

Он все еще помнил, как Леон однажды сказал ему, что могучий конь - это романтика для мужчин.

Для большинства горячих джентльменов транспортное средство всегда обладало неотразимым очарованием. Ангор не был исключением. Но в то же время ему нужно было подумать о том, так ли необходимо ему транспортное средство.

По крайней мере, до того, как он научится каким-либо летающим заклинаниям.

По мере приближения к центру Сада Духов Деревьев появлялось все больше зданий. Повсюду были ученики высокого уровня. Ангор мог также почувствовать, как время от времени кто-то внезапно появлялся.

Здесь обычно собирались люди, а значит, здесь всегда будут драки и конфликты... а также чьи-то болезненные крики.

За несколько минут Ангор уже видел, как несколько человек пролетели мимо автобуса, спасаясь от чего-то.

Люди в этом жестоком районе обычно относились ко всему с безразличием. Не так давно Ангор видел человека, покрытого собственной кровью, который протягивал руку к прохожему с просьбой о помощи.

Как и ожидалось, пассажир не поднял глаз.

Увидев такое зрелище, Ангор вдруг почувствовал, что город учеников, в котором он жил, был настоящим раем.

Квестовый зал находился прямо перед центральной площадью. По сравнению с небольшими домами поблизости, зал выглядел необычайно большим и величественным. Все здание было украшено золотыми кирпичами, блестящим расписным стеклом и острой красной крышей, похожей на вершину горы. Это место напоминало религиозную церковь.

Толпы людей постоянно входили и выходили из здания. Все шли торопливыми шагами.

Первое, что привлекло внимание Ангора, когда он вошел в зал, - дюжина гигантских прилавков круглой формы. Над каждым прилавком висел изогнутый на 360 градусов экран, на котором отображалась всевозможная информация для посетителей. Тем временем работники за стойками быстро записывали различные записи о текущих квестах.

Информация на экранах была посвящена только квестам. По обеим сторонам на стенах были установлены большие стеклянные экраны, на которых отображалась аналогичная информация.

Ангор также заметил, что на них были разные разделы. Квесты, выданные Брутальной пещерой и волшебниками, располагались сверху, а задания, выданные учениками, находились внизу справа. Что касается левого нижнего края, то там отображались другие важные уведомления.

Ангор пришел сюда впервые, поэтому он не знал, как принимать задания. Ангор просто переместился в менее людный угол и стал наблюдать за другими людьми.

Понаблюдав некоторое время, он узнал основные принципы работы. Большинство учеников проверяли на экране интересующие их квесты и записывали их кодовый номер. Затем они

просили одного из работников зарегистрировать квест. Люди также могли напрямую просить о квестах по определенным критериям.

Ангор последовал их примеру и посмотрел на экран.

Большинство простых квестов исчезали сразу после публикации, а те, что оставались на экране, в основном требовали много времени и были менее полезными. Например, квест, в котором нужно было искать таланты на других континентах, прокручивался на экране годами.

Были и сложные задания с большой наградой, такие как исследование руин или охрана поста для экспедиций на самолетах. Они все еще предназначались для подмастерьев, хотя большинство подмастерьев знали, что эти задания предполагают, что они будут расходным пушечным мясом.

Были и другие, казалось бы, легкие задания с отличной оплатой, но их все равно не рекомендовали брать.

Ангор быстро понял, почему, взглянув на их эмитентов.

'Создатель миниатюр' Дюмартин Байер, волшебник, известный своими жестокими экспериментами, в ходе которых он извлекал мозги живых существ.

Дюмартин выдал одно задание:

[Ищу ученика для участия в моем эксперименте. Сотрудник должен иметь показатель духовной силы 15 или выше. Награда: 100 магических кристаллов (ежедневно)].

Некоторые из сложных квестов имели большую награду, потому что требовали знаний по определенной профессии, например, по магическому массиву или алхимии.

Это были те, кого искал Ангор.

Из-за нехватки алхимиков постоянно появлялись задания, требующие навыков алхимии, которые давали безумные награды. И награда росла с каждым днем.

Ангор увидел квест, в котором требовалось купить "Зелье белой орхидеи". Когда он посмотрел, награда изменилась с 200 кристаллов на 230. Исполнитель уже подготовил материалы для изготовления зелья, и теперь ему нужен был только алхимик-аптекарь.

Ангор еще не знал об Апотекарии. Он вспомнил, что Мара упоминала о том, что Утренняя роса обладает схожими свойствами с зельем Белой орхидеи, которое помогает ученикам преодолеть узкое место.

У него еще оставалось несколько листьев Утренней Росы, но он не собирался их раздавать.

Затем Ангор проверил наличие заданий по изготовлению инструментов. Большинство из них требовали необходимых компонентов для экспериментов с волшебниками. Среди них был и такой, который требовал стабилизатор энергии и взамен давал 300 магических кристаллов.

Конечно, были и те, кто искал алхимическое оружие.

Месяц назад Дейв упоминал, что многоуровневое алхимическое оружие можно продать, по крайней мере, за 200 кристаллов. Однако на данный момент большинство такого оружия уже превышало эту цену. Был даже кто-то, готовый заплатить за оружие тысячу.

Для Ангора это было неудивительно, так как он уже ожидал этого.

Когда появилось сообщение об очистительном саде, простая коса, которую он сделал, продавалась за 400 кристаллов. Естественно, были и лучшие.

Ангор начал с самого выгодного квеста и посмотрел вниз, чтобы узнать, может ли он принять один из них.

Он нашел несколько из них выполнимыми, и за них давали почти 1 000 магических кристаллов. Однако, подумав о том, сколько времени они займут, а также о своем намерении затаиться среди людей, Ангор решил отложить их в сторону.

Тем временем он заметил, что те, кто просил изготовить оружие на заказ, обычно получали более высокую плату.

Кто-то просил нестандартное оружие за 50 магических кристаллов, а за многоуровневое - 500 кристаллов и выше.

У него было всего десять дней в запасе, поэтому он не мог встретиться с каждым и договориться. Ангор выбрал квесты с более простыми требованиями, которые давали сырье.

В итоге он выбрал семь заданий. По их завершении он мог заработать 3 000 кристаллов.

Когда все было сделано, Ангор уделил некоторое время просмотру объявлений, отображавшихся в левой нижней части экрана. Большинство из этих объявлений касались важных вопросов, связанных с учениками.

Как и ожидалось, там была информация об очистительном саде.

Второе сообщение гласило, что второй Лунный проход вот-вот откроется.

Больше ничего не привлекло его внимания. Ангор отвернулся и направился к менее занятой стойке.

Клерки за стойками были в основном смертными, которые с почтением относились к покровителям в зале.

Ангор назвал клерку кодовые номера принятых им заданий. Принятие нескольких квестов не было чем-то редким, поэтому клерк ничего особенного не сказал.

"Пожалуйста, покажите мне вашу костяную карту, сэр".

Когда Ангор подчинился, у клерка появилось странное выражение лица. "Сэр, запись гласит, что вы не выполняли никаких квестов раньше, поэтому вам нужно заплатить 10% гарантийного взноса за каждый квест. Также..."

Молодой человек в белой мантии с золотой окантовкой вышел из-за спины Ангора и прервал клерка. "Также вам нужно заплатить гарантийный взнос за материалы, предоставленные эмитентами".

Клерк кивнул. "Как сказал этот господин, сэр".

Ангор нахмурился и осмотрел незнакомца, стоявшего позади него.

Молодой человек улыбнулся Ангору. "Простите, что врываюсь. Я случайно услышал номера квестов, которые вы зарегистрировали, поэтому я знал, что вы принимаете алхимические квесты".

Случайно? Вряд ли.

Ангор был уверен, что еще мгновение назад этого человека рядом с ним не было. Он подошел прямо к этой стойке после того, как клерк проверил костяную карту.

Ангор хмыкнул и посмотрел на продавца, который отвернулся, чтобы избежать его взгляда.

"Как я и думал..."

Человек в белой одежде не возражал против того, что Ангору удалось разгадать его маленькую хитрость. "Простите, сэр, вы алхимик?"

Ангор напустил на себя холодный вид. "А какое отношение это имеет к вам?"

Незнакомец сохранил свою яркую улыбку вопреки безразличию Ангора. "О, пожалуйста, не будьте таким. Поверь мне, я очень уважаю всех алхимиков. Возможно, я использовал небольшую... тактику, чтобы найти тебя. Но даже если это не так, это сделает кто-то другой. Спросите этого человека, если хотите. За каждым алхимическим заданием, которое вы принимали, бесчисленное количество людей наблюдало со спины".

Упомянутый клерк слегка вздрогнул. "Он прав, сэр."

Ангор помрачнел: "Ты... тоже передал мою информацию кому-то другому?"

Клерк быстро покачал головой. "Нет. Пока нет".

Человек в белой одежде добавил. "Я заплатил большую цену, поэтому я должен был получить информацию первым. Но, думаю, я привлек достаточно внимания, поговорив с тобой, а значит, они скоро придут к тебе".

"Только потому, что я принял алхимические задания?" Ангор сурово нахмурился.

"Верно. Ты, наверное, знаешь, насколько ценен здесь алхимик. Мой квест висит там уже полгода, и никто его не взял. Но не волнуйся, люди, искавшие твою информацию, включая меня, просто хотят установить с тобой дружескую связь. Большинство людей на самом деле не причинят вреда".

"Ты один из "большинства"?" спросил Ангор.

Вопрос застал мужчину врасплох. Те, кто желал зла этому ребенку, никогда бы не признались в этом. Теперь, когда он внимательно посмотрел на Ангора... он понял, что перед ним действительно молодой человек в возрасте шестнадцати лет или около того. Кто-то столь юный не поддался тьме этого мира. Парень задал такой детский вопрос, потому что все еще верил в человечество.

"Конечно, верю", - ответил мужчина. Затем он спросил: "Итак, вы можете выслушать мое предложение, сэр?"

"Что вы хотите?"

"Тот же вопрос. Вы алхимик, господин?".

Ангор немного подумал и кивнул.

"Великолепно! Тогда я перейду к делу. Я видел, что вы принимаете квесты на создание многоуровневого алхимического оружия. Вас интересует квест 5428?"

<http://tl.rulate.ru/book/27632/2131933>