Глава 52: Путь вора - I

"Так что теперь будет с парнем, которого я привел?" Мерлин не мог не спросить. Одной из причин его саморазрушительной авантюры было то, что он хотел, чтобы этот парень пострадал за нападение на ребенка, но, очевидно, он не смог доказать, что тот был стукачом.

Женщина, стоявшая на пороге, повернулась к Мерлину и холодно ответила на его вопрос: "Он был отправлен в отставку по причинам, которые вас не касаются".

Мерлин мог только предположить, что вместо "убит" было использовано "отправлен в отставку", так обычно здесь все и происходило.

"Вы должны будете пройти базовую подготовку в нашем учебном центре". Она заговорила еще раз: "Инструктор будет присутствовать в центре, чтобы давать вам задания".

"Когда вы покинете эту комнату, поверните налево и пройдите по туннелю, там вы найдете учебный центр". Успешно передав последнюю информацию, она вышла из комнаты. Мерлин слышал, как легкие шаги женщины быстро удалялись, когда она бросилась догонять своего отца, который ушел без нее.

Мерлин подождал несколько мгновений, прежде чем встать и выйти из комнаты. Он последовал указаниям женщины и пошел по туннелю, пока в конце концов не оказался в помещении, которое, как он мог предположить, было тренировочным центром.

Помещение было больше, чем игорный ринг, крыша тоже была намного выше, а на стенах виднелись следы разрушения. В этой комнате, в частности, была проведена самая большая реконструкция структуры, не говоря уже о том, что в ней находилось.

Различные каналы в земле были засыпаны, и толстый слой неплотно уложенной грязи покрывал весь пол тренировочного комплекса. Самой очевидной вещью в комнате была большая полоса препятствий, занимавшая большую часть пространства, но в комнате были и другие вещи, такие как различные сундуки с сокровищами, отдельно стоящие двери и устройства, похожие на проволочные ловушки.

"Как получилось, что город сверху не обрушился на это место?" Мерлин не мог не задаться этим вопросом вслух. Для самых обыденных вещей всегда находилась причина, игра никогда не полагалась на то, чтобы отмахиваться от них, оправдываясь тем, что они волшебные.

"Мы больше не под городом, парень". раздался голос сзади Мерлина, заставивший его удивленно подпрыгнуть. "Мы под лесом, немного в стороне от городских стен. Над нами нет ничего, кроме грязи и деревьев".

Мерлин совершенно не чувствовал присутствия мужчины, даже когда он повернулся и посмотрел прямо на него, ему показалось, что мужчина внезапно исчезнет, если он моргнет.

"Корни деревьев - это в основном то, что удерживает нависшую над нами массу грязи от обрушения, так мне сказали". Мужчина продолжал объяснять, не обращая внимания на реакцию Мерлина.

"Значит, ты и есть тот призрак, о котором все говорят, да?" Мужчина осмотрел внешний вид Мерлина, прежде чем снова заговорить: "Я слышал, вы спасли моего сына, спасибо".

"Но ведь это я в первую очередь поставил вашего ребенка в такую ситуацию". Мерлин

признался: "Это было правильно, что я его вытащил".

Взгляд Мерлина ненадолго задержался на имени, висевшем над головой мужчины: "Пелеар Ладрона".

Мерлин ожидал, что Пелеар рассердится, но тот вместо этого улыбнулся ему. "Ты хороший парень, не так ли, Призрак?"

"Мерлин. Призрак - это жестокое прозвище, которое я получил по недоразумению". У Мерлина было плохое предчувствие, что ему придется много объясняться, если он решит пообщаться с большим количеством людей в гильдии воров.

"Какая жалость, тебе стоит придерживаться его, это гораздо круче, чем Мерлин, без обид". поддразнил Пелеар, "Не знаю точно, что это были за обстоятельства, но это удивительно подходит для этой профессии."

Мерлин не мог не вздохнуть в ответ.

Пелеар, смеясь, взъерошил волосы Мерлина. В данный момент он казался просто веселым дядюшкой, но Мерлин знал, что все в гильдии воров были в той или иной степени преступниками, а некоторые даже граничили с психозом.

"Ладно, босс велел мне дать тебе быстрый курс, похоже, ты уже достаточно способный, чтобы ему понравиться". Как только Пелеар закончил говорить, перед Мерлином появилось окно квеста.

┌──────────────────────

[Общий квест]

Путь вора I.

Вы получили задание продемонстрировать свои способности на полосе препятствий.

Пройдите полосу препятствий за четыре минуты или меньше.

- Награда: +1 ловкость

└──────────────────────

"Можешь потратить некоторое время на тренировку взлома замков и обезвреживания ловушек перед началом, у нас тут полно запасных отмычек". Пелеар дал Мерлину время подготовиться. "Не волнуйся, ты можешь пробовать столько раз, сколько понадобится".

"Хорошо, я попробую". Мерлин принял задание.

Мерлин получил от тренера набор отмычек и подошел к одной из отдельно стоящих дверей. Это была просто запертая дверь в дверной коробке, которая стояла прямо посреди поля грязи. Мерлину не потребовалось много времени, чтобы понять, что она поддерживается из-под слоя грязи.

В этом мире существовали различные замки, некоторые из них было гораздо сложнее взломать, чем другие, а некоторые даже охранялись с помощью магии. Но самыми распространенными замками, особенно в начале игры, были старомодные замки с засовами,

которые можно было легко открыть скрепкой или другой тонкой металлической нитью, например проволокой.

Через пару секунд Мерлин успешно отпер дверь без особых усилий. Мерлин почувствовал некоторое неудовлетворение, ему хотелось чего-то более сложного. Он привык решать сложные головоломки и обезвреживать ловушки, а простой замок с засовом его просто не удовлетворял.

"Ну, это было быстро". Пелеар слегка поаплодировал, наблюдая за происходящим со стороны: "Похоже, ты действительно достаточно способный".

Мерлин неловко принял комплемент и направился к одному из сундуков с сокровищами, лежавших вокруг. Там было несколько слабых замков, но взгляд Мерлина остановился на причудливом сундуке, который, как он знал, имел более сложную систему замков.

В сундуке использовался стандартный штифтовой тумблерный замок, один из самых распространенных типов замков в современном мире. Это означает, что он содержит штифты разной длины, которые не позволяют открыть его ничем, кроме правильного ключа, но это также один из самых простых замков для вскрытия.

Потратив несколько мгновений на то, чтобы умело подцепить различные штифты и приложить усилие к замку, он в конце концов открылся, обнажив пустой сундук.

Мерлин выглядел довольным, он был счастлив, что даже без своих статистических данных и старого тела, он сохранил способности и мышечную память, которые позволили ему выполнять более сложные ловкие задачи.

"Впечатляет." Пелеар выглядел искренне впечатленным. "Он все еще бросает вызов многим нашим восходящим звездам".

Мерлин улыбнулся, он выглядел довольным своим выступлением и теперь был готов бросить вызов полосе препятствий. Он бегло осмотрел ее, пока шел к стартовой линии, вроде бы никаких серьезных проблем не было, но он не мог видеть более поздние части полосы из-за того, что она была поднята намного выше уровня глаз.

Площадка периодически поднималась, а последняя платформа, похоже, была высотой около пяти метров. К счастью, земля была неплотно утрамбована, так что в большинстве случаев серьезных травм при падении не было.

"Хорошо, когда вы будете готовы." Пелеар начал кричать, давая Мерлину время подготовиться: "Приготовиться, вперед!".

Мерлин бросился вперед, как только Пелеар закончил отсчет времени. Первым заданием были препятствия высотой до колена, за которыми вскоре последовали вращающиеся неустойчивые платформы. Первым серьезным препятствием была стена высотой два метра без каких-либо текстур, которые помогли бы ему преодолеть ее. Он бросил вызов стене, побежав прямо на нее, ударив ногой по стене и используя импульс и силу верхней части тела, чтобы перепрыгнуть через нее.

Полоса препятствий в конечном итоге была основана на ожидаемом окружении и ситуациях, что означает, что в ней было много балансирования, прыжков и лазания. Для убедительности было добавлено несколько заданий на взлом замков, в одном из которых Мерлину пришлось разблокировать и использовать лиану, чтобы добраться до противоположной стороны.

Последнее задание перед финишем было безжалостным: казалось, что до финиша нужно бежать по прямой, но одна из панелей пола содержала скрытую нажимную пластину, которая освобождала рычаги, удерживающие некоторые платформы. Если наступить на незакрепленные платформы, они вылетят из-под ног участника, отбросив его на пять метров в грязь и фактически отправив обратно на старт.

К счастью, Мерлин знал об этой ловушке, поэтому он бросился на нее, вместо того чтобы потратить несколько секунд на ее обезвреживание. Заметив, что его не уронили в грязь, Мерлин быстро поскакал к финишной черте. Как только он пересек финишную черту, его завалили уведомлениями.

Вы завершили квест "Путь вора I", посетите Пелеар Ладрона, чтобы получить награду..

Вы достигли рекордного времени в две минуты и сорок шесть секунд на полосе препятствий Гильдии воров Македонии.

Вы заработали +5 репутации в Гильдии Воров.

Мерлин сильно запыхался и опустился на платформу, не имея сил спуститься обратно.

http://tl.rulate.ru/book/66945/1909549