

- Вас приветствует Мир! – произнес прекрасный, глубокий женский голос.

Это было первое, что я услышал, когда очнулся, при этом находился я в космосе, во всяком случае, именно так я себе его представлял, это завораживающее зрелище, но продлилось оно не долго. Мир вокруг меня завертелся и я оказался в комнатке. Небольшая метра 3 на 2 но светлая, большое окно белый потолок и по всей видимости беленый, бревенчатые стены и деревянный пол на удивление гладкий. Из мебели стоит добротные стулья и стол. На одном из этих стульев сидел человек навскидку лет 30, неплохо сложенный брюнет, взглянешь, как с обложки журнала.

- Добрый день, Марк Викторович. - Начал он – Вы, наверное, чувствуете себя не в своей тарелке, позвольте все объясню. Зовут меня Никифор Иванович Громов. Я представитель компании Мир. Как Вы себя чувствуете?

Чувствовал я себя не плохо, вот только обстоятельства несколько странные, сначала приветствие, которое появляется при запуске самой современной игры с полным погружением, потом калейдоскоп из звездочек. Вопросов накопилось куча, и видимо сейчас будут ответы. Ну, коли с нами хорошо общаются, почему бы не поддержать беседу.

- Должен признаться чувствую себя неплохо, но имеются вопросы, и наверное первейший из них: как я здесь очутился?

- Упреждая ответ, на ваш вопрос, спрошу, Какие последние воспоминания у вас остались?

Из последних воспоминаний только то, что я вышел в магазин, набрать продуктов, дальше уже темнота. Что собственно я и изложил Никифору Ивановичу

Его версия была несколько дополнена, оказывается, пока переходил дорогу у проспекта Ленина. Умудрился спасти девушку, на которую неслась машина. Спаси то я её спас, но машина влетела в меня, в итоге чего оказался в коме. Родители сей юной, невнимательной особы были достаточно богаты, чтобы отблагодарить таким оригинальным способом – приобретением полной медицинской капсулы и подключением меня к Миру. Моей Активности мозга было достаточно, противопоказаний никаких к подключению не было. Поэтому, пока тело восстанавливается, мозг находится в игре.

- посему позвольте вас ознакомить с договором компании, а так же пройти создание персонажа.

Вручив мне толстую папку с кучей слов типа пользователь, поставщик услуг и обязывается он откланялся. Сказав, что по прочтению и подписанию договора начнется сама игра, разрешив по внутренним игровым вопросам обращаться к нему.

Как только был подписан договор, меня вернули в космос, где все тот же прекрасный голос продолжил как не в чем не бывало:

- выберите расу...

В списке была целая куча рас, начиная от обычных нам эльфов и людей, и заканчивая хогоблинами и фэрри. Особенно порадовали хогоблины - низенькие, скрюченные и абсолютно пушистые. Я минут 5 угорал над их изображением, думаю девчонкам бы понравилось, если бы с ними не случился сердечный приступ в первые мгновения. Это все конечно хорошо, но я предпочитаю человека. Человек - единственная раса, которая может быть в какой-то степени универсалами. Это единственная раса, с которой можно выбрать класс развития после входа в

игру, пусть и без последующих бонусов. Остальные будут иметь преимущество над расой людей, в каком-то определенном плане, например лучше эльфа найти лучников невозможно, хотя бы по той причине, что на каждом уровне у них бонус +1 к ловкости и идет ускоренная прокачка стези луков. Среди дроу распространена стезя скрыта хотя и они не плохие лучники. Гномы одни из лучших танков, а те самые милашки хогоблины петоводы сродни друидам.

- выбрана раса человек, подстройте аватар:

Тут проще, оставил свое изображение разве что сделал чуть более подтянутым и изменил прическу. Нечего ходить лохундрой, тем более это надолго, большинство мужиков хоть и пофигисты в отношении внешнего вида, но к делу все равно подходят обстоятельно, и долгосрочные вещи стараются просчитать наперед.

- аватар закреплен, приятной игры.

Вокруг белая муть портала и вот, я стою на полянке окруженной огромными дубами, вдаль уходит тропинка. Должен признать я застыл. Ощущения неописуемые. Если коротко – сказка. Небо настолько глубокой синевы, что начинает кружиться голова, воздух, словно мёд. Вокруг летаю пташки, на полянке от цветка к цветку летают бабочки и пчелы. Из этого состояния восхищения вывел толчок в спину, и бурчание встали тут всякие. Мимо меня проскочил парень в одних подштанниках и скорым ходом унесся по тропинке. Видимо и мне пора. Эту мысль подтвердило и сообщение, выскочившее на периферии зрения.

« Представиться старосте поселка Малая дубрава: награда – опыт 10. Принять да/нет»

Естественно жмякаем да. Но перед тем, как придти к старосте, надо разобраться немного с управлением. Что мы имеем в углу: блеклая карта, подстроим прозрачность, видно на ней пока мало, но мы погуляем и все просветим. Амуниция: обычные холщовые штаны и кафтан, ноги босы, бонусов, естественно, никаких. Через плечо сумка, в ней лежит краюшка хлеба и чашка, ну уже что-то. Дальше идут характеристики:

Уровень – 1 (0/100)

Жизнь 100/100

Энергия 100/100

Сила – 5

Ловкость – 5

Интеллект – 5

Мудрость – 5

Телосложение – 5

Свободные очки характеристик 10

Сила – сила удара и переносимый вес, количество энергии, скорость восстановления энергии.

Ловкость – скорость передвижения, шанс нанести критический удар, шанс уклониться

Интеллект – скорость произнесения заклинаний, сила заклинаний

Мудрость - количество манны, скорость ее восстановления.

Телосложение - количество хп, скорость восстановления хп, игнорирование боли.

Резисты:

Холод -5%

Жар - 5%

Кислота - 0%

Яд - 0%

Характеристики весьма посредственны, но и не удивительно на 1 то уровне, свободные очки решил пока не распределять, еще неизвестно, что будет мне нужнее.

С характеристиками то разобрался, но пора и в путь отправляться. До деревни решил пробежаться, благо бежать не далеко, всё по той же тропинке, Добежав до ворот выскочило сообщение «ловкость +1». Оказывается, характеристики можно поднять и занимаясь упражнениями, учтем. Деревенька оказалась и вправду не большой. Огорожена частоколом, Домишки не большие, рубленые стоят в рядок. В конце деревни стоит добротный домина в 2 этажа, судя по отметке на карте, это и есть мой пункт назначения. Старостой оказался крепкий мужичок, лет за 50, с густой, серебристой от седины, бородой.

-Добрый день (Вежливость наше всё), я новенький, и хотел бы узнать - могу ли где-нибудь остановиться и подзаработать.

- Приветствую, постоянных дворов у нас нету, да и не примет никто чужака в дом за просто так, а судя по твоей одежке у тебя за душой ничего нет. Так что выполни пару моих поручений, а я тебе, так и быть, выделю комнатку на ночь. Тебя как звать то?

Тут же выскочило сообщение: «Назовитесь старосте, учтите, по этому имени вас будут именовать в дальнейшем, смена имени не возможна» Рядом окошечко для ввода имени. И тут я подвис, вот это засада. Имя с ходу как то не придумывается, пробую ввести своё, и ожидаемый ответ имя занято. А староста не будь дурак, уже тормозит.

- Малец, что завис то? Имя забыл, или потянуло в философские дебри о смысле жизни?

Хм, пробую Мираж. Есть! Имя свободно!

- Извините, и вправду задумался, зовите Мираж.

«Имя выбрано - Мираж»

«Выполнено задание - представится старосте, награда: опыт - 10»

Эх, с почином меня, первая десяточка есть.

- Чтож Мираж, приятно познакомится я Ануфрий Осипович. Для начала, наколи дровишек на заднем дворе, как раз к обеду управишься. Поедим и придумаем тебе следующее задание.

« Доступно новое задание - Колка дров. Награда: опыт - 100, Обед, репутация с старостой
Малая дубрава + 5 Принять да/нет»

Ого, а тут задание повкусней, целый уровень да еще и обед, но самое главное в моем представлении это репутация. Ведь, если есть достаточно прокаченная репутация, то откроются и более приятные задания и за обычные награда будет побольше. Поэтому не раздумывая жму да.

Прошел за дом, просторненько так. Но сколько же тут дров! Тут Куча, нет, не так! КУЧА! При этом здоровенные и сучковатые. К тому же видно, что до этого, кто-то пытался колоть, расколото пара чурбаков и в одном, почти до обуха, забит топор.

Староста посмотрел на моё ошарашенное лицо, посмеялся в бороду и ушел, я же остался чесать свою башку.

Работки тут не мерено, но где наша не пропадала? Правильно, нигде, наша дома сидела. Для начала Взял полешко и начал выбивать топор. Спустя 15 минут бляхи мухи вытащил. Пот льется ручьем, энергия просела до единицы, но вытащил! Чутка отсидевшись и восстановив энергию, стал рубить дрова, для начала выбрал дрова без сучков и поменьше, и то ухайдокался на них так, что руки дрожали, зато порадовали 2 единички к силе. Обратил внимание на то, что сидя или лежа, энергия восстанавливается быстрее. При чем, если остается энергии меньше 20%, то восстановление замедляется. Поэтому выбрал новую тактику, сгоняю энергию до 30%, жду восстановления и продолжаю. Но к моменту отработки стратегии закончились простые полешки, пришлось приниматься за крупные, но как бы я не старался, расколоть их не мог, в попытке разрубить дважды просаживал энергию и восстанавливал. Наконец, меня озарила идея, и я решил сменить стратегию. Взял маленькую полешку, разрубил, делая из нее несколько клиньев, топором создал в большой чурке трещину и начал методично, обухом, забивать клинья. И о чудо! Дело пошло! Стоило только расколоться первой чурке, как система расщедрилась на оповещение:

«Смекалка + 1, Мудрость +2. Нестандартные решения задач требуют не дюжий ум и смекалку. Чем выше характеристика смекалка, тем больше альтернативных решений, вы сможете найти»

Прочитав сообщение, я встал в ступор, я конечно не претендую на звание вундеркинда, но точно помню, что никакой смекалки в характеристиках не было! Ладно, посмотрим характеристики и вауля, помимо всех прочих вижу:

Второстепенные характеристики:

Смекалка - 1

Чтож не плохо, оказывается, есть и второстепенные характеристики, которые надо открывать. Так же радуется, что основные характеристики растут, и пока не плохо, заметно замедляется скорость прокачки с каждой следующей характеристикой, но пока не плохо. А так, как я тут на долго, значит надо становится сильнее. Так, что нечего отлынивать, топор в руки и за работу.

По намеченной ранее технике стал колоть дрова. Со все теми же передышками, правда стали они заметно реже, все-таки и сила и выносливость подросли. Спустя несколько часов монотонной работы, когда уже весь был в царапинах от летящих щепок, грязный, потный, дело стало подходить к концу, на дворе заметно выростала кучка дров, Вот раскалывается последняя чурка и я с радостной ухмылкой жду оповещения о награде. Постоял минуту - нет оповещения. Стер радостную ухмылку, - нет оповещения. Обошел кучу вокруг, три раза прыгнул, сказал кар - нет оповещения. Старосты тоже нигде не видать. Дом заперт, вернулся во двор. Сел на свою злосчастную кучу (если что я про дрова) и стал думать. Под желудком заметно сосет, но куда идти знать не знаю, ведать не ведаю, поэтому, посоветовавшись с

тараканами, решил: съедаю краюху хлеба и ношу дрова в поленницу, благо тут не далеко. К вечеру хозяин по любому должен придти и вручить награду.

Дровишки складывал так, как в детстве учил батя, с боков поленницы построил колодец, положив дрова крест-накрест, а между ними уже забил все обычным рядом. После того, как убрал все, нашел грабли и стал сгребать щепу. За этим занятием меня и застал Староста. Выглядел он не важно, взлохмаченный, понурый, словно за день постарел лет на 15. Увидев меня за этой работой он несколько удивленно на меня посмотрел и махнул рукой, мол пошли в дом. Система тут же отреагировала.

«выполнено задание Колка дров, Награда 100 опыта, обед, +5 репутации с старостой деревни Малая дубрава.»

«Получен второй уровень!»

Пройдя в дом к старосте, прошел за ним в гостиную, где он дал мне отварной картошки и что-то типа морса. Сам он сел напротив и потягивая морс заговорил:

- Извини за то что не пришел к обеду, у нас в поселке пропала девочка, подобную промашку я компенсирую чем ни будь попозже на твой выбор. На этих словах я даже поперхнулся.

- То есть пропала девочка? Как пропала?

- А вот этого как раз никто не знает, ушла в сторону леса и не вернулась.

- Так надо же искать!

У старосты зло вспыхнули глаза

-Ты что ли искать будешь? Со своим то вторым уровнем, вся деревня уже день ищет, с ног сбилась. А там у жителей уровни от 20. По темноте в лес ходить верная смерть, поэтому, раз до этого не нашли, то уже и не найдут.

На этих словах, он как-то резко поник, словно из него выпустили воздух.

От такого напора я если честно несколько опешил, единственное на что меняхватило, это спросить могу ли я взять со двора топор.

Получив от старосты взмах рукой, по типу делай ты что хочешь, я забрал остатки картошки и хлеба, налил в флягу морса вместо воды и пошел за топором. Схватил топор и побрел по деревне, что делать я себе не представлял, но вот так просто отступить тоже не хотел. Зашел в перелесок, что за деревней, выбрал сухую березку, срубил ее, за тесал на манер кола, очистил от веточек и коры. Ухмыльнулся, живем, вот уже и копыё раздобыл. Пошел дальше в лес. Мало того что наступили сумерки, так в лесу, под деревьями, вообще темно, при чем пока шел по дубраве, было ещё более менее, но вот дальше, когда начались попадаться ели, вообще идти не видно куда.

Обстановка вокруг реально жутковатая: кричат филины, вокруг шорохи, рычит какой-то хищник, слышен тихий плач. Стоп! Плачь! Стараясь ориентироваться по звуку и не напороться глазом на ветку, пошел в ту сторону, откуда я его слышал. Под старой Елкой сидела девочка и плакала, идти она не могла, так, как её нога попала в кротовую нору, а сил выбраться у нее не хватало. Увидев меня она завизжала, да так громко, что я на несколько секунд оглох, а как пришел в себя понял, замер от крика весь лес и только волк взвыл где-то вдалеке. Это было

страшно. Девочка же поняв, что я не зверь, а вполне себе человек, плача стала просить ей помочь.

Потихоньку освободив ее ногу и шепча какие-то слова утешения, взял ее на руки, весила она как пушинка. Ориентируясь по карте, пошел в сторону деревни, спустя минуту услышал снова волчий вой, гораздо ближе предыдущего. Я со страху чуть не обделался, да припустил так, что любой заяц бы позавидовал. Единственное, на что хватило здравого смысла, так это спрятать голову ребенка в рубахе, чтобы не рассадить об ветки. Страх страхом а низкие характеристики никто не отменял, поэтому в скорее моя выносливость была уже близка к нулю и все, на что меня хватало, так это еле брести. Идя мимо дуба увидел, что корни выросли шатром так, что образовался выход и 3 стены. Туда то я и забрался спрятав тихо всхлипывающую девочку за себя. Напряженно всматриваясь в темноту, увидел свою смерть, не в прямом конечно смысле, но 2 желтых глаза и надпись - волк 35 уровень - прямо об этом говорили. Всё, что мне оставалось, это выставить копьё вперед, которое для этого волчары вообще ничто, мне им даже не пробить его шкуру, но фортуна была на моей стороне, волк прыгнул, при этом широко раскрыв пасть с целью схватить за горло и напоролся прямо гортанью на мой кол насадив самого себя. При этом удар был такой силы, что кол, упирившийся мне в ногу, сломал кость, а самого меня откинуло к стенке и там эти колом и зажало, чудом только не раздавив девочку, она оказалась чуть в стороне. Своей тушей волк закрыл вход и мне, даже в полном здравии, не хватило бы силы вытащить от туда эту громаду. Поэтому всё, что оставалось, это обнять девочку и сидеть, вслушиваясь в темноту, так сидя незаметно для себя уснул.

Проснулся на рассвете от криков людей. При этом по звуку можно было понять, что проходят они мимо приблизительно в сотне метров от меня.

-Помогите!

Слава Богу меня услышали. Когда они подошли, услышал удивлённые возглас крестьян, по принципу не фигу себе волчара. Мужики вытащили волка и взялись помогать выйти мне, но я зашелся в крике боли, нога дала о себе знать. После боя, на выплеске адреналина, боль не так сильно давала знать, а там от шока и заснул, но когда проснулся, и потревожил ногу, боль вернулась во стократ. Увидев это дело меня аккуратно вытащили и увидели за спиной девочку, и до этого ошарашенные лица односельчан приобрели благоговейное выражение и тут же пришло сообщение

«Репутация с поселком Малая дубрава достигло превосходства. Теперь любые товары будут продаваться дешевле, а покупаться дороже, возможно принятие эксклюзивных заданий. Имеется возможность вернуться в начальную локацию после выхода из неё».

«выполнено скрытое задание спасти девочку. Награда - опыт 3000. Дополнительная награда в зависимости от вашего поведения.» приписку на счет дополнительной награды не понял, но ладно, пусть так.

«достигнут 10 уровень. Весь накопленный опыт свыше 10 000 будет заморожен до выхода из локации. (замороженный опыт 2350)»

Так же были ещё свернутые сообщения, видимо полученные после боя с волком, но меня уже окликивали, поэтому решил отложить их до деревне. Видя, что в ближайшее время прогулки мне не грозят, староста велел:

- Иван, Константин, срубите пару жердин и прикрутите к ним плащ, понесём нашего героя. Кирилл, возьми Осипа и отнесите тушу кожевнику, пусть от лица нашей деревни сделает из

неё что-нибудь – и уже мне – потерпи Мираж, донесём до деревни, а там Аглая быстро на ноги поставит, она у нас знахарка.

К этому моменту подошли крестьяне с импровизированным носилками и усадили меня на них, сидя передвигаться у нас не вышло, поэтому пришлось лечь и любоваться бегущими по небу облаками. Конечно, когда их было видно через ветки. Дойдя до деревни и подойдя к добротному домишке, недалеко от дома старосты. Спасённая девочка сорвалась с рук несшего её мужчины и с криками мама, кинулась на шею вышедшей женщине.

-Аглая помоги Миражу, волк, что гнался за твоей дочкой, ему прилично поломал ногу и теперь идти парню, без твоей помощи не светит.

Аглая, а это оказалась именно она, с помощью Ивана отвела меня в дом, дала выпить какое-то горькое лекарство от воспаления и наложила компресс. Как я от неё узнал зелья способные быстро поставить на ноги делают только хорошие алхимики, которые сидят в городах, там же и маги жизни способные исцелить за мгновения, а в деревнях, в лучшем случае вот такие как она - знахарки, способные понимать травы и с помощью них лечить, делая мази и отвары.

Пролежал я у Аглаи целый день, она мне успела многое рассказать, например, то, что муж её раньше служил в столице и сейчас находится там, но скоро прибудет, дочка её Наденька знатная шалунья, но все её очень любят за доброту. Когда же она оставила меня одного, я прочитал сообщения что пришли после битвы с волком.

«Вы убили матерого волка 35 уровня. награда 9390 опыта»

«Вы убили противника на 10 уровней выше вас получено достижение Давид и Голиаф награда сила +5. Награда за достижение может быть заморожена, заморозить? да/нет»

«Вы убили противника на 20 уровней выше вас получено достижение Давид и Голиаф 2 награда сила +10 . Награда за достижение может быть заморожена, заморозить? да/нет»

«Вы убили противника на 30 уровней выше вас получено достижение Давид и Голиаф награда сила +20. Награда за достижение может быть заморожена, заморозить? да/нет»

Везде жму да, учитывая что по началу она неплохо прокачивается тренировками и обычной работой, надо ждать. В итоге у меня в заглавнике 35 силы.

Нефигово мне привалило силы, хоть становись воином. А так же, подталкивает к изучению других возможных достижений и получению плюшек за них. Так же были системки о прибавки ловкости +3 и телосложения +8, ловкость за пробежку по лесу, а телосложение прокачалось претерпленной болью, которую я от шока не заметил. Ближе к вечеру Аглая меня навестила, да вместе с Наденькой, принесли лекарство и пирожки, которые, засмущавшаяся девочка мне вручила и велели после того как поем - спать, обещав, что завтра буду как огурчик.

На следующий день, действительно, чувствовал себя прекрасно, притом, готов был сожрать хоть быка. Хозяйка увидев моё пробуждение, мило улыбнулась и отправила завтракать, передав наказ, от пришедшего ночью мужа. Никуда меня не отпускать и дожидаться, пока он проснется.

Приблизительно через час пришел муж Аглаи и выгнав женщин начал разговор.

-Мне передали то, что ты сделал для моей дочери, пойми меня правильно, дочь это всё что у нас есть и других детей быть не может. Поэтому, чтобы было по справедливости, я должен дать

тебе выбор. Какую награду ты хочешь за спасение?

«доступна вторая часть награды за скрытый квест - спасение маленькой девочки. Внимание! Награда зависит от вашего ответа».

Я присмотрелся к мужчине, на вид лет 40, на висках седина, глаза цвета стали и такой же взгляд, острый и холодный. Играть с ним в гляделки бесполезно, я проиграю ещё до начала. Одет в простую, свободную рубаху.

Немного подумав, я начал. –Извините, не знаю, как вас зовут?

- Сергей.

- Так вот, уважаемый Сергей, я спасал вашу дочь не ради награды, но и не глупец чтобы отказываться, поэтому прошу вас определить ту награду которую посчитаете возможной. Я приму любую и слова вам плохого не скажу.

- Чтож, пусть будет по-твоему. Я тебя научу тому, что сам знаю, но для начала займёмся твоими параметрами, а то дохлый, что плевком перешибёшь.

Характеристики на конец 1 главы

Уровень – 10 (10 000/10 000) (2500 замороженного опыта)

Жизнь 900/900

Энергия 150/150

Сила – 10+(35)

Ловкость – 8

Интеллект – 5

Мудрость – 7

Телосложение – 13

Свободные очки характеристик 60

Второстепенные характеристики

Смекалка - 1

<http://tl.rulate.ru/book/32095/692129>