Мейв - это имя или игровой ник? В тестировании участвовало сто человек, в том числе девушек тридцать, кажется, и как вообще искать среди них - неизвестно. Спрошу у психолога, они должны знать о нас больше, чем сами тестеры. Я вернулся к себе в комнату, сидеть на форуме расхотелось. Нужно определиться, что я буду делать и к чему я стремлюсь. Стать официальным стримером от разработчиков за деньги - это, конечно, достижение, но мне прозрачно намекнули: не факт, что после теста мне оставят моего персонажа. Денег, конечно, дадут, и я смогу играть самостоятельно пару месяцев, но поднимать персонажа с нуля – тяжело. Да и к Эшберну я уже привык. Все зависит от результата теста. Ладно, не буду загадывать.

С реальной жизнью определились, теперь надо продумать, что я буду делать в игре. Чтобы не следовать примеру заурядных игроков и зарабатывать на стримах, нужны квесты - скрытые, континентальные и тому подобное. Вот только где их найти и взять, если за ними гоняются поголовно все игроки? Возьмем, к примеру, Анжи и Чуму. Анжи искала все необычное и нестандартное, а в итоге нашла нас. Нисколько не сомневаюсь: по прибытии к некой «госпоже» костяного дракона они получат и плюшек, и дальнейшие задания. Анжи не занимать упорства и целеустремленности. А как цепочку заданий получил некрос? Нестандартные решения, наплевательское отношение к фракционным властям. Безумие и отвага. Вывод: не бояться импровизировать и рисковать. Пользоваться моей расой и ненормальностью. Узнать, есть ли у ненавистных мне фракций враги, и выяснить, могу ли я получить какую-нибудь полезную плюшку.

С чего начать? С ока немертвых, квестстартера, который пылится в инвентаре чуть ли не с начала игры. Прежде всего, лич - нежить, как и я; плевать на мои опасения, что награда будет мизерной, нужно попробовать получить цепочку дальнейших квестов. Не знаю, достанет хоббит пропуск в город для меня или нет, но дальнейшее направление мне уже ясно.

Разложил по полочкам мысли - и позитив вернулся. Нужно найти всю информацию по городу Хустер и по данжу. Да и вообще всю инфу по фракции Баллорт собрать. Какие гильдии, нпц гильдии и города. Хорошо бы еще карту отыскать.

Надоело, конечно, ходить туда-сюда, но пришлось вернуться в компьютерный зал и засесть на форуме. Фракция Баллорт – одна из первых десяти фракций, открытых при релизе игры. Основные местные жители – люди, но встречаются также хоббиты, феи, эльфы. Все остальные – выходцы из других фракций. Главная религия – церковь Элиота. Но на списке гильдий я засыпался. С гильдиями игроков все и так понятно, за три дня отсутствия ничего не изменилось. А вот нпц-гильдии поразили списком в более чем сотню названий. Кого там только не было - от гильдии пекарей до гильдии работорговцев. Так что до самого вечера я внимательно изучал информацию.

После ужина, когда до встречи с хоббитом оставалось двадцать минут, я вернулся в игру. Вышел из игры не в самой пещере, а рядом. К счастью, меня никто не ограбил и не убил. Маскировка - наше все. Но веревку точно надо купить!

«Внимание, разблокирован дополнительный функционал. Вы можете настроить в меню чат области, фракции, мировой. Вы можете вести и транслировать запись игровых событий. Разблокирован шепот другим игрокам…».

И тут я хряпнулся со своего насеста вниз, сквозь ветви и листву. Ибо вначале надо зафиксироваться, а уж потом читать. Упал на мягкое. Мягкое пискнуло и выползло из-под

меня. Я встал, отряхнулся, посмотрел на помятого хоббита.

- Извини, неудачное приземление.

- Ты что там делал вообще? – прищурился коротышка.

Рассказывать о местах, где я выхожу из игры, было чревато. Вставать лагерем мне нельзя - пока нельзя. Для этого мало стырить палатку, нужно купить специальный камень охраны лагеря в гильдии разведчиков.

- Ловил пета, птичку фламинго. Не поймал. Договор в силе?

- В силе. Пришлось сбегать до Хустера и обратно. В Брустхене и Балашах, оказывается, отделений гильдии работорговцев нет. Лови трейд, жертва холокоста.

Мы поменялись. Двести золотых за одноразовый «Набор работорговца». Эти штуки стоят пять серебряных. Видел на рынке Беллса.

- Не понял…

- Да просто все. Вешаешь себе на шею табличку и привязываешь себя-раба к себе-хозяину. Минус - табличка занимает слот ожерелья. Стража косится, но терпит. Так гномы-игроки к эльфам ходят в Лотлорре. Договор закрыт. Будешь в Хустере - заходи в катакомбы, только аккуратней с гильдией убийц. У них гильдмастер – тот еще жук. Наши воришки там же по соседству обитают.

«Игрок Наепахтунг добавил вас в друзья».

- И еще… ты не в курсе? Здесь должен минибосс обитать, волк. Не видал?

С рыком появился в воздухе Флинт. Я уселся

верхом.

- Вот такой же, но однохвостый… И с пастью нормальной. И серого цвета… Мда, ты где эту жесть приобрел?

- На кой тебе он?

- Заказ есть, от клинков. Он три дня как пропал, а на нем молодёжь учат в команде работать.

- Вообще-то теперь он мой маунт. После привязки, кажется, боссы не перерождаются.

- Я был прав: ты и есть тот моб, который кошмарил топ гильдии. Хах. Чувак, в благодарность я солью инфу о тебе только завтра. Пять тысяч золотых за твою голову - это круто, но ты мне понравился и дал разом кучу плюшек. Как оно на тесте, кстати?

- Ты знаешь про тест? – удивился я.

- Вчера объявление через чат было, что за некоторых мобов игроки играют. Так что знаю. Ладно, удачи, но учти, уже завтра я продам инфу по тебе клинкам и стражам света.

Мы поговорили с мохнолапым еще пару минут и распрощались. В Балаши, к родному кладбищу

мне уж точно не надо. Брустхен тоже особо не сдался. Осталась одна дорога - в столицу. Через час пути мне встретился патруль стражников-нпц. Те покосились на меня, но прошли строем мимо. Игроки по-прежнему выхватывали оружие, нубы прятались по канавам. Хорошо еще, не нашлось умников, которые могли бы напасть. В расслабленном темпе мы добрались до столицы фракции. Ну, что я могу сказать? Красиво, величественно и нелепо. Город был окружен кольцами стен, сужаясь и возвышаясь к центру. Огромный замок венчал город как вишенка на торте. Что-то вроде матрешки, но городского типа. Бред авангардизма. На форуме я узнал, что за четвертую стену впускают вообще всех - там таверны, бары, рынок и арена. За третьей располагаются штабы гильдий, дома среднего сословия, лавки ремесленников. За второй обретаются богачи, высшие чины города, и проводится аукцион. Там же находятся казармы и училище королевской стражи, а также королевский орден магов. За первой стеной - замок короля.

В общем, все просто, банально и доступно. Если пропуск на день за третью стену еще можно просто купить, то попасть за вторую и тем более первую - только за репутацию и квесты. Логично, поскольку как раз там все самое вкусное для игроков и гильдий. Хочешь плюшек – заморачивайся с репутацией. Мне оно не нужно. Мне только на рынок заскочить по-быстрому и дальше на север. К данжу. Но в этой игре по-быстрому не бывает.

- Верни орб, скотина! – кричал я, кубарем скатываясь по лестнице в канализацию.

Воришка удирал по подземным туннелям. Кто же знал, что для вора стащить из сумки предмет – дело пяти секунд? К счастью, в тот же момент у меня выскочило оповещение о краже. Минутный забег по площади - и вот мы оба в подземелье. После двадцать минут погони неизвестный выдохся, рухнул ничком и затих.

- Да забирай ты свою погремушку! – простонал он с земли. – Не очень-то и хотелось! Ты хоть знаешь, куда нас занесло?!

- На полигон гильдии убийц,– ответил нам хриплый голос из темноты. – Вора в расход. Договор он знает.

Стрелы из темноты практически изрешетили воришку-игрока. Я судорожно подхватил лут. Пара сотен монет, орб и какое-то кольцо отправились в инвентарь. Из темноты вышел… Вышло. В общем, темное пятно в форме человека. Иначе это и не описать.

- Уважаемый, для нас честь встретить мастера-убийцу, который после смерти переродился в жнеца. Просим уважить нашего мастера гильдии. Следуйте за нами.

Вот тебе и зашел распродать хлам из инвентаря. На пять минут. Во что меня опять втягивают?

http://tl.rulate.ru/book/4861/105741