спешу подметить, что мое детское тело никак не реагирует на ваши тела. Можете ходить всегда голышом, мне абсолютно без разницы. Так что за сексом ко мне можете не обращаться, мужиков в этом мире полно.

Три из них поморщились, а Леночка, самая молодая задумалась.

– Второе вы приносите мне пользу, я вам. В игре от голода умереть нельзя, да я и не жадный, так что голодом морить вас не собираюсь, что добываете, то ваше.

– А какой тебе профит? – спросила короткостриженная Марина.

– Все мастерские развиваются только когда на них работаешь, – пояснил я. – Питаюсь я через корни, так что в еде я не заинтересован. Но если и так не понятно, то тот же свиарник развивается, уже сейчас он предоставляет четыре свиньи в неделю, одному мне столько не сожрать, при всем желании. А дальше будет еще больше.

– Это хорошо, – за всех порадовалась Марина.

– Наверно, – пожал я плечами. – Скажу честно, жить одному достаточно скучно. Хотя я привык, но от общества бы не отказался. Бегать и принуждать со мной дружить, конечно же, не буду. Однако я в этом мире насмотрелся на всякое, поэтому стремлюсь сохранять человечность. Те несколько смертей были вынужденной мерой.

– Можешь это не объяснять, – перебила Зоя, – тут ты правильно поступил.

Она красноречиво показала на всех. Ну да, четыре голых женщины говорят о том, что одежды у них не осталось и вряд ли они отдали ее добровольно.

– Тогда добро пожаловать, – сказать я и демонстративно отошел в сторону.

– С чего начать? – спросила деловито Зоя.

– А с чего хотите, – с улыбкой ответил я. – Все перед вами. Если кому-то больше нравится копать в грядках, то рядом ведра, где озеро знаете. Нужно мясо для обеда, свинарник найдете. Полагаю мозгов хватит, чтобы не сожрать последнюю свинью. Мы в игре, поэтому присмотритесь к свиноматке и узнаете когда будет приплод, как он появится посмотрите мальчик или девочка. В общем, разберетесь, если жрать захотите. Убивать животинку можете меня звать, вам будет тяжело справиться.

– А одежду еще одну можно? – спросила рыженькая Кристина.

– Простите, но нет, – ответил я. – Не потому что жалко или хочется на вас налюбоваться, а потому что свиньи перед вами, топь с железной рудой тоже, кузня открыта. Добываем руду, в кузне делаем ножик, снимаем шкурку со свиньи, нитки и иголки так уж и быть выдам, дальше делаете себе одежду и при том заметьте столько комплектов сколько захотите. Полагаю вы сюда тоже не на два дня пришли, так что

времени у вас предостаточно.

– Сурово, – заметила Зоя.

– Совсем нет, – возразил я. – все в ваших руках. Еда есть, безопасность есть, так что если не ленится, то не вижу проблем.

– Мы пойдем? – спросила за всех Марина.

– Да, пожалуйста, – махнул я рукой в сторону участка.

Девушки нестройной толпой направились к огороду. Навивные. Таскать ведра нужно иметь хорошую силу, а им ее еще только предстоит развивать. То, что я делаю за два часа у них будет занимать две, а то и три недели, а за это время свиньи успеют насрать еще больше. Но чем быстрее осознают всю соль игры, тем им же будет лучше.

К концу первого их рабочего дня до них дошло, что по одной они с задачей не справятся. Это я начинал с одной курицы и постепенно рос, сейчас в курятнике двадцать одна курица, срут ежесекундно, правда и яиц много дают, но гадят очень много. Кормить их тоже приходится большим объемом. Когда я говорил, что справляюсь с работой, то не уточнял, что с помощью корней, о моих секретах работы никому знать не положено. Женщины попробовали свинарник, но быстро сдались, там объемы от двенадцати свиней такие, что им и за год не справится с нынешними показателями. Конечно же, чем дольше будут стараться, тем быстрее будут расти, но на первых парах это просто адски сложно. Поливать растения тоже не вышло, слишком далеко ходить за во-

дой. Это мне всего две ходки, десяток ведер на ветках развешиваю, погружаюсь в озеро, наполняю и топаю обратно, а им и одно ведро поднять слишком сложно, а носить на доньшке слишком утомительно, выносливости у них никакой. В кузне им делать нечего, в топь лезть незачем, там еды и одежды нет, так что остался только один курятник. Сейчас уже смешно за ними наблюдать, но я начинал почти также. Правда я одновременно выращивал грядки помидоров, огурцов, редиски, лука и зелени и все это надо было поливать. Но чем тяжелее было, тем легче было переносить одиночество, тяжелая работа была в радость.

Залез в меню, наконец-то накопилось на ведро лака, пора обновить мои статуи. Подвесил ведро на корень, обхватил по бокам, чтобы не расплескать и направился в сад статуй. Освободил от металла до локтя у одной статуи, несчастный начал крутить рукой, пытаясь до меня достать, но чем сложнее, тем даже интереснее. Взял кисть и стал наносить слой за слоем лака, дожидаясь пока он затвердеет.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.