

"Момент игры", "MORE ADA", "Фанатики Абсурда", "Одержимые13"— четыре самые многочисленные гильдии образующие альянс под предводительством первой из них. В названии гильдий можно измываться как угодно, в отличие от выбора имени при создании персонажа ограничивающейся только одной заглавной буквой и шестнадцатью знаками, без цифр и других символов.

Насколько знаю, еще можно поставить галочку перевода, что давала отображение названия гильдии, на языке того, кто его читает, на чем бы оно написано не было. Подозреваю, правда, что "MORE ADA" и "Фанатики Абсурда" были созданы истинно русскими.

Скажу сразу, "Хаос" была единственной игрой с возможностью общения на разных языках. Скорее всего, это было делом "Системы", как и то что "НиПы" могли понимать нас и мы их, хотя это как выяснилось другой мир и такого же языка, как в нашей реальности, у них быть не может. Это же касалось и письменности.

Как же мне получить доступ к нужной информации, и сделать это как можно быстрее? Конечно же, вступить в одну из выше перечисленных гильдий! Здесь и появляются проблемные эпизоды...

Эж шла почти наравне со мной, а барс плелся позади. На враждебной территории она похоже предпочитала держаться поближе к чему-то чуть более знакомому, и в данном случае это был я.

Голова ее крутилась из стороны в сторону, а взгляд жадно впивался во все на что падал глаз. В отличие от элегантной архитектуры ангельских городов, в городах демонов все было более угловато, в то время как у тех в почете была некая закругленность и естественность линий. А наличие множества деталей, отличало зодчество этих двух рас от людского, где все строилось лишь с практической точки зрения. Если же прикинуть, на лад того мира где я родился и вырос, то к демонам относилась готика, а к ангелам модерн (я лишь эти два стиля и знаю, ну еще один, ладно, эпохи Возрождения).

Девушка неожиданно остановилась возле ступенек большого храма, над аркой ворот которого было изображено огромное белое дерево, с расходящейся корневой системой, тянущейся по стенам слегка вниз и в стороны.

— Я видела такое же на Веридерра...— тихо почти шепотом пробормотала она под нос.

— Это — Иусат. В этом мире так изображают бога рождения и жизни, (точнее богиню, как она говорила, ей так предпочтительней), — сказал я, подойдя к Эж.

— Вперед, мы уже совсем рядом.

За то время что успело пройти, после моей встречи с "белой стеной", я успел кое-что выяснить...

В этом мире поклонялись только трем богам (что удивительно и ангелы, и демоны и даже люди): Иусат, Мергирид, Оредал. Каждый из них занимал свою божественную нишу в пантеоне верований Андиона: Мергирид — бог всего не живого (воды, земли...вещей и т.д.); Оредал — бог знаний, умений и мысли; Иусат — бог рождения, жизни и плодородия. Для каждого из них в больших городах были построены храмы, на которые похоже совершенно не жалели ни времени ни золота ни рабочих.

...И вот, наконец-то, мы пришли к заветному, столь же высокому, сколь же и серому зданию с вывеской: "Фанатики Абсурда" и с гербом на ней же в виде злобного шута, рот которого в оскале тянулся до ушей. Почему именно она? Попросту, из всех четырех гильдий только эта имела представительство в Хеая. Если быть точнее, то основную точку именно здесь. И именно ей удалось заключить договор со здешним королем, что бы места другим гильдиям из альянса тут не предоставляли. Это была только их территория. Думаете, они одни такие единоличники, и как их вообще еще не выгнали из союза? Нет, они не единственные, все остальные гильдии тоже заправляли своими городами и "не пускали" в них прочих из четверки. Сделано это было для того, чтобы в конкретной местности набиралось больше игроков одной гильдии. Что имело стратегическое значение в случае разрыва альянса и ведения меж гильдийных войн. Все потому что у демонов был такой режим, как "Междоусобица" который позволял беспрепятственно без наложения побочных эффектов воевать с той гильдией, главе которой его предложили. Это сродни "Поединку", только народу много. На самом деле, вся это ассоциация держалась на соплях, и в любой момент могла запросто пасть, из-за какого-нибудь пустяка, потому как для них это было игрой, и они хотели лишь играть.

Оставив кота на улице, мы зашли внутрь и оказались в просторной приемной, в конце которой, справа, находилась, судя по всему, стойка регистрации игроков. За ней сидела милая на вид девушка-НиП заполнявшая какие-то документы, и пока нас еще не успевшая заметить.

К ней я и обратился, подойдя ближе:

— Я хочу вступить в эту гильдию. Как мне это сделать?

— Вот заполните анкету, и в соответствии с ней я рассчитаю, денежный взнос, который вы должны будите внести. Вы же выше 300 уровня, я надеюсь? А то, мы участников ниже этой границы — не принимаем. Учтите, вам будет выделен спарринг партнер для проверки, так что врать бессмысленно, — ответила она, подавая мне желтый лист бумаги.

— Разумеется, — ухмыльнулся я.

Девушка как-то недоверчиво на меня посмотрела. Но сказала только то, что я могу пойти присесть за стол возле стены слева, там же найду перо и чернила.

Пока я отвечал на вопросы, Эж бродила по залу и разглядывала все, что только можно было, включая портреты, висевшие по всему его периметру. Любопытству ее не было предела,... хотя я понимаю, почему же...

— Гарди! Гарди! Он здесь, он здесь! Скорее иди сюда! — слышался чей-то женский голос, что позвал девушку-регистратора из-за стены (похоже, они картонные J). Та вышла из-за стойки и, открыв дверь в соседний зал, исчезла там.

Спустя несколько минут я полностью заполнил анкету, и принялся ждать возвращения регистратора. И вот дверь хлопнула, и она быстрым шагом прошла на свое рабочее место. Лицо

ее было слегка покрасневшимся, но явно счастливым.

Она приняла от меня бумажку, и начала глазами бегать по моим ответам. Потом неожиданно резко подняла голову и, посмотрев презрительно-гневным взглядом, раздраженно выдала:

— Вы надо мной издеваетесь?!!

— А вы проверьте, — спокойно и уверенно проговорил я.

Регистратор нахмурила брови от моего, как она считала нахальства, но поджав губы, встала и опять скрылась в соседнем помещении. Вернулась быстро. На этот раз вместе с ней появился, как я понял один из распорядителей "Фанатиков Абсурда". Естественно, он был игроком. Мужчина лет тридцати без растительности на лице, русым волосом и в золотой броне, который сказал мне :

— Знаешь, я хотел лишь посмотреть на того идиота, что решил притвориться "Этёрналом" и если уж понадобится, размазать его по стенке. Но насколько я вижу, твое лицо соответствует недавно всплывшему в сети портрету. И если ты и в правду настоящий, а не какой-нибудь фальсификатор, то могу предложить тебе сразиться с нашим самым высокоуровневым игроком.

— Абсолютно не возражаю! Только этого и жду, — ответил я ему, заранее зная, кого же он имеет в виду, и не очень этому радуясь.

— Гарди, зови его, скажи, я просил. Бедная девушка, сначала растерялась от всего, что здесь произошло, всё-таки собралась и вскоре привела заветного "незнакомца".

Парень брюнет, наверно немного старше меня, в вычурных черных доспехах шагал к нам вместе с ней.

Звали его Нарвим и был он вторым после меня в рейтинге демонов. Пару раз я его убивал, но это не благодарное дело, он являлся "Драугром" и имел навык "Восстание", что помимо основного своего предназначения накладывал на убийцу побочный эффект снижения урона висевший несколько дней. И кроме этого был "Берсеркером", у которых чем меньше здоровья, тем больше скорость атаки. И, безусловно, он ненавидел "Истребителя топов". И думаю, что вероятнее всего подозревал, что мне как "Этёрналу" удалось повернуть какой-то трюк, потому как он не принял бы факт того, что его уделал кто-то ниже уровнем. А что бы выяснить это наверняка, он, узнав кто сейчас пред ним стоит, стопроцентно устроит мне подлянку...

---

Знак гильдии

готика

Модерн- Отказ от прямых и угловатых линий в пользу более естественных, отсылающих к природе.

<http://tl.rulate.ru/book/4785/98091>