



ВСЕМИРНЫЙ ВЕСТНИК ВАЛЬДИРЫ

Самые достоверные известия мира Вальдиры

2019 ВАЛЬДИРА НАСТУПАЕТ

Макс Фран Огненный маг Вальдиры

С детства мне нравился огонь. Он был моей страстью. Помню, как в раннем детстве я очень любил смотреть на костер. Родители были походниками, тащали меня в лес с самого детства. И центральным событием дня похода был, конечно же, вечерний костер. На нем готовили еду, вокруг него сидели, плотно прижавшись друг к другу, когда вокруг царил темнота и лишь всполохи костра выхватывали из этой темноты сосны или какие-то другие деревья. Иногда кто-то играл на гитаре, и люди пели. Иногда гитары не было, и они просто разговаривали и смеялись, попивая чай, вскипяченный здесь же — на этом костре. Иногда сидели молча и, как и я, вглядывались в огонь.

Когда кто-то подбрасывал в костер дрова, в небо взлетали искры... Эти искры разлетались потом вверх и в стороны, медленно угасая в своем недолгом полете. Срок их жизни был короток.

Еще мне очень нравились походные суеверия и уважительное отношение к костру — нельзя было выплескивать в него остатки чая, тем более — бросать окурок. Это было бы оскорблением костра и самого Огня. Нельзя, сидя у костра прикуривать от спичек или зажигалки — обязательно нужно вынуть из костра горящую веточку и прикурить от нее.

Высшим счастьем для меня, когда я немного подрос, стало то, что мне стали доверять быть костровым. Умению правильно сложить костровище одним из десятка способов — шалашиком, колодцем, а также развести такие костры, как таежный, нодья, даже полинезийский — я быстро научился всему. Развести костер в сыром лесу сразу после дождя? Не проблема! Я умел раскапывать и находить сухую растопку — хвою, бересту, тонкие сухие веточки, разводил огонь с одной спички, потом постепенно подкладывал сырые дрова рядом с разгоревшимся костром и, только после того, как они просохнут — уже в огонь.

Однажды мы попали в лесной пожар. Проснувшись поутру, обнаружили, что весь лес заполнен дымом. Нас вывезли военные. Помню, как они везли нас по дороге на военном грузовике мимо стены пылающего леса, подошедшей к ней вплотную. Я смотрел на огненную стихию и не мог оторваться, хотя лицо уже горело от жара - до





тех пор, пока мать не затащила меня вглубь кузова, укрытого брезентом...



Пару раз в своей жизни я видел и городские пожары. Разумеется, я останавливался и жадно смотрел и на вырывающийся из окон огонь и на работу бесстрашных пожарных...

Как я не стал в детстве или подростковом возрасте пироманом — сам поражаюсь. Наверное, спасла туристическая привычка беречь лес от огня, обязательно заливая костер водой и укрывая костровище вынутым до этого дерном.

Когда появилась Вальдира, я не придал этому событию особого значения. Конечно, я, как и все мои сверстники, играл в компьютерные игры, но без особого ажиотажа — реальный мир мне всегда казался интереснее. Новая игра и новый виртуальный мир тогда стали сенсацией. Рассказы восхищенных игроков, первыми попавших в новую игру, заняли все топовые строчки новостей, а выпуски новостей Вальдиры по телевизору, казалось, вытеснили новости обычного мира.

Конечно, я не остался равнодушным к Вальдире, но в моем сердце она поселилась с тех пор, как я увидел совершенно потрясший меня рекламный плакат. На нем огненный маг прямо из ладони выпускал струю пламени в дракона, который, в свою очередь, пытался спалить огнем мага. Два потока огня сталкивались, превращаясь в совершенно ужасный по своей мощи и красоте огненный шар.

Поэтому, когда родители на мое двадцатилетие подарили мне вирткапсулу для погружения в Вальдиру, я уже заранее знал каким персонажем я буду играть — конечно же огненным магом!

Утро первого дня. Первого дня моего двадцать первого года жизни и первого дня погружения в Вальдиру. Вчера, отмечая свой День рождения, засиделся у родителей далеко за полночь. Капсулу установили еще вчера, но я решил в суматохе праздничного дня пока не погружаться в Игру и не создавать персонаж, а сделать это на следующий день в более спокойной обстановке, подойдя к этому вопросу — созданию своего перса — тщательно и без спешки.

Поэтому не спеша завтракаю, мою посуду, чищу зубы и только потом усаживаюсь к компьютеру. Аккаунт уже зарезервирован при покупке капсулы, мне остается только выбрать расу и имя. Ну, и немного поиграть с внешностью своего персонажа.

Класс, а именно своего любимого огненного мага я выберу позже, пройдя начальную локацию — Ясли в одном из великих городов Вальдиры (я уже даже знаю, в каком), когда доберусь до гильдии магов. В яслях такой гильдии нет. А вот раса... Казалось бы, какая раса более других дружна с огнем? Вроде бы ответ очевиден — полуороки. Полуорки — хорошие кузнецы именно потому, что чувствуют огонь. Черное пламя — одно из самых разрушительных заклинаний в Вальдире, и создать его может только шаман из орков или полуорков...

Вот только не лежит у меня душа к этой магии. Шаманизм





как путь магии для меня не очень привлекателен, да и орочий огонь — темный и злой. Я же хочу владеть огнем не просто испепеляющим — а ярким и ярым, взывающим к Свету, а не



Тьме.

К тому же полуорки, все-таки, скорее физовики, хотя есть среди них и шаманы. Поэтому делаю выбор в пользу хумана. Остальные расы даже не рассматриваю. Гномы — тоже физовики. Эльфы, хоть и обладают бонусами в прокачке интеллекта и из них получаются хорошие маги, но огонь — не их стихия. Им ближе магия жизни, созидания, а не разрушения. Я же пришел в Вальдиру, чтобы разрушать! Разрушать при помощи всепоглощающего пламени! Разрушать все — города, горы и реки... Ну, насчет рек, допустим, меня немного занесло, хотя...

Какая еще раса осталась? Ахилоты? Даже не смешно!

Однозначно, выбираю человеческую расу. И вот тут — малюсенький, но очень-очень важный для меня нюансик. Все хуманы по умолчанию попадают в Ясли великого города Альгора. А мне туда не надо. А надо мне в великий город орков Рогхальроум. Никаких орков там давно уже нет, но все игроки-полурки именно там появляются в яслях. Вроде бы неразрешимая задача — как же мне, будучи хуманом, «родиться» в яслях Рогхальроума?

Проблема! Но проблема успешно разрешенная. Вчера я направил просьбу в администрацию игры, аргументированно разъяснив им — почему мне нужно появиться именно в этом великом городе, а не Альгоре, и они — ура! - пошли мне навстречу. Пришедшее сегодня утром письмо сообщало, что при регистрации персонажа с id моей капсулы, он появится в яслях именно Рогхальроума.

Чем меня не устраивает Альгора? Дело в том, что к этому событию — погружению в Вальдиру я готовился заранее, причем довольно серьезно. Прочитаны сотни гайдов, выложенных различными игроками, сотни передач по ТВ и роликов в Сети, посвященных игре. Разумеется, в первую очередь меня интересовали игра магом и все, что относится к огню. Поэтому стратегию своего развития я хорошо придумал и теперь был готов ее реализовывать.

Где расположена Альгора? Практически в центре континента, среди лугов, лесов и озер. А Рогхальроум? Правильно! На скалистом возвышении посреди огромного вулканического плато, а всего в двух днях пути пешком от него — крупнейший во всей Вальдире вулкан Смогусдолл! И именно огонь этого вулкана мне нужен для ускоренного огненного развития. Даже в яслях Рогхальроума есть гейзер, не говоря уже о плато вокруг великого города.

Теперь — имя. Я много думал над ним. Первоначальные варианты были — кто-то Огненный или Пламенный... Огненный Разрушитель.. Пламенный Вихрь... Но потом я подумал... Что будет делать игрок или группа игроков, если их атакует игрок с таким ником? Или если они сами нападут на мага Пламенеющего Героя или Огненного Серпа? Конечно же, первым делом они бафнутся защитой от огня. То ли активируют соответствующий свиток, то ли используют заклинание. То же и при атаке





на такого мага. Никто не станет атаковать его файерболлами или заклинаниями огня — дружественной ему стихии...



Поэтому имя выбираю... используя слова: «лед», «холод», «морозный» и т.д. Думаю, не надо объяснять — почему? Противник будет ожидать от меня заморозки, летящих сосулек и всего подобного, наложит на себя резисты от холода и... станет еще более уязвимым к магии огня.

Выбираю... Холодный Лед. Занято.

Ледяной... горою айсберг... хмммм... Ледяной Айсберг? Занято.

Холодный... ммм... Циник? Занято. Холодный Мрак. Занято. А если так? Хладный Мрак? Все равно занято! А было подумал, что до слово «хладный» никто не додумается, но не тут то было...

Хладный... эээ... Мрачун? Свободно. Как-то по-дурацки звучит - «мрачун»... Но в Вальдире полно и гораздо более дурацких имен. Зато замаскировался — все будут ждать от меня атаки магией Холода и Мрака.

Поздравляем! Ваш игровой персонаж Хладный Мрачун создан!

Добро пожаловать! Мир Вальдиры ждет Вас!

Нас уже 7 миллионов!

Ну все, теперь пора. Подхожу к капсуле и какое-то время смотрю на нее, собираясь с духом. Потом, уже решительнее, нажимаю кнопку запуска. Полупрозрачная крышка капсулы плавно открывается, приглашая меня на эластичное ложе из гипопластика приятного зеленовато-золотистого цвета. Раздеваюсь и забираюсь в капсулу, чувствуя прохладное прикосновение гипопластика. Лежать жестковато, но я знаю, что очень скоро ложе подстроится под мое тело, примет его форму, да и температура выровняется — так что я перестану чувствовать даже малейшие неудобства...

Вход

Перед глазами какое-то время кружится разноцветный водоворот — такое приветствие при входе в виртуальный мир. И вот я в нем — стою на улице великого города Рогхальроум.

Улицы этого города невозможно перепутать ни с каким другим. Черное покрытие улиц, засыпанных, в большинстве своем, вулканическим гравием, а кое-где даже залитых природным асфальтом. Слева от меня, на западе — в небе всполохи от извержения вулкана. Над самим городом небо ясное, но там — на западе, сгущаются черные тучи, очень выгодно подсвечивая те самые всполохи. Однозначно — мое местечко, не зря я так сюда стремился!

Не желая задерживаться у портала, делаю несколько шагов вперед. Гравий под ногами приятно пружинит, если бы не окружающий меня пейзаж, которого в реальности все-таки не бывает, да разинутые рты нескольких полуроков, в недоумении на меня уставившихся,





было бы полное ощущение нахождения в реале.



Парочка этих полуорков — десятого, максимального для яслей уровня. Одеты довольно прилично для яслей — явно находятся здесь не первый день. Успели и прокачаться и приличным шмотом обзавестись. Опознаю в них вербовщиков от какого-то начинающего клана. С ними еще трое полуорков, но все — нубы 1-го уровня. Их-то прямо у входа и взяли в оборот товарищи постарше. Вербуют в клан. Серьезным кланам этим заниматься незачем — в них и так все хотят вступить, и туда берут только тех игроков, которые уже чего-то достигли. А вот кланы молодые иногда не брезгуют и такой вот вербовкой, прямо на входе в начальную локацию — игроков, в первый раз оказавшихся в игре.

Мне они ничего такого не предлагают и даже не заговаривают, глядя на меня в полном недоумении. Не знаю даже, что их смущает — то ли буденновка, то ли лямки парашюта, то ли то, что я человек, а не полуорк. Насчет буденновки я, конечно же, шучу. Одет я в простую холщовую рубаху, такие же штаны. В отличие от всех других городов, где новые игроки появляются босые — в Рогхальроуме у нас на ногах обмотки типа онучей. По вулканической крошке и гравию, которыми посыпаны улицы, босиком ходить невозможно.

Миновав группу из вербовщиков и вербуемых, иду по улице дальше, любясь местной архитектурой. Она здесь довольно своеобразная, непохожая ни на какую другую. Большие, темные массивные дома из темно-серого и даже совсем черного вулканического камня с вертикальными узкими окнами, похожими на бойницы. Если бы не сглаженность углов, можно было бы подумать, что это стиль баухаус. Кое-где сохранились очень старые постройки, построенные орками еще во времена Древних. Но, понятно, таких построек совсем немного. Остальные дома — просто подражание стилю Древних.

А путь мой лежит на окраину Яслей — к кузнице, возле которой, вскоре, я и оказываюсь. Как и все здания в этом городе, она каменная, стоит немного в стороне от жилых домов. Толкаю тяжелую дверь, окованную железом, вхожу. В кузнице стоит тишина. Очаг погашен, никого нет. По стенам развешаны кузнечные инструменты — некоторые из них довольно тонкой работы, не все примитивные и грубые: самые разные молотки, щипцы, ковш для воды. Тут же стоит бочонок с водой. Рядом с очагом — огромный чурбан, на котором стоит наковальня, к чурбану же прислонен и молот.

Хм... Странно. А где хозяева, и почему в горне нет огня?

Выхожу обратно, обхожу вокруг кузницы и вижу... сидящего на еще одном чурбачке и глядящего куда-то вдаль кузнеца. На нем коричневая рубаха с закатанными рукавами, так, что видны очень мощные даже для полуорка бицепсы. Также - темно-коричневые плотные штаны, сапоги всмятку, плотный и тяжелый передник. Лицо — морщинистое со следами небольших ожогов — непохоже, чтобы он пользовался защитными очками или маской от летящих из кузнечного горна искр. Короткая клочковатая седая борода.





Он сидит нахмурившись, о чем-то размышляет. И в завершение портрета — большая бутылка из темно-зеленого стекла, в которой налита какая-то мутная жидкость. Почему-то не сомневаюсь, что это орочья брага.

Интересно, что же с ним случилось? Отчего такая вдруг цифровая депрессия напала на моего потенциального работодателя и наставника? Почему он вместо того, чтобы бодро и весело стучать молотком в своей кузне, добродушно покрикивать на подмастерьев из числа игроков и любоваться свежесготовленными подковами сидит здесь в тоске и печали? Да и, похоже, к бутылке приложиться успел.

- Печально видеть Вас в такой... ээээ... печали (надеюсь НПС не критичны к тавтологии?) уважаемый мастер Кирит, - обращаюсь к нему. Разумеется, я заранее узнал имя кузнеца по гайдам. - Могу я как-то помочь Вам, развеять Вашу печаль?

Кузнец недовольно поворачивается в мою сторону. И тут его раздражение сменяется на удивление. Он некоторое время недоуменно меня разглядывает. Я, не теряя времени и стремясь заслужить его благосклонность, отвешиваю вежливый полупоклон.

- Человек? - наконец недоуменно произносит кузнец-полуорк (хм..., надеюсь он нас, людей, не ест), - кто ты вообще такой? Как здесь оказался?

А вот это уже хорошее начало хорошего разговора, результатом которого может стать обучение у кузнеца и получение мною разных приятных для меня плюшек. Мог бы и послать подальше, что видимо он и делает с другими приходящими к нему игроками-полуорками. Мне повезло — моя раса, нестандартная для здешних мест, его заинтересовала.

Желая развить успех, делаю еще один полупоклон и сообщаю заинтригованному полуорку:

- К вашим услугам, уважаемый мастер Кирит. Я будущий великий огненный маг, чье имя будет вписано пылающими буквами во все книги Вальдиры, а зовут меня Хладный Мрачун.

Челюсть полуорка отвисает еще ниже, он еще пару секунд изумленно на меня таращится, а потом... разражается хохотом. Смеется долго, чуть не падая со своего чурбачка, держась при этом за свой немаленький живот. При этом вместе с какими-то всхлипываниями из него прорываются короткие фразочки, типа: ой, насмешил... великий маг... ха-ха-ха... ты себя со стороны видел, великий?.. ха-ха-ха... пылающими буквами... ха-ха-ха... Хлааадный Марачуун.. аха-ха-ха-ха...

Этот смех меня несколько смутил. Вот уж не ожидал, что НПСы так будут веселиться, услышав мое имя. Ну, по крайней мере, пока не гонит. А вот следующее событие снова возвращает мне бодрость духа.

Поздравляем!

+1 доброжелательности к отношениям с кузнецом Киритом





Это сообщение появилось на виртуальном экране перед моими глазами. Отлично! Отношения с кузнецом начинают налаживаться!

Отсмеявшись и вытерев выступившие от смеха слезы, полуорк произносит:

- Ну, поведай мне, откуда ты такой взялся в наших краях, великий... ха-ха-ха... - снова раздражается он хохотом, - маг... ха-ха-ха...

Охотно выполняю его просьбу. Рассказываю историю о том, что с детства меня тянет к огню, и всему, что с ним связано. Поэтому, услышав про великий вулкан Смогусдолл, рождающий Великое пламя и огненных существ, отправился к нему. Однако рано мне еще соваться на Огненное плато — сгорю там моментально. Надо бы сначала статов поднабрать, устойчивости к огню, да и хороший огнестойкий экип бы не помешал. А он стоит недешево. А где, как не в великом городе Рогхальроуме можно набраться мудрости и умений от самых великих во всей Вальдире мастеров по работе с огнем и металлом...

В этот момент Кирит удивленно поднимает брови и бормочет: «А разве не гномы...», но потом замолкает и продолжает внимательно меня слушать.

Так вот, продолжаю я — хочу повысить свою устойчивость к огню, набрать умений, да и денег заработать на покупку экипировки для путешествия к вулкану, чтобы реализовать свою давнюю мечту — заглянуть в жерло вулкана, стоя на его краю... Насладиться величием и мощью Огненной стихии жерла великого вулкана. Что-то слишком часто я в своей проникновенной речи произносил слово «великий», но, похоже, впечатление на полуорка произвести сумел. Он смотрел на меня теперь сочувственно и даже с некоторой долей уважения во взгляде.

Поздравляем!

+1 доброжелательности к отношениям с кузнецом Киритом

А вот это — вообще замечательно!

- М-да... Немногие выживали, заглянув в жерло вулкана Смогусдолла... - задумчиво тянет кузнец. - Впрочем, великому магу огня... - при этих словах он окидывает меня критическим взором, потом продолжает, - великому магу огня это и впрямь по силам...

Ну, что же, Хладный Мрачун, - тут он все-таки не выдержал и хохотнул, - если хочешь приобщиться к... великой магии огня кузнечного ремесла — тут он явно меня спародировал (не хочет пока серьезно ко мне относиться, ну — хотя бы с симпатией)...

Так вот... Если хочешь приобщиться, вот тебе первое задание... Раз уж ты так любишь огонь... А разведи-ка пламя в горне. Разведешь — зови меня, а я пока на солнышке погреюсь... И полуорк потянулся к полупустой бутылки с брагой, но теперь уже не с мрачным выражением лица, а с хитрой полуулыбкой... Удалось мне его немного развеселить, хорошо...





Поздравляем! Вы получили свое первое задание «Развести огонь в горне».

Класс задания: редкое

Награда: вариативно...



Ого! Ничего себе — первое задание и сразу редкое! На лучшее я даже не мог и надеяться. Я вообще-то рассчитывал просто прийти к кузнецу и попроситься к нему в ученики, но все оказалось еще интереснее. Я сходу получил редкое задание. Надо ли говорить, насколько вырос у меня после этого энтузиазм?

Бодро шагаю обратно в кузницу. Войдя внутрь еще раз внимательно все осматриваю. Растопку найти несложно — быстро набираю сухих прутиков от веника, там же — сухих листочков, поднимаю ветошь и рву ее на мелкие клочки. Складываю все это аккуратно в ямку в центре горна. Туда же подсыпаю немного угольной пыли. Подход кузнеца к его делу мне нравится: в ящиках лежат разные сорта угля — от древесного до антрацита. Подкладываю чуть в стороне от растопки маленькие кусочки древесного угля — буду их добавлять, когда она разгорится.

Вот только нигде нет ни спичек, ни зажигалки. Зато есть: целый набор напильников — выбирай любой, а также на одной из полок лежат интересные такие камни. Никакие профы и умения у меня пока не взяты, поэтому игровыми способами определить, что это за камни, я не могу, но и по внешнему их виду прекрасно вижу, что это осколки от кремня.

А дальше все просто. Держу напильник над растопкой, ударяю по нему кресалом — острой кромкой кремня и... Результат превосходит все мои ожидания. В жизни такого не бывает. От кресала сыпется целый сноп искр, и растопка вспыхивает ярким пламенем. Да уж, подкрутили разработчики игровую механику. Жалуют они игроков. В реальности мне гораздо дольше пришлось бы повозиться. Но такие правила игры мне только на руку. Я подкладываю в огонь приготовленные кусочки древесного угля, потом кусочки покрупнее. Вовремя вспомнив, метнулся и открыл задвижку на вытяжке. Хорошо, что сообразил — еще немного и помещение кузни стало бы наполняться дымом, вполне мог квест провалиться.

Когда огонь разгорелся совсем ярко, высыпаю в него полное ведро антрацита. Пламя немного пригасло, однако я вновь быстро раздуваю его при помощи мехов. Вот теперь отлично! Уголь горит ярко, пламя начинает гудеть.

Поздравляем! Редкое задание «Развести огонь в горне» выполнено!

Ваш интеллект повышается на 1 ед

Ваша мудрость повышается на 1 ед

Ух ты! А базовые-то свои характеристики я забыл посмотреть!

Открываю меню:







Рукавицы кузнеца (защита от огня +1)

Вот это класс!



Быстро переоблачаюсь, закидывая свою нубскую одежку в инвентарь. Это же насколько возросла моя защита от огня? На 12 пунктов? Великолепно! По Огненному плато мне гулять с таким экипом и при моей Выносливости еще рано, но начало положено.

Искренне благодарю Кирита за подаренные обновки, он добродушно машет рукой. Далее, уже следуя его указаниям, насыпаю еще антрацита в горн и берусь за ручку мехов.

Вы получили новую профессию – кузнец!
Мастерство кузнеца возросло на 1. Всего: 1.
Ваша выносливость повышается на 1 ед.

Отлично! Хотя я еще ни разу не ударил молотком по наковальне, но уже получил профу. Хотя все логично — разводить огонь в горне и раздувать меха я действительно умею, а это навыки кузнеца.

Кирит, пока я старательно раздуваю огонь, сует в горн какую-то железяку, ждет, пока она нагреется, потом вынимает, кладет на наковальню и начинает стучать по ней молотком. Спустя пару минут, видимо на этот стук, неизвестно откуда появляется подмастерье — такой же здоровенный, как и сам Кирит, полуорк. Он берет в руки молот, до этого сиротливо стоявший, прислоненный к чурбану, и тоже начинает стучать им по заготовке. Полуорк не произносит ни слова, так и работаем молча втроем. Мастер-кузнец стучит маленьким молотком, молчаливый полуорк — молотом, как и положено подмастерью, туда, куда показывает мастер своим молоточком, я же — подсыпаю уголек и раздуваю меха. Все при деле!

На мои статьи такая работа сказывается самым благоприятным образом. Вскоре на один пункт возрастает Сила, потом еще на один — Выносливость, а потом и Ловкость. На самом деле никакой особой ловкости, чтобы раздувать меха не требуется, но, по всей видимости, система решила меня поощрить.

Вскоре мои статьи выглядят следующим образом:

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 2

Интеллект – 2

Ловкость – 2

Выносливость – 3

Мудрость – 2

Процесс пошел, качаемся потихоньку. А еще через пять минут следующее приятное сообщение:





**Вы получаете достижение «Огнестойкость» первого ранга.
Сопротивление огню: +1. Всего: 1.**



Ура! Вот оно! Вот ради чего я так старался попасть в Рогхальроум и для чего пришел в кузницу. При повышенной огнестойкости я буду не просто менее уязвим к недружественному огню (в прямом смысле этого слова), но и собственные навыки по владению огнем у меня будут повышены!

Спустя примерно час подобной работы, Кирит, наконец, опускает получившееся изделие в воду. Вышла какая-то кривая ось — то ли для телеги, то ли для тарантаса, не разбираюсь в этом. Шипение, облако пара, и кузнец командует перерыв.

Мы выходим на улицу, усаживаемся на скамейку. Второй полуорк приносит откуда-то, видимо тоже из подсобки, глиняный кувшин — к счастью, не с брагой, а квасом и прочие нехитрые деревенские радости: каравай хлеба, лучок, сваренные в мундире картофелины. Да уж, скромно здесь живут простые полуорки — меню явно не из ресторана Ройяль де Канне.

Тем не менее от бесплатного угощения не отказываюсь. Еще и потому, что накопилась усталость, а еда в Вальдире обладает свойством возвращать игроку здоровье и бодрость. Полагаю, что и перерыв мы сделали сейчас именно потому, что моя усталость почти достигла максимального значения. Надо мне отдохнуть и покушать. Сами НПС, насколько я понимаю, вполне способны работать без отдыха хоть сутки напролет. Ну, если их не накрывает депрессия, как Кирита давеча. Надо бы расспросить его подробнее про причины этой его грусти. Сдается мне, что эта... грусть... неспростааа... За ней вполне может таиться какой-нибудь интересный квест.

После перерыва мы занялись подковами. И вот теперь наша диспозиция в кузне изменилась — на меха и подбрасывание угля в горн встал полуорк (кстати, за едой он мне все-таки представился — Круорг его звали), а меня мастер начал учить ковке. Вручил молоток — на молот у меня пока не хватало силенок, и мы с ним вместе начали ковать подковы. Процесс меня увлек — в жизни мне заниматься этим не приходилось.

Система же продолжает радовать:

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

Ваша ловкость повышается на 1 ед.

Мастерство кузнеца возросло на 1. Всего: 2.

Выковываем вместе с Киритом десятка три симпатичных подковок, на что уходит еще часа полтора. Затем он вновь объявляет перерыв.

- Пора нам прерваться, Мрачун, - теперь, произнося мое имя, он (наконец-то!) уже не усмехается. - Приходи после обе-





да. На вот!

Он высыпает мне на ладонь горстку мелочи.



- Сходи в трактир, пообедай. Потом, когда поешь и отдохнешь — приходи, еще поработаем, поучишься кузнечному мастерству, великий маг, - тут он все-таки усмехается, никак не может забыть мое пламенное представление.

- Спасибо, мастер Кирит, - благодарю его я. - Просьба у меня к тебе — позволь мне вместо денег взять два ведра угольной крошки для своих дел.

- Конечно, бери, - пожимает плечами кузнец, - для чего — не спрашиваю, так как понимаю, что наверняка что-то поджечь хочешь.

Он снова хохочет.

- И деньги себе оставь, невелика сумма.

Еще раз благодарю Кирита, тот одобрительно хлопает меня по плечу.

- И, вообще, если что-то надо тебе в кузне — можешь пользоваться! Мы, простые полуорки, должны помогать великим магам, - говорит, вроде бы, продолжая шутить, но что-то уж слишком часто он повторяет эту шутку. Кажется мне, что запали мои слова ему в душу, и у него уже закралось сомнение насчет меня — чем Аньрулл ни шутит, пока остальные боги спят.

А вот насчет того, что можно пользоваться вещами из кузницы — действительно хороший подарок.

Кузнец и помощник уходят, а я быстро набираю два ведра угольной крошки и пыли со дна нескольких ящичков. Прихватываю также рашпиль и кремень. А заодно и стоящий у стены металлический прут. Он довольно тяжелый, но и силу я уже немного прокачал, так что взять его и даже поднять в воздух над головой у меня получается.

Всматриваюсь в него:

Железный прут. Двуручное оружие. Урон: 8–12.

Тип урона: дробящий. Прочность: 59/60

Замечательно! На пределе моих сил, но справиться с ним я должен. Убойная сила вполне приличная для оружия начального уровня.

Вы, наверное, уже поняли, что вместо того, чтобы пойти на обед, я решил заняться фармом. Пообедаю попозже, а пока можно заняться истреблением мобов. А каких мобов новички бьют в начальных локациях? Правильно, крыс и лягушек. Лягушки — мокрые и живут возле воды. Не самые удобные для меня жертвы. А вот крысы — живущие в теплых и сухих амбарах и сараях — самое то! В Рогхальроуме они несколько покрупнее, чем в яслях других великих городов, все-таки полуорки — ребята здоровые. Но так даже и лучше — прокачка будет идти быстрее. Тем более, что я не собираюсь тупо бегать за каждой с железным прутиком (хотя и им придется поработать), а... кузнец прав — я буду поджигать!

Итак, фарм! Забрасываю в инвентарь прут, кресало и... два





ведра с угольной крошкой — да, да, механика игры позволяет это делать. Уже почти перегруз, но пока все необходимое поместилось. Надо будет потом приобрести корзину для переноски вещей, но пока справился и так.



Вооружившись должным образом, отправляюсь к ближайшему сараю. Неподалеку от кузницы как раз есть парочка. Деревянных построек в Рогхальроуме нет вообще, даже сараи здесь — каменные. Поэтому мне и пришла в голову идея ускоренного фарма крыс при взгляде на угольную крошку. Спалить сарай я все равно не спалю, но могу попробовать сделать кое-что по-другому.

Вот он — стоит. Невысокий, с покосившейся и приоткрывшейся дверью, но стены — из крепкого вулканического камня, такой огнем не возьмешь. Набравшись храбрости, подхожу к двери и осторожно заглядываю внутрь сарая.

Ага! Осторожно! Сидящая прямо у входа здоровенная крыса только меня и ждала! Свирепо пискнув (и как это у нее получается — пищать свирепо?) она... прыгнула мне прямо в лицо. Чудом уворачиваюсь, и эта серая сволочь пролетает мимо меня.

Что это за хрень вообще? Что за фильм ужасов? Разрабы крышей поехали? А если бы она мне в лицо вцепилась? Администрация Вальдиры не боится судебных исков от начинающих игроков с травмированной вот такими злобными крысами психикой?

Тем временем крыса разворачивается и снова прыгает на меня. Вот только теперь я готов. Достав из инвентаря прут, им, как лаптой по мячу, бью по летящей в прыжке серой твари. От удара она красиво отлетает в сторону, падает на землю, однако остается жива. С воплем бросаюсь на нее, наношу еще удар, и еще, и еще... После четвертого удара мега-крыса, наконец, погибает.

Жесть! Ну, вообще! Даже руки трясутся. И это первый убитый мною моб. Все крысы дальше такие будут? Или будет еще хуже?

Ну, ладно! Слегка успокаиваюсь. Деваться некуда, надо фармить крыс дальше. Подбираю и закидываю в инвентарь выпавший с крысы лут — здоровенный крысиный хвост. А дальше уже действую по намеченному плану.

Снова осторожно заглядываю внутрь сарая, теперь уже держа прут наготове. На этот раз на меня, слава богам, никто не бросается. Осторожно захожу внутрь. Ага, бежит... Мне кажется, или эта крыса помельче предыдущей? Вроде бы — да, помельче. И, что особенно радует, эта не пытается вцепиться мне в лицо, а скромненько прицеливается к тому, чтобы укусить меня за ногу. Не даю ей этой возможности, ударом прута прибивая ее к полу, а затем добивая вторым ударом. То есть эта крыса убивается гораздо легче — всего с двух ударов. Что же там за монстр у двери сидел? Явно, не простая крыса.

Двигаюсь дальше по направлению к балке. Такие балки есть во всех сараях — я тщательно изучил их, просматривая видео про Вальдиру. Также я знаю частый, используемый игроками приемчик, если крысы тебя начинают одолевать — забраться на эту балку. На ней крысы тебя не могут достать, и ты пока можешь немного восстано-





вить свой уровень жизни и силы для дальнейшего прорыва через крысиные ряды. Или выбраться на крышу, через обязательную дыру в ней и сбежать. Эта балка и дыра с выходом на крышу — важные элементы моего плана.



В середине сарая на меня бросаются уже сразу две крысы — отбрасываю их ударами прута, пока даже не добивая. Крысиный писк со всех сторон становится все громче. В сарае — полумрак, и я вижу все новые и новые светящиеся бусинки глаз серых животных, выползающий из своих крысиных нор по всему сараю. Они даже проявляют некоторые навыки тактики, отрезая меня от двери и окружая.

Отбив двумя ударами еще двух самых наглых, бросившихся на меня, я быстро прячу прут в инвентарь и, подпрыгнув, цепляюсь руками за балку. Только бы хватило сил! Хватает. Подтянувшись, забираюсь на балку с ногами.

Ваша сила повышается на 1 ед.

Очень хорошо, не помешает!

Стоя на балке, вижу, как крыс подо мной становится все больше. Вскоре все пространство под балкой покрывается сплошным серым ковром. Крысы недовольно пищат, задирая головы и строя коварные планы — как бы им забраться ко мне. Вот только я знаю, что игровая механика не позволит им этого сделать. Пока у крыс из-за невозможности меня достать не начал пропадать ко мне интерес, и они не стали разбегаться, я достаю из инвентаря заныканный во время перекуса кусок хлеба и начинаю сверху его крошить.

Крысы оживляются — начинают пищать и драться из-за мелких кусочков хлеба. Вижу, как на эти писк и возню все больше и больше крыс появляется из темных углов и бежит к основной толпе, чтобы урвать свой кусочек. И вот тогда я достаю из инвентаря уже не хлеб, а... ну конечно же! - ведро с угольной пылью. Начинаю развеивать эту пыль над серой крысиной массой. Затем, когда крошка и пыль в этом ведре заканчиваются, поступаю точно так же со вторым ведром.

А вот теперь, пока они еще все вместе и не разбежались — надо действовать максимально быстро. Пробегаю немного по балке и втискиваюсь в дыру, ведущую на крышу. Я не такой крупный, как полуорки, поэтому мне это удастся без труда. Полуорку, скорее всего, пришлось бы повозиться. Оказавшись на крыше, быстро достаю заранее сплетенный жгут из соломы, напильник и кремь. Бью кресалом, искры сыпятся на жгут, который начинает на этот раз разгораться почему-то очень медленно и неуверенно.

Раздуваю его, стараясь делать это максимально быстро, но при этом не погасить. Удастся — секунд через пять жгут пылает ярким пламенем, практически превратившись в факел.



Достижение «Поджигатель» улучшено до 2 ранга.





Отмахиваюсь от сообщения — некогда сейчас. Швыряю пылающий в руке соломенный факел в дырку и бегу прочь к краю крыши. Почти успеваю — в тот момент, когда я уже отрываюсь от ее края в прыжке вниз, сзади раздается мощный хлопок и волна теплого воздуха подталкивает меня в спину.

Приземлившись на ноги, все-таки падаю и прокатываюсь по земле.

Получен урон от падения с высоты на землю. Жизнь: 64 (80).

Уф! Не критично! Не так уже много жизни и снесло. Могло быть хуже. И дальше — целая простыня сообщений:

Достижение «Поджигатель» улучшено до 3 ранга.

Ваша ловкость повышается на 1 ед.

Вы получаете достижение «Огненная гекатомба».

Число убитых Вами существ в результате одного огненного удара — более 100. Награда: наносимый Вами урон огнем +2.

Вы получаете достижение «Убийца крыс» первого ранга.

Вы убили более 100 серых крыс.

Награда - наносимый Вами урон по существам до 10 уровня +1.

И, самое главное:

Поздравляем! Вы получили новый уровень!

Текущий уровень: 2

До следующего уровня 160/300 очков опыта.

Доступных для распределения баллов: 5

Похоже, что все получилось даже лучше, чем я задумывал — висящая в воздухе угольная пыль не просто загорелась, а в замкнутом каменном помещении с прочными стенами сдетонировала подобно термобарическому боеприпасу. Хм... Мощное оружие я изобрел... Или опытные игроки про это знают, но молчат? Пока неизвестно, как я смогу дальше его использовать, но то, что для фарма крыс в таких сараях такой способ это просто песня — несомненно.

Осторожно заглядываю в сарай. Пламя уже погасло, да и, насколько я понимаю, как такового его и не было — был взрыв. Тем не менее, жар чувствуется, поэтому я надеваю спрятанные до того в инвентарь фартук, нарукавники и даже рукавицы. С железным прутком на изготовку захожу внутрь.

Надо же! Не все крысы погибли. Их еще осталось довольно много, вот только нападать на меня они не спешат. Часть из них лежит на спине, поджав лапки и попискивая. Некоторые оглушенно мотают головой и пытаются подняться на дрожащие лапки. Нельзя дать им такой возможности. Аки рыкающий лев бросаюсь в бой на беспо-





мощных мобов, выбирая самых активных. В первую очередь добиваю тех, которые умудряются встать на лапки, а затем доходит очередь и до лежащих. Все теперь дохнут с одного удара прутом, пунктуально оставляя каждая по хвостик.



Помахать тяжелым прутом мне доводится весьма прилично, впрочем не зря — помимо опыта от убитых мобов и лута в виде их хвостов, еще и статус повышаю: силу, ловкость и выносливость — каждая характеристика по одному пункту.

Теперь мои статусы выглядят следующим образом:

Базовые характеристики персонажа:

Сила — 5

Интеллект — 2

Ловкость — 5

Выносливость — 5

Мудрость — 2

Достижения:

Поджигатель - 3

Кузнец - 2

Огнестойкость — 1

Не распределенных очков характеристик: 5.

Хм... Верхняя часть выглядит как электронный дневник для проверки родителями в школе. По физике, химии и математике — пятерки, а по физре и пению — двойки. Надо бы подтянуть крайне важные для мага интеллект и мудрость, но это можно сделать и потом. Все равно в Яслях нет ни гильдии магов, ни магических свитков в лавках. Вот вступлю в гильдию, изучу заклинания (огненные, конечно же!), начну этими заклятиями жечь все вокруг, а еще читать про это книги — повышу соответствующие статусы. Нет книги жечь не буду — их буду читать.

Пока над всем этим размышляю, ни одного живого моба не остается. Теперь мне нужно только собрать лутовые хвосты и покинуть уже этот сарай. К завтрашнему утру должен произойти респаун, следы пожара исчезнут, а крысы возродятся. Вот тогда можно будет повторить фокус с угольной пылью.

Впрочем, до утра ждать нет никакой необходимости — неподалеку точно такой же сарай, вот только что-то я уже подустал, и физически (хотя, казалось бы — лежу себе в капсуле, ничего не делаю), а главное — морально. Слишком много событий — бросающаяся на меня крыса... бррр..., взрыв и последующий геноцид выживших крыс. Ну и работа в кузнице, конечно. Вот только дособирую хвосты, и надо будет отнести их в лавку, сдать торговцу в обмен на деньги, чтобы они зря инвентарь не забивали.

Вот это да! Хвостов, в общей сложности, оказывается целых 202 штуки! Ничего себе, я монстр! Почему у меня все еще второй уровень, а не третий, например? И достижения за 200 убитых





крыс нет. Хотя, там, кажется, следующий ранг дается не за 200, а то ли за 500, то ли за 1000 крыс. Ладно, надо тащить хвосты торговцу, а то опять в инвентаре с учетом ведер и других находящихся там предметов почти не остается места.



Лут скидываю быстро. Флегматичный полуорк-торговец даже бровью не двинул, когда я высыпал на его прилавок гору из крысиных хвостов. То ли это здесь вполне привычное дело, и многие игроки приносят сразу по несколько сотен хвостов, то ли это потому, что так прописан его персонаж — просто неспособный удивляться, а всегда сохранять флегматичное выражение своей полуорковской физиономии.

Он сгреб хвосты куда-то себе под прилавок. Впрочем, один хвост на его прилавке задержался. Тот самый первый, он же — самый длинный. От той кошмарной крысы, чуть не вцепившейся мне в лицо. Торговец долго его рассматривал, затем все-таки сгреб туда же, куда и остальные.

На прилавке появились три серебряных монеты и одна медная. Почему столько? Две серебрушки — за две сотни хвостов, медяшка — еще за один. Получается, что за хвост первого убитого мною моба мне выдали целую серебряную монету? Хм, получается я не ошибся — крыса, первой на меня напавшая, была не совсем простой. Вот, целую серебрушку за нее отвалили...

Выхожу из лавки, можно сказать, разбогатев. Если поесть в трактире стоит примерно 10 медных монеток — столько выдал мне кузнец, то, получается, что с лута за один за сарай я могу покушать целых 20 раз. Смешно, конечно — обед в трактире (наверняка что-то очень простое: похлебка, кусок серого хлеба да стакан кваса или браги) не самая интересная цель, к которой я бы мог в Вальдире стремиться, но все равно приятно.

Присматриваться же к шмоту, продаваемому в лавке или оружию пока не стал. Кузнец довольно неплохо меня экипировал, да и выбранный мною железный прут в качестве оружия пока очень даже неплох.

Несмотря на эдакую вулканическую атмосферу Рогхальроума, обилие серого камня и вулканического гравия, травка и деревья в Яслях этого великого города, все-таки есть. К одному из таких деревьев я и подхожу. Сажусь на травку, прислонившись спиной к его стволу и выхожу из Вальдиры.

Выход.

Выбравшись из капсулы, некоторое время осматриваюсь вокруг, возвращаясь в реальный мир. Такое состояние, что он для меня навсегда изменился. Их теперь не один, а два. Чтобы немного прийти в себя, иду в душ. Под струями воды, действительно, понемногу начинаю возвращаться в этот мир. То, что произошло со мной за эти несколько часов погружения в Вальдиру — это невообразимо! Да у меня за всю жизнь не было столько приключений в реальном мире, сколько за эти несколько часов в игре!

Выйдя из душа, разогреваю готовый обед в микроволновке, медленно и вдумчиво его поглощаю. Мысли мои по прежнему в игре.





Например, такие:

Как можно еще использовать взрыв угольной пыли, кроме как для фарма крыс в сараях?

Или...

А получится ли у меня изготовить в игре порох, если я смешаю угольную пыль с серой и селитрой? Есть ли в игре селитра? И почему никто до сих пор порох в игре не изготовил — наверняка ведь не я один такой умный?

И еще:

Как мне лучше распределить 5 свободных очков? Стоит ли сейчас вкладываться в интеллект и мудрость или отложить этого до того времени, как получу свои первые заклинания в гильдии магов?

И еще масса других...

Надо возвращаться в Игру!

Даже не помыв посуду, возвращаюсь к капсуле и забираюсь в нее.

Вход.

Я сижу там же, где и вышел из игры. На травке, прислонившись спиной к дереву.

Первым делом распределяю полученные за второй уровень баллы. Решив не мудрить, кидаю по одному баллу к каждой характеристике.

Моя статистика теперь выглядит так:

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 6

Интеллект – 3

Ловкость – 6

Выносливость – 6

Мудрость – 3

Ну вот, теперь это не похоже на табель двоечника!

Я встаю и иду по гаревой дорожке в сторону кузницы. Меня ждет кузнец Кирит. А также работа в кузнице. А еще потом — крысы в сарае и торговец в лавке. А еще...

Я смотрю в сторону черных туч, клубящихся над вулканом — меня ждет Смогусдолл. А потом — Альгора, а потом... пока не знаю, что потом, но наверняка, что-то весьма захватывающее...

Меня ждет Вальдира...



Словарь

Альгора — один из пяти великих городов Вальдиры. Расположен в самом центре материка.

Аньрулл — один из темных богов Вальдиры. В тексте его имя звучит как замена восклицанию «Черт!», хотя никаким игровым чертом он, естественно, не является.

Ахилоты — одна из рас Вальдиры, живущая под водой.

Баф (или бафф) — от англ. buff. Временное усиление игрока — обычно под влиянием какого-то заклинания или эликсира.

Бафнуться — применить баф (временное усиление) по отношению к самому себе.

Закл (сокр. от «заклинание») — основной инструмент применения магии в игре. Их существует огромное количество видов. В тексте герой, в первую очередь, стремится приобрести огненные заклинания для нанесения урона одиночным противникам и их группам при помощи огня, таких как фэйерболл (летающий огненный шар), поток огня и т.д.

Лут (от англ. loot — добыча) — трофеи; добыча, собираемая с побежденных противников или найденная в охраняемом противником месте.

Моб (от англ. mobile object) — любой подвижный объект в игре, чаще — в значении существ, на которых можно охотиться.

Нуб (от англ. newbie) — новичок.

Профа (сокр. «профессия») — игровая профессия персонажа: лесоруб, кузнец и т.д.

Разраб (разработчик) — кто-то из разработчиков игры. К ним у игроков часто бывают претензии, если им не нравятся какие-то игровые решения.

Респаун (от англ. respawn — «перерождение») — возрождение убитого игроком моба или другого игрока, а также восстановление объектов, разрушенных игроками через какое-то определенное время (время респауна).

Ройяль де Канне — один из самых дорогих и роскошных ресторанов в Альгоре.

Стат — иначе, характеристика персонажа: сила, ловкость и т. д. Чем стат выше, тем персонаж сильнее, ловче и т.д.

Фарм (англ. farming) — многократное нападение на одних и тех же мобов с целью получения лута и денежного вознаграждения.

Хуман (англ. human — человек) — иногда бывает удобно употребить именно это слово, чтобы дать понять, что речь идет именно об игровой расе, а не человеке в жизни.

Шмот (от вульг. названия одежды — шмотки) — не только одежда и обувь персонажа, но также, например, доспехи. Иначе — экип, экипировка.

Экип (экипировка) — примерно то же самое, что и шмот, только звучит немного уважительнее и относится, скорее, к надеваемым предметам, имеющим защитные и иные характеристики. В общем, если предметы качественные, игрок, скорее, назовет их экипом. Если же не очень — полупрезрительно, шмотом.