

Майкл незаметно следит за девушками, когда они направляются к воротам и покидают город. Охранники не трогают их, считая, что они связаны с Мейвен Чёрный Вереск. По понятным причинам с ними идет и Медреси. Ее видели с ним, поэтому, как только люди начнут его искать, они первым делом направятся к ней.

Убедившись, что они в безопасности, он немедленно приступил к работе. Первым делом он начал изучать город - он оказался больше, чем было показано в игре, поэтому ему пришлось немного изучить его, прежде чем он смог найти узнаваемые точки интереса... В частности, он искал три места.

Первое - Крысиный путь, который он нашел довольно быстро, просто осмотрев центральную часть города, куда можно было попасть только по мостам.

Второе место находилось на кладбище - там лежал фолиант, в котором была спрятана кнопка, открывающая путь прямо в Гильдию воров. Найти его было несложно - могилы и нехарактерное движение в этом районе давали о себе знать.

Третье место было самым важным (по его мнению) - поместье Рифтвальд, поместье Мерсера Фрея, в которое вы проникаете в игре. Эту часть он помнил отчетливо, так как застрял, пытаясь расстрелять эти чертовы переключатели, чтобы получить доступ к этому месту... К счастью, страдания выжгли в его мозгу знание о поместье, что позволило ему никогда не забыть и не простить... Никогда не простить команду Bethesda за создание такого раздражающего места.

Он отправляется в поместье Рифтвельд, пару минут обследует его и в конце концов выясняет, что Мерсера Фрея нет дома. Он проникает в поместье через эти надоедливые переключатели и приступает к поиску улик. Драконы еще не вернулись, так что все будет иначе, чем в игре, но у парня наверняка припрятано много всякой дряни.

Впрочем, это не означало, что он сам не станет игнорировать бесплатные блюда, поднесенные ему под ноги. Поместье Мерсера было набито золотом, драгоценными камнями и другими ценностями. Картины, скульптуры, декоративные украшения. Майкл даже украл бюст Серого Лиса - редкую статуэтку, посвященную какому-то древнему вору. История ее создания не интересовала его, но она наверняка была ценной.

Укрыв большую часть вещей Мерсера, Майкл спускается в подвал и без труда находит потайной вход, ведущий в туннели с ловушками. Однако он легко преодолевает полы ловушек с помощью конвекции, что позволяет ему без труда добраться до офиса Мерсера.

Внутри он обнаружил стол, заваленный пергаменами, в которых подробно описывались планы, сделки, информация о членах гильдии, даже содержались заметки о том, что можно использовать в качестве рычага давления и шантажа. Как ни странно, здесь были пергаменты с расчетами, сколько золота осталось в казне Гильдии воров, а также заметки о том, сколько времени потребуется, чтобы выгрести все это, не показавшись подозрительным.

Майкл подавил ухмылку и рассовал все это по карманам, а затем разграбил остальную часть офиса. Должно быть, здесь были десятки тысяч золотых, все они хранились в больших мешках без надписей. Похоже, Мерсер еще не успел потратить большую часть украденного золота. "Не обращайтесь внимания", - усмехается он, закидывая все это в инвентарь.

Кроме того, он крадет из офиса еще две примечательные вещи: книгу с описанием продвинутых техник кражи, которую он бросает Рики через книгу, и стеклянный меч, спрятанный в стеклянном футляре. Это был Чилленд, один из самых мощных мечей в игре с

дурацкими чарами.

Если бы Дерфлингер не умел поглощать магию и, в конце концов, применять ее, он бы мгновенно поменял оружие. К сожалению, Дерфлингер не может поменять тело меча, пока не будет уничтожен... Майклу не очень-то хотелось делать это без предварительной подготовки. Однако это не означало, что у него не было идей на этот счет... Он вложил бы дух Дерфлингера в сильно зачарованный меч из черного дерева, когда бы ему представилась такая возможность... Может быть, он и в самом деле придаст Дерфлингеру лицо.

Он покачал головой, убирая Чилленд в инвентарь и в последний раз осматривая место перед уходом. С этой фазой своего плана он покончил, теперь перейдем к следующей.

-----

В другом месте.

В большой подземной пещере, населенной множеством людей в коричневых кожаных доспехах, происходит небольшой переполох.

Бринйолф хихикает, слушая, как Девлин рассказывает о недавно выполненных им заданиях. Самым забавным из них было то, что он отправил нового члена гильдии в канализацию Солитьюда в попытке найти потерянные драгоценности. Это сработало, но новая кровь отказалась братья за работу, пока от него не перестанет вонять дерьмом... А это произойдет еще не скоро.

"Ну, как у тебя дела? Что-нибудь приглянулось?" - спрашивает он.

Бринйольф кивает: "Да, я тут столкнулся с одним забавным пареньком, кажется, он точно подходит для гильдии... Если бы мне не заплатили за то, что я его вытащил. Жаль... Надеюсь, они не расколют ему череп на две части".

"Смотря что он с ними сделал... Если вы заплатили кругленькую сумму, то он, скорее всего, уже мертв". Делвин пожимает плечами: "Может быть, ему удалось выкрутиться, кто знает".

Они продолжают разговор, но их прерывает Мерсер Фрей, суровый глава Гильдии воров, одетый в свои обычные черные кожаные доспехи. Он подходит к Бринйольфу и хмурится: "Ты... Что ты наделал!?"

...

"Я понятия не имею, о чем ты говоришь". Брингольф отвечает, не понимая, что делать с внезапной враждебностью Мерсера.

Мерсер рычит себе под нос: "Я хочу знать, почему Мейвен Чёрный Вереск сидит на моей заднице, потому что трое её людей были зарезаны в тюремной камере!".

...

Делвин не может удержаться от хихиканья, быстро сопоставив два и два с мальчиком, о котором только что говорил Брингольф. "Хахаха! Похоже, у этого мальчика были волосы на груди!"

Мерсер хмурится на него: "Замолчи, это не шутки!"

<http://tl.rulate.ru/book/64004/3247063>