

- ИГРОК, ВЫ СОВЕРШИЛИ ДЕЯНИЯ, ДОСТОЙНЫЕ ЗВАНИЯ «ВЕЛИЧАЙШИЙ ГЕРОЙ», ВЫ ПЕРВЫЙ И ЕДИНСТВЕННЫЙ В ДАННОЕ ВРЕМЯ ИГРОК, УДОСТОЕННЫЙ ЭТОГО ЗВАНИЯ. ВЫБЕРИТЕ НАГРАДУ:

1.МЕЧ ВЕЛИЧАЙШЕГО ГЕРОЯ - характеристики -??? - скрыто

2.СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ ВЫСШЕГО ПОРЯДКА «АРМАГЕДДОН» - наносит максимально возможный урон от магии огня, воздуха, земли и воды на площади радиусом 1000 м. Возобновляется в сумке игрока раз в месяц.

3. СУМКА ДРАКОНА - пространственный карман. Вместимость - не ограничено. Снижение веса вещей в сумке 100%, продукты и материалы в сумке дракона не портятся. Вещи, положенные в сумку дракона невозможно украсть, при смерти игрока все вещи в сумке сохраняются. Продать, передать, потерять сумку дракона невозможно. Ограничения - необходимо помнить все вещи, положенные в сумку. Иначе вынуть их будет невозможно. Кодовые фразы «Положить в сумку» и «Вынуть из сумки» нужно применять, ясно представляя себе предмет перемещения.

Без сомнения, выбираю п. 3. Меч себе я еще раздобуду, свиток - возможно еще и сам сделаю, а вот сумка - это нечто. Насколько мне известно, такого пока ни у кого здесь нет, или те, кто имеют такое чудо, тщательно это скрывают. Мне, тоже придется, но это обдумаю потом.

- ИГРОК, ВАШЕ ИМЯ БУДЕТ ИЗВЕСТНО ВСЕМ, ВСЕ ИГРОКИ БУДУТ ВИДЕТЬ ВАШЕ ИМЯ, НАПИСАННЫМ ЗОЛОТЫМИ БУКВАМИ, ВАШ ПОРТРЕТ УКРАСИТ ЗАЛ СЛАВЫ ТЕРРЫ

- ВЫ ПРИНИМАЕТЕ ЭТУ НАГРАДУ?

ДА.

НЕТ.

А вот это мне точно не нужно. НЕТ. Сразу и безоговорочно.

- ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ДОСТИЖЕНИЕ -«СКРОМНЫЙ ГЕРОЙ»

ВАМ ДАРУЕТСЯ ПРИВИЛЕГИЯ - РАЗ В МЕСЯЦ ВЫ СМОЖЕТЕ ПРОИЗВОЛЬНО МЕНЯТЬ СВОЙ НИК, ВИДИМЫЙ ИГРОКАМИ И НПС.

Надеюсь, теперь все. Нет, получать подарки приятно, но как-то не по себе. Я, собственно, ничего такого не сделал, с другой стороны, если попросят вернуть - не отдам, за сумку дракона буду биться аки лев. Когда я покину локацию новичков - мне она очень пригодится, да и здесь ей найдется применение.

Надо бы выйти в реал и все обдумать. С этой здоровой мыслью я не спеша пошел в обратный путь к роднику. Обратно идти приятно, легко, и совсем недалеко. Уже почти светло, дорога знакомая, точнее бездорожье и к тому же, большей частью, путь с уклоном вниз. Добрался быстро, почти не заметил, как дошел. Напился воды, на всякий случай наполнил бутылку. Понуднее улегся под каким- то странным, незнакомым мне, деревом.

ВЫХОД.

Дома, все как всегда, привычно уныло и скучно. В контрасте с ярким миром игры это особенно удручает. Приготовил себе поесть - восемь утра, а у меня ужин перед сном. Пока ел, подумал о произошедшем и решил заказать себе вторую входную дверь. Тоже металлическую, но посolidнее - металл потолще и замки подороже.

Героическое достижение в локации новичков не дает практически ничего, но в большой игре от него могут быть приличные бонусы, распространяемые на клан, группу или армию в которой герой находится. Кланов могут искать такого героя и в игре, и в реале. Герой в клане - это престижно и выгодно, а призы, сопутствующие героическим подвигам, интересуют уже вообще всех. Такое внимание мне совершенно ни к чему. Наоборот, это повод для мер по усилению безопасности. Сейчас надо укрепить защиту в этой квартире и ускорить меры по переезду в другую. Последние годы я часто переезжаю и причины для этого у меня очень серьезные.

Нашел в сети фирму, поискал отзывы - кажется нормальная, но дороговато, и не планировал я на это тратить. Но! Я теперь знаменитый герой и получать за это по голове не хочется.

Обещали прислать специалиста для заключения договора и замеров через десять часов. Что еще? Надо повысить автономность жилья, может быть, придется отсиживаться какое-то время дома. Мой дом - моя крепость. Взял рюкзак, две большие сумки - и в поход по магазинам. Вообще-то по магазину -«Лента» в десяти минутах ходьбы. Заодно и физическую нагрузку получу.

Вернулся через сорок минут, нагруженный под завязку. Крупы, бобовые, макароны, сухари, мука, яйца, мороженые - мясо, овощи, грибы, ягоды, рыба, креветки и прочее. Консервы, напитки - крепкие и не очень. Еще много чего в азарте набрал, всего и не помню.

Пока достаточно. Разложил все по шкафам и в холодильники - у меня их два. Душ, и спать.

Проснулся вечером от звонка в дверь - пришел мастер, все осмотрел, замерил, договор подписали, аванс заплатил. Послезавтра с утра будем устанавливать.

Ждать позднего времени не хочется, игра увлекла и не терпится поскорее вернуться.

ВХОД.

Так, что мы имеем?

УРОВЕНЬ 0

СИЛА -3

ЛОВКОСТЬ-2

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ -13

УМЕНИЕ -«ДАЛЬНЕЕ ЗРЕНИЕ КАРТОГРАФА» ранг 20 из 20

УМЕНИЕ -«КРИТИЧЕСКИЙ УДАР» ранг 20 из 20

ДОСТИЖЕНИЕ-«ИССЛЕДОВАТЕЛЬ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ»

ДОСТИЖЕНИЕ-«РАЗРУШИТЕЛЬ ПРЕГРАД»

ДОСТИЖЕНИЕ -«СКРОМНЫЙ ГЕРОЙ»

- ВЫ СМОЖЕТЕ ПОВЫСИТЬ СВОЙ УРОВЕНЬ НА??? ПОСЛЕ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ
НОВИЧКОВ.

- ИГРОК, ВЫ ПРЕРВАЛИ ОБРЯД РАЗРУШЕНИЯ СИЛЫ БОГИНИ СВЕТА

- ВЫ СМОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ НАГРАДУ ОТ БОГИНИ ПОСЛЕ ВЫХОДА ИЗ ЛОКАЦИИ НОВИЧКОВ.

- ЗВАНИЕ –«ВЕЛИЧАЙШИЙ ГЕРОЙ».

Дорогой у меня перс, но слабый и беззащитный. Большой плюс – незаметный, и это хорошее качество я намерен сохранять максимально долго.

Игра вышла в свет уже давно, за это время образовались кланы, союзы, альянсы. Игроки смогли поднять уровни, набрать достижения и умения, повысить базовые и вторичные характеристики. В общем, вывод из этого неутешительный. Взять меня слабого и одинокого под контроль и засунуть в клан, сейчас нетрудно. Поддержать на точке возрождения - труднее, но ненамного. А удалять перса я уже не хочу категорически.

Второй раз так не повезет никогда и никому. Игроков десятки миллионов, и они играют годы, появились даже профессиональные игроки, почти постоянно живущие в игре и игрой, а вот такого счастья, как мне вчера, не выпадало никому.

Я и по первоначальному плану не стремился в деревню идти, а теперь и вовсе не пойду. Текущая задача - поднять уровень до 10 и не попасться на глаза ни игрокам, ни НПС.

Окружающую меня идиллию нарушила обычная муха. Нарушив гармонию звуков леса и родника, она с неприятным жужжанием полетала вокруг моей головы и села на левый рукав куртки. К этим насекомым я отношусь неважно, без малейшей приязни, а тут еще и возникло подозрение - вдруг посланница или шпионка, и уж точно - не от светлых сил.

Сосредоточившись на мухе, медленно и осторожно беру камень с земли и, чтобы уж наверняка - а вдруг, как вчера, много всего и одним ударом, со всей силы бью по мухе.

ПОЛУЧЕН ОПЫТ - 0,1 - ДО ПЕРВОГО УРОВНЯ ОСТАЛОСЬ -99,9

Как же больно. Хорошо хоть с моей силой и уровнем сломать я себе ничего не могу. Да и бонусы есть у нубов в локации новичков. Игра заботится о молодежи - чтобы не навредили себе ничем по глупости и не бросили игру совсем. Каждый игрок платит абонентскую плату и

большинство вводит дополнительные деньги для облегчения прокачки и просто для комфорта, а то и для престижа.

Поэтому администрация заботится о том, чтобы все начинающие привыкали к игре постепенно, не испытывая больших неудобств. У искина цели примерно те же.

Ладно, с мухой получился конфуз. Но, попробовать- то было можно.

Для достижения первого уровня мне предстоит убить почти тысячу мух. Можно сидеть и ждать их, и охота будет безопасной. Что-то ведь можно сделать, чтобы их привлечь. Эта мысль меня развеселила. Страхнув покойницу с рукава лохмотьев, еще вчера бывших более- менее приличной курткой, я отправился искать приключения.

Долго мне их искать не пришлось. Правильнее было бы сказать, что это приключения нашли меня. Направление движения я выбрал в сторону старого леса. Так называлась местная локация, где игроки оттачивали умения, полученные от учителей в деревне. Смеркалось. Я спокойно шел по лесу, судя по отзывам, в этой своей части локация почти безопасна. Смотрел я в основном вверх и по сторонам. Нужно было обзавестись оружием.

Воевать камнями, как вчера с Тьмой, вряд ли получится. И я искал ветку, палку, или что-нибудь похожее на боевую дубину. Бейсбольная бита тоже подошла бы. Лучше всего посох, а для него нужна прямая длинная ветка, или тонкий древесный ствол. Древесину желательно применять твердую, поэтому присматривался в основном к дубам, которые встречались довольно часто.

Дополнительной трудностью было найти ветку, обработка и доводка которой не заняла бы у меня чересчур много времени. Ибо из инструментов, для такой довольно скучной работы, я мог использовать только нож, который правильнее было бы назвать перочинным. Из подручных инструментов, в данной ситуации скорее подножных, можно было бы найти разве что-либо вроде камня с заостренной кромкой.

Подходящую ветку мне удалось разыскать где-то через час или полтора. На высоченном старом дубе одна из ветвей засохла. Находилась она, примерно, на четырёхметровой высоте. По размерам подходила, и я полез на дерево. На дуб залезать намного легче, чем на ель, тот, кто пробовал - со мной согласится. На это конкретное дерево залезать было вообще одно удовольствие.

Самая нижняя толстая ветвь была на высоте метра полтора от земли. Несмотря на сгущающийся сумрак я, как по лестнице, поднялся к нужному месту. Для начала, в расчете на везение, я ее просто подергал - не обломилась. Нож новичка оставил на ветке только царапины. Может быть, это какое-нибудь квестовое дерево? Уж очень твердое. Стало почти темно. Совсем почти. Искать другой вариант в темном лесу не хотелось, ждать час до восхода одной из лун - тоже.

Сначала я пробовал ее отламывать. Схватился за нее руками как за турник и раскачивал,

добавляя к силе рук свой вес. Ветка даже не трещала. Потом я встал на нее и стал, слегка приседая, стараться ввести свои движения в резонанс с качающееся веткой. Что-то стало потрескивать, но решительных изменений не происходило. Через час мучений я плюнул и полез наверх. Выбрав место на дубе выше нужной мне ветки метров на шесть и прямо над ней, я прыгнул вниз.

В реальной жизни стремления к суициду у меня нет, но то ли под впечатлением от вчерашних успехов, то ли от ощущения вседозволенности в игре, или просто от обычного:

- Ах ты зараза, ну так на - получи! Я и предпринял столь отчаянный шаг.

...Летел я бомбочкой, кто ребенком бывал бассейне, меня поймет. В момент касания ветки распрямил тело и, со всей силы, ударил по ней ногами. Со страшным треском и не менее страшными выражениями, ветка и я полетели вниз. Шансов выжить было не очень много, но я рассчитывал через час- другой вернуться с респя.

Оружие того стоило, да и других идей - где его взять, я не сгенерировал. К тому же, возрожденный с уровнем 0 получал новый комплект новичка с острым ножом, хлебом и водой. Оземь разбиться мне не выпало счастья.

Счастье, в виде меня, выпало здоровенному кабану. Должно быть зверь, услышав непривычные для ночного времени звуки, пришел навести порядок. Никакой угрозы для себя он не мог себе представить в принципе. С такими размерами ему, наверняка, полагалось быть местным боссом. Благодаря кабаньей чрезмерной самоуверенности, я упал ему на спину, а ветка стукнула зверя по морде.

Присев на задние ноги, кабан рванул вперед. А я покатился по земле. За то, что выжил и сэкономил массу времени и сил, я был очень благодарен животному, смягчившему мое падение. Кабан благодарен мне не был, и мою благодарность принимать не собирался. Как выяснилось, он не убегал, как я надеялся втайне, а занимал нужную позицию для разбега. Я только начал приходить в себя и подниматься на ноги, как почва буквально задрожала - из тьмы на меня летело чудище, выше метра в холке и весом под, а то и за, две дюжины пудов.

Еще хорошо, что монстр, решив для верности хорошенько разогнаться, отбежал довольно далеко, и я успел забраться обратно на дуб. Была у меня скромная надежда, что кабан в азарте преследования врежется в дуб и «даст дуба». Но вот сижу я на ветке, а мой спаситель и, возможно, будущий обед - это сколько же мяса!!! - нарезает круги вокруг. Обиделся. Не уходит. Эдак я тут всю ночь просижу.