

Потерпевший поднял рюкзак, на котором было указано, что для его изготовления требуются ветки и сухая трава, и, судя по всему, он был сделан из ткани. Ему захотелось заглянуть внутрь.

...

Это же... не научно!

Открыв рюкзак, он увидел, что внутри он разделён на 16 ячеек, словно пчелиные соты, которые занимали всё пространство, так что казалось, будто внутрь ничего больше не поместится.

С безразличным выражением лица Потерпевший взял кусок дерева из старого рюкзака и попытался положить его внутрь. Ячейка, словно чёрная дыра, поглотила дерево, оставив лишь небольшую часть снаружи, вероятно, для удобства извлечения.

Он положил ещё один кусок дерева, и в ячейке по-прежнему оставался только один кусок, но в углу появилась цифра «2».

Что это за игра такая? Почему здесь можно складывать предметы?

С каменным лицом он начал укладывать свои вещи в рюкзак, но обнаружил, что веток и травы стало меньше. Перелистав Руководство, он увидел, что для изготовления рюкзака требовалось 4 ветки и 4 пучка сухой травы. Эта скупая система даже материалы заставляла его добывать самому!

Потерпевший смирился.

Подняв новый рюкзак и полуготовый каменный топор, он почувствовал смешанные эмоции, после чего запихнул топор в рюкзак, решив достать его, когда понадобится.

В Руководстве по выживанию большинство предметов были недоступны для изготовления, только факел и костёр выделялись как доступные.

Дожив до восьмого дня, он уже бесчисленное количество раз перелистывал это Руководство. Большинство необходимых материалов он запомнил, но раньше, даже собрав всё нужное, Руководство не предоставляло «услугу» изготовления, так что ему приходилось даже топор делать вручную. Теперь же Руководство позволяло создавать вещи ненаучным способом, и, возможно, теперь ему будет легче выживать?

Целенаправленно собрав сухую траву, ветки и кремни, которые он раньше не брал из-за веса, к вечеру, изголодавшийся до предела, Потерпевший вернулся к месту, где установил ловушки. К счастью, в обеих оказались кролики!

Он положил кроликов в рюкзак, и каждый занял отдельную ячейку. Складывать их не удалось.

Очевидно, складывать можно было только неодушевлённые предметы.

Подняв две старые, потрёпанные ловушки, он коснулся их Руководства, и, словно по волшебству, их странная форма и кривые плетения исправились, превратившись в стандартные ловушки.

Смотря на свои «исправленные» ловушки, он почувствовал лёгкое сожаление. С грустью он установил новые ловушки на прежнее место, зная по опыту, что в кроличьей норе обычно больше одного кролика... Листая карту, он направился к месту, недалеко от кроличьей норы, где росли несколько берёз, кусты ягод и был небольшой пруд. Это место он обнаружил только сегодня.

Возможно, здесь можно устроить временное жилище...

Идя по дороге, он срывал зелёные грибы, которые росли у края тропы, и подсчитывал количество камней в рюкзаке, планируя построить каменный костёр из Руководства.

Добравшись до места, он только собрался строить костёр, как услышал знакомый голос системы:

[Разблокирован новый режим персонажа: Силач]

Потерпевший на мгновение замер, глядя на свою левую ладонь, где надпись «Don't Starve», оставшаяся тусклой целых семь дней, снова стала чёткой.

Новый режим персонажа?

Потерпевший задумался и вспомнил, что его зажигалка, похоже, была частью режима «Пироман», что значительно облегчало ему разведение огня.

Достал небольшую зажигалку, он положил рюкзак и коснулся строки:

[Хотите сменить текущий режим персонажа?]

— Да, — мысленно ответил он.

Надпись «Don't Starve» слегка мерцает и снова тускнеет.

[Смена успешна. Текущий режим персонажа: Силач]

Потерпевший сжал кулак, озадаченно глядя на исчезнувшую зажигалку.

Снова коснувшись строки, он увидел сообщение о том, что режим находится в охлаждении. Потерпевший почувствовал, что его обманули. Вызвав Руководство по выживанию, он проверил свои характеристики.

Пользователь: 002

Режим персонажа: Силач

Здоровье: 160

Голод: 35

Рассудок: 115

Урон: 0.75x

Потерпевший был в шоке.

0.75 урона???

Это что за Силач такой???

Изучив характеристики в Руководстве, он понял, что явно проиграл. Базовый урон «Пиромана» был 1.0, а теперь он потерял четверть своей силы. Самым явным проявлением этого стало... С мрачным лицом он достал из рюкзака каменный топор, который явно стал тяжелее.

Глубоко вздохнув, он снова захотел швырнуть книгу. Возможно, почувствовав его опасные мысли, Руководство зависло в воздухе и мигнуло, а Потерпевший услышал запоздалое предупреждение:

[Хост, ваш уровень сытости слишком низок, чтобы получить бонусы «Силача». Рекомендуется употребить достаточное количество пищи]

Он снова проверил свои характеристики и увидел, что после режима персонажа появилась новая строка.

Режим персонажа: Силач (Голод 100/220/300 соответственно даёт бонус к урону 0.75x/1.0x/2.0x)

...300 сытости. Потерпевший вспомнил своё состояние за последнее время. Очевидно, он постоянно балансировал на грани голода. Чтобы достичь 300 сытости, ему, вероятно, понадобится следующая жизнь или чудо.

— Что я могу сделать? Я в отчаянии, — пробормотал он.

Смирившись с судьбой, он открыл Руководство, нашёл каменный костёр и коснулся светящегося изображения. Перед ним появился готовый костёр, уже горящий.

...Почему он уже горит?

На мгновение он замер, оправившись от потери зажигалки, и подумал, что ему снова придётся разводить огонь вручную. С подозрением посмотрев на Руководство, он перелистнул страницу назад и увидел, что изображение факела тоже светится. С сомнением он протянул руку.

В его руке появился горящий факел.

Разозлившись, он бросил факел на землю. Он погас, но, подняв его снова, Потерпевший увидел, что факел снова горит.

— Эх, к чёрту науку, — выругался он.

Грубо сунув факел в рюкзак, он с удивлением обнаружил, что ткань не пострадала. Внутренне успокоившись, он снова открыл книгу.

Инструмент: Каменный топор (Ветка x1, Кремень x1)

Изготовлен успешно.

...

Потерпевший вымыл одного кролика в пруду, а второго оставил в рюкзаке — он был ещё жив и станет его завтрашним обедом.

Оглянувшись на костёр, он увидел, что он всё ещё горит, хотя пламя стало меньше.

Костёр он поставил примерно в двухстах метрах от пруда, чтобы было удобно брать воду. Вымыв ещё две морковки, он вернулся к костру с ужином и начал жарить кролика.

Жаря мясо, он листал Руководство, изучая материалы для кухонной плиты.

Каменные кирпичи, древесный уголь, ветки.

Кроме веток, у него не было ни того, ни другого, но Руководство предлагало способы их получения. Каменные кирпичи можно было создать только после разблокировки Научной машины, а древесный уголь... сжигать деревья?

Глядя в сторону небольшого леса, он подумал, что это не должно быть сложно.

Для разблокировки Научной машины требовались дерево, галька и золотой слиток. Первые два у него были, а золотой слиток он до сих пор не нашёл. Подбросив топлива в костёр, он решил, что, пока решает проблемы с едой, поиск золота должен стать его главной задачей.

— Дорога впереди всё ещё туманна... — с грустью произнёс Потерпевший, отрывая кусок кроличьего мяса и жуя его без особого удовольствия.

Костёр потрескивал, и ночь опустилась на землю.

Девятый день. Полнолуние.

На следующий день Потерпевший проснулся рано утром, умылся и сразу отправился в путь с рюкзаком за спиной.

Перейдя равнину, он увидел странный, зияющий проход.

<http://bllate.org/book/15498/1374230>