

Неторопливо мы двигались в течение какого-то времени, пока не выбрались на ещё больший простор улицы. Наверное, это основная стрит этого города. Проспект забирал куда-то вверх в горы, на которых также высились дома и огромный замок.

- А что там? - не выдержал я интереса и толкнул кучера.

- Сансхелм, - ответил тот. - Столица Нортленда.

А мы тогда где? Вроде же Найтхелм - столица. Потратив ещё пару минут, я почерпнул новые сведения. Оказывается тут две столицы. Точнее это одна столица - Хелм. Но никто не называет её так. Считается что это два города: тот что на горе - Сансхелм, где живут дворяне; и Найтхелм - нижний город, в котором тоже живут дворяне, но и со всеми прочими.

- А король тоже там?

- Да. Вулфред Волнорез, король Нортленда и герцог Льдистого Архипелага проживает во дворце Сансхелма, на самой вершине Шлемовой Горы.

- Гони ко дворцу, - переменял я решение.

Кучер, который хотел свернуть с главного шоссе, пожал плечами и остался на прежнем пути.

Я решил, что лучшим решением будет вначале переговорить с королём, как того и просил Филатов. Всё же лучше сдать квест «А» ранга как можно скорее, во избежание так сказать проблем мира во всём мире. Да и опыта наверняка за такое задание получу много и уж точно 40 уровень получу.

Вот только стоило нам начать подъём к Сансхелму, как путь перегородили ворота с нарядными стражниками.

Стражник Сансхелма (Уровень 200)

Облачён в блестящие кольчуги с меховыми вставками и рогатый шлем на голове. И таких тут шестеро. Каким надо быть силачом, чтобы прорваться мимо них боем? Уж точно ни один Безликий на такое не способен.

- Пропуск или приглашение имеется? - поинтересовался стражник.

- Нет, - ответил кучер.

- Может быть, - ответил я. - А как оно выглядит?

Вот так сразу «от ворот поворот» мне не хотелось. Кучера стражники отослали и тот радостно помчался вниз по проспекту, напевая себе что-то под нос. Стоп, а вернуть сдачу? Я же заплатил ему за проезд на большее расстояние?! А и ладно! Ещё же пересечёмся.

- Вот пример пропуска, а это пример приглашения, - указал на бумажки стражник. - Имеется что-то подобное?

Ничего подобного не имелось. На красивой гербовой бумаге изысканным почерком с обилием завитушек (женщина что ли писала) выведено приглашение. Да ещё и в конверт всё это дело упрятано и залито сверху восковой печатью. А пропуска у меня не имелось и подавно.

Помимо перечисленного игра показала и уведомление следующего содержания:

Для получения доступа в город Сансхелм необходимо выполнить одно из следующих условий:

Получить Пропуск, выписанный государственными служащими.

Иметь Приглашение, написанное жителем Сансхелма.

Заработать репутацию в городе Найтхелм - дружба, или выше.

Либо же иметь подходящие характеристики: Слава (5 000) или Честь (1 000)

- Я по срочному делу к королю, - попытался я надавить.

- Что за дело?

- У меня письмо от Императора адресованное лично королю. Дело, порученное Стражам Трона!

Чем больше внушительных названий назовешь, тем эффективнее. Красноречие повысилось. Стражники смутились. Харизма возросла.

- Если вы Страж Трона, то мы не смеем вам препятствовать, - озвучила стража.

Но препятствовать стали. Видимо им требовалось доказательство. Что им показать? Броню Филатова? Попросив подождать, я вернулся на остров и захватил шлем с брони. Помахал им перед стражниками, которые никак не отреагировали на подобный процесс. Но и пускать не захотели. Тогда я показал письмо. Оно их заинтересовало. Даже загипнотизировало. Каждая выписанная закорючка на конверте приковывала их взгляд.

- Это послание от самого Императора! - гроыхнул я эти слова. - Вы смеее противиться воле Императора?

Стражники дрогнули и отступили.

- То-то же, мусора!

Но последнее я сказал, уже пройдя далеко за периметр их охранения.

Второй город-столица Нортленда поражал воображение своей красотой. И можно было бы стоять с открытой пастью, словно придурок с соседнего двора, но нужно перебороть себя. Сказать себе, что это всё выдуманный мир, а не реальность. Поэтому вся красота этого мира - фикция не стоящая ни секунды моего времени.

...Но фонтаны тут стоящие.

Отмотав ещё пару кварталов, под пренебрежительными взглядами местной знати, я выбрался к воротам местного дворца. Сам дворец я имел удовольствие лицезреть с порядочного расстояния, но парк перед дворцом показался мне приятным внешне. У ворот стояли ещё более суровые стражники:

Гвардеец Нортленда (Уровень 200)

Эти и броню имели повнушительнее и арсенал в руках постоянно находился в боеготовности и светился и искрил накопившимися зарядами чар и прочих бафов. На одного такого охранника нужно целое пати организовывать. Поэтому мне следует проявить максимум тактичности:

- Здравова, братки! Мне бы к королю попасть... Перетереть-поспрашивать. Дело одно важное обсудить. Вы как, не против?

Гвардейцы оказались против. Они проигнорировали меня, словно вышколенная стража лондонской королевы. Даже не соизволили пояснить, что от меня требуется, чтобы попасть во дворец. Лишь сообщение системное выплыло, да указало, что требуется всё то же самое, что и в прошлый раз, только больше и круче.

- Я по поручению Императора! - махнул письмом пред их лицами.

Теперь и они оттаяли.

- Можем передать во дворец, - все, что ответили они. - Пускать без разрешения не имеем права.

Напрасно я пытался объяснить им всю важность предстоящего деяния, они не слушали ничего.

Пришлось отступить. Отдавать им квест «А» ранга я не собирался.

Тридцать три шага отошёл я от ворот ведущих во дворец и натолкнулся на ещё одну из целей своего путешествия. Гильдия Археологов – гордо гласила надпись, выполненная золотом на огромной и вероятно древней каменной табличке. Что удивительно, так это соседство гильдии Археологов. Нет, то, что они соседствуют с дворцом короля – это норма, а вот здание напротив меня удивило. Гильдия Строителей – вторая вывеска не менее пёстро и кичливо красуется огромными буквами, выполненными из дорогих камней, не все, а только половина из которых поделочные, а остальные – драгоценные.

– Прогуляться бы тут ночью с ломиком... – озвучил я мысли вслух, поглядывая на всё это богатство.

А что такого? Я законопослушный гражданин в реале, но игра есть игра и тут можно спокойно грабить, убивать и нас... наслаждаться игровым процессом. Вот только вряд ли патрули стражи позволят мне унести хоть что-то ценное из пределов этого кичливого города викингов. Вроде бы они должны быть суровыми мужиками в меховых жилетках. А вместо этого расфуфыренные имперцы только и шастают по улицам и с пренебрежением смотрят на мой невзрачный вид.

– Я совершил открытие. Хочу поделиться этим со всем миром!

Вот только сторожащий вход археолог не признал во мне гения и не стал тут же отворять двери.

– Это центральный офис гильдии. Сюда приглашаются лишь те, кто доказал Археологам свою значимость. Обратитесь в иные отделения гильдии.

Для получения доступа в центральный офис гильдии Археологов необходимо выполнить одно из следующих условий:

Выполнить цепочку квестов на получение допуска.

Заработать репутацию фракции «Археологи» – дружба, или выше.

Либо же иметь подходящие характеристики: Слава (10 000) или Знание (1 000)

Спорить с противником, превосходящим меня амуницией и уровнем, как-то не хотелось. Даже если бы я сохранил Филатова и Кирфана, то и они ничего не смогли бы противопоставить археологу-привратнику главного офиса. Всё же его уровень выше двухсотого... Боже Ллодас, в какой мир я попал? Почему в этом городе у всех такие высокие уровни?

Решив попытать счастья в гильдии, в которой я вроде состою, я потерпел тот же самый крах.

Для получения доступа в центральный офис гильдии Строителей необходимо выполнить одно из следующих условий:

Выполнить цепочку квестов на получение допуска.

Заработать репутацию фракции «Артель» – дружба, или выше.

Развить умение «Строитель» или навык «Труд» до V ранга.

К строителям хотя бы знаменитостей не пускают, а то придумали пускать всюду тех, у кого высокая Слава. А что поделаться неприметным личностям, у которых вся известность именно в их скрытности и состоит?

Плюнув (в прямом и переносном смысле) на все условности местного бомонда, я отправился прочь. Неполучение допуска ни к одному из мест меня не расстраивало. Всё же главное – добраться до кузнеца, а остальное – приложится. Никто сроков же мне не давал.

Сейчас же главное – найти нового таксиста, и домчаться побыстрее до дома кузнеца. Вот как раз и улица, по которой лихо разъезжают местные «шашечники»...

– Господин, вы не поможете мне?

Я развернулся в сторону говорящей старушки. Заросшая. Грязная. Вонючая и скрюченная. Настоящая баба-яга из сказки. Но согласно местным табелям о расах, она относится к вымирающему виду эльфов-дикарей (спасибо встроенной википедии).

– Перевести через дорогу? Донести вещи? Найти свободное место в маршрутке? Отвадить чёрных риэлторов?

На одном дыхании я перечислил весь спектр услуг, которые обычно предоставлял пенсионерам в реальности. Вот только виртуальная старость, оказалось, по иной причине обращалась ко мне:

– Мне бы внучку мою найти. Лориэлирика же такая хорошая девчушка, но этот дружок её Папальтополь – гад и прохиндей! Уговорил её...

С пожилыми людьми как? Они говорят, а ты кивай. Или уходи – всё равно не заметят исчезновения. Так их и обворовывают: пока они говорят, раз и всё – унесли пенсию. Мы-то естественно таким подлостями не занимались. У нас всё было честно: открыли бизнес и приветствовали кредиторов. А то, что бизнес прогорел... так кризис же! Вкладчики были не в обидах на нас.

Пока я обдумывал ситуацию, старушка закончила причитать и жаловаться на друзей и подруг

её внучки, и наконец-то предложила задание.

Вам предложено задание «Поиски внучки»

Сложность: «Е»

Описание: Жительница Найтхелма обратилась к вам с просьбой отыскать её внучку – эльфа земли Лориэлирику, которая сбежала из семьи вместе с другом Папальтополем. Жительница считает, что далеко сбежать они не могли и продолжают прятаться где-то рядом с Девятыми Вратами Хелма.

Цели: Найти Лориэлирику и вернуть её в семью

Награда: Повышение репутации Найтхелма на 20. Пирожок с капустой или пирожок с мясом.

Награда ничего особенного. Ну кому нужно повышение всего на 20 пунктов? А пирожки? Тем более не два, а только один на выбор. Но ничего другого ожидать от простейшего задания и не стоило. И мне бы отказаться... Вот только внешне старушка напомнила мне ту самую волосатую эльфю, которая украла у меня золото в момент моего прибытия. И судя по карте те врата у которых я появился в Хелме – именно Девятые. Так что в процессе выполнения задания я и себе золото верну и старушке её дорогую внучку.

– Принимаю задание, мать. Готовь ремень для своей баловницы!

С чего начинается любой квест по поискам? Естественно с осмотра карты предстоящей операции. Открываю... Девятые врата... Девятые врата... Нашёл. Область карты соответствующая задания услужливо подсвечена... вот только почему область занимает территорию большую, чем Девятые Врата? Промасштабировав, так чтобы видеть весь подсвеченный контур я констатировал, что карта не поможет в поисках, ибо по заданию мне следует искать волосатую эльфийку почти по всей площади Найтхелма и в прилегающих лесных массивах. Хорошо, что хоть в Сансхелм соваться не просят.

Акт второй. Настала пора расспрашивать свидетелей. Как раз от старушки я не успел отойти...

– Эй, старая, куда потоптала?

Мерзкая старушенция, выдав квест, решила свинтить по-быстрому. Да ещё и очень по-быстрому. На спидах она что ли?

Вы использовали умение «Рывок»

- Чего тебе, милоч?

Только когда я схватил её за плечо, только тогда она соизволила обратить на меня внимание.

- Ты совсем из ума выжила? Чего утопала, не рассказав где искать внучку?

- Внучку? - удивилась бабка. - Какую внучку?

Ага. Мало того, что выглядит как ведьма, так ещё и страдает забывчивостью. Не беда. Забывчивость одна из тех болезней, которые я научился лечить ещё в реале. А то обычно такие пацанчики на простой вопрос «мобилку позвонить дашь?» сначала теряются, а те, кто понаглее, заявляют что забыли. Лечится забывчивость настолько просто, что даже упоминать процесс не стоит.

Но уважая старость, обойдусь менее суровым методом.

- Поставь меня на землю, супостат! Не трясина меня! У меня же сердце больное!..

Спустя пять минут, которые старушенция провела вниз головой, она резко стала вспоминать, что некогда общалась с молодым красавцем и выдала тому квест. Прилив крови к голове стимулирует мыслительную деятельность.

- Я попросила одного орка с пугающей внешностью найти мою непутёвую внучку... Так это ты был? Ой, прости, не узнала славного витязя...

После второй порции лечебных мероприятий она вспомнила всё окончательно. И хорошо, а то кто-то стражников уже позвал. Так что я вовремя её опустил.

- Так, где конкретнее её искать? Или хотя бы где искать этого её дружка?

- У Девятых Врат, - повторила она. - Поспрашивай там. Если внучку там никто не узнает, то уж дружка её Папалтополя там точно знают... Всё, милоч? Тогда отпусти старушкину ручку, а то оторвёшь же...

Отпустив старушку, я ловко поймал такси, сбив с пути того, кто пытался залезть к шашочнику вперед меня. Взяли моду поперёк меня идти! Подумаешь, это именно он тормознул такси.

Спустя какое-то время я уже опять находился у ворот, где совсем недавно появился в городе. Всё такое же многолюдие. И в этот раз это мне на руку. Есть, кого пытаться... то есть расспрашивать.

- Слышь! Папатополя знаешь?

- Н-ет, - с неуверенностью ответил какой-то непись. - Никак не знаю такого вора, товарищ орк.

Только я хотел его отпустить, как схватил за шею крепче. Над типком появился дебаф

удушение. Беда. Как бы в такой толпе стражники не заметили, что я их горожан принижаю.

– Так он вор? Где найти?

– Дышать! – просипел непись, а затем, когда я его чутка отпустил: – Стража! Помогите! Стража! Убивают!

Вы нанесли 17 единиц физического урона – Противник оглушен!

И сваливать! Мелкий уродец позвал стражников! Хорошо, что удар кулаком по затылку у меня поставлен мастерски, и если бы в реале была градация умений, то это умение, несомненно бы имело наивысший уровень прокачки.

Изучен новый навык!

Рукопашный бой I ранг (1 из 10 Ур.)

Ваши кулаки – грозное оружие, сравнимое с лучшими клинками знаменитейших кузнецов. Для сражения вам не нужно никакого оружие – ведь вы способны справиться с любым противником голыми руками!

Удары не оружием наносят больше урона. Выносливости на такие удары расходуется меньше. Выше шанс сбить Баланс противника.

Вот! Даже игра поняла, что достаточно одного использования кулака в споре и сразу можно выдать навык... Что за паскудство?! Сколько времени я пользуюсь и двуручными мечами и дубинами и всем остальным и мне хрен какой полезный навык дали! Вот зачем мне рукопашка?! Игра словно подталкивает меня использовать Дневник Пивовара и сменить класс. И я рад бы... да только класс теперь смогу сменить лишь после аудиенции у Императора. Вроде это один из известных способов категоричной смены класса. Право такой аудиенции у меня есть... вот только когда его превосходительство (или как там Императоров величают?!)

соизволит посетить Нортленд?

– Стой, странник! – кто-то схватил меня за плечо.

Внутри всё похолодело. Также и в реальности было: после одного щекотливого дела меня также сзади участковый за плечо схватил, а, затем, не разобравшись в сути произошедшего, утащил вначале в опорный пункт, а затем и в дежурку... Хорошо наш честный и справедливый суд за отсутствием улик меня оправдал. Слава нашей судебной системе, кстати!

Но это оказался не стражник.

Какой-то горожанин с уровнем под соточку. По описанию – местный пекарь.

– Руку, бл*, с плеча убрал, пока не отх*рачил!

Культуру речи блюдем. Кент всё понял и руку убрал. Даже более того: поднял в гору, типа ахтунг. И отошел на пару шагов, что сделать во всей этой толкучке улицы было делом довольно сложным.

– Чего тебе?

– Вы спрашивали про одного вора? Могу узнать, для какой цели вам эта информация понадобилась?

И чё меня всякая шваль местная допрашивать вздумала? Но может он мне поможет. Вот только как ему ответить? Если он такой же ворюга, то следует говорить правду и сказать, что ищу внучку. Если он простой горожанин, то следует говорить правду, и сказать, что хочу найти вора. Я такой. Всегда выбираю: говорить одну правду или другую. Я вообще парень честный, что бы там про меня участковый на суде ни плёл.

– Меня этот сученыш обворовал. Вот и хочу его отыскать и взыскать компенсацию по полной программе.

Булочник затих. Неужели его смутила моя честность? Или он тоже вор и сейчас рванёт? Ничё страшного. Как бы он от меня не бежал, я Рывком могу его за мгновение настичь... лишь бы не врезаться в кого-то. То, что я ему сообщил эту правду, было просто логикой. Если он честный малый, то будет рад услышать, что я хочу наказать преступника. Если он и сам с ворами замешан, то я его просто начну пытать и никакой стражник не скажет мне слова против.

Наконец пекарь ожил:

– Рад слышать, – сказал он. – Меня этот паршивец через день обворовывает! Никакого спасения от него нет! Я бы и сам ему уши оторвал и страже сдал, но его прикрывает банда Пасечника...

– Так ты можешь мне сказать, где найти этого мальчика?

– Конечно, – обрадовался булочник. – Днём этот парень вместе с остальными ворами работает с внешней стороны Девярых Врат, но вы сами понимаете, что отыскать одного мелкого вора среди всей этой толпы – почти невозможно. Ночью же он укрывается на базе Пасечника, что в трех километрах от Найтхелма. Но соваться туда в одиночку – верная гибель. Ведь ночью вся банда сходится вместе... Так что вам решать: рискнуть ли соваться в логово, или попытать удачу и отыскать его в городе.

Задание «Поиски внучки» обновлено!

Стало известно, что друг Лориэлирики – Папальтополь – вор из банды Пасечника. Днём он работает с внешней стороны Девярых врат. Ночью же уходит на базу банды.

– Так что вы выберете? – поинтересовался булочник. – По вашему виду я могу с уверенностью сказать, что вы решитесь напасть на базу. И не удивительно ведь вы орк- воин...

Пекарь постучал меня по плечам, всем видом выражая «Орёл!». Будь я барышней – зарделась бы прям вся. Но после секундного замешательства, непись отчего-то перестал меня хвалить. Глаза расширились. Челюсть отвисла.

– Вы же не воин! Строитель?! – удивлённо и удручённо произнёс он, голосом срываясь на визг.

И что его так удивило? И зачем добавлять это удивление? Он непись! Так что он с самого начала знал, что я Строитель.

– Я очень brutальный строитель, так что действительно скорее выберу штурмовать базу, чем искать иголку в стогу сена.

– Brutальный строитель? – опять удивился булочник и завис.

Вы желаете сменить класс Строитель Теней на класс Brutального Строителя?

Я моргнул и сообщение исчезло, словно его никогда и не было. А может его и правла не было? Кто может с уверенностью сказать какие последствия для мозга может оказать непрерывное многосуточное нахождение в вирте? Не зря же там стоит ограничение на нахождение. Вот уже и глючить начинает. И уже не в первый раз. Вроде я видел когда-то что хозяйка гостиницы по мне ментальный урон провела... Да уж. Нужно быстрее найти способ сбежать из игры.

– Вы точно уверены, что хотите рисковать и напасть на базу? Там находятся очень сложные противники, и с большой долей вероятности вы не вернётесь живым!

Понимаю, что это его работа, но он уж больно сильно печётся обо мне, хоть и пекарь. Каламбурю страшно... Пора уже мозгу отдохнуть. Но он словно мамка. Хотя моя так обо мне не беспокоилась никогда. Я не говорю, что она плохая мать. Да, господь мой Ллодас, я порву пасть любому кто так о ней скажет, но факт в том, что она не слишком беспокоится даже когда видит меня избитым.

- Погодь! - попросил я непися, копаясь в менюшках.

Мне нужно связаться с Си и узнать, как там у неё дела по нахождению моего тела в реале. От этого зависит сколько я имею свободного времени на выполнение всяких тупорылых заданий. Та девка уже должна была всё разузнать, если бы подошла к делу серьезно. И если она сейчас ответит, что ещё не узнавала, то её уже ничто не спасёт. Она навечно попадёт в мой чёрный список, и я буду валить её всегда и всюду.

Игрок Сильвер находится вне сети

Хм, если бы я не запутался во временных переходах, то сумел бы понять, сколько в реале времени. Может ночь? Да и пох. Я знаю, что в Нортленде вечер. Но зачем она вышла? Поссать, извините. Или всё же действительно решила озаботиться моей судьбинушкой и наконец-то оторвала *опу от капсулы и рванула в соседний подъезд? Кто бы ответил?

<http://tl.rulate.ru/book/3432/141691>