
Максим Кузьмичев
Элгария
Похождения Рейнарда
Рейнард 30 ур.
620 / 620
Содержит нецензурную брань
18+
Тяжёлые воровские будни

Максим Кузьмичев

Элгария-1. Тяжелые воровские будн

«Автор»
2026

Кузьмичев М. А.

Элгария-1. Тяжелые воровские будн / М. А. Кузьмичев — «Автор», 2026

В свой первый день в виртуальном мире менеджер нашел меч десяти королей и начал захватывать мир...Поверили? Если да, то я вас разочарую, подобное происходит только в мечтах прыщавого подростка с манией величия.
Здесь все куда проще и прозаичнее: никаких божественных вмешательств и читерских артефактов. Зато есть интриги, подковерные дела гильдий и самое обычное воровство. Куда уж вору без него.Вот только иногда даже украденный кошелёк может стать началом очень больших неприятностей.

© Кузьмичев М. А., 2026
© Автор, 2026

Содержание

Пролог 5
Глава 1 7
Глава 2 11
Глава 3 21
Глава 32
Конец ознакомительного фрагмента. 33

Максим Кузьмичев
Элгария-1. Тяжелые воровские будн

Пролог

В котором герой изучает бумаги и берется за работу.

2043 год, 25 февраля, воскресенье 18:12
Москва, неизвестный бар за Садовым кольцом.

В холодный зимний вечер нет ничего лучше, чем сидеть в теплом полумраке бара, слушать тихо играющую музыку и пить любимый коктейль. Вот только я сейчас не праздный алкоголик, а можно сказать человек на задании. Как никак почти деловая встреча.

«Опаздывает представитель-то. А ещё "уважаемый человек".» — подумал я, нетерпеливо поглядывая на входную дверь. И словно прочитав мои мысли та, скрипнув, открылась, явив бару его нового посетителя. Мужчина чуть за сорок, среднего роста, со светлыми, аккуратно зачесанными на бок волосами и в чёрном коротком пальто. В руках он держал ничем не примечательный портфель для документов.

– Добрый вечер, уважаемый. – сказал незнакомец, садясь за стол на против меня – Меня зовут Сергей, я являюсь юридическим представителем клана "Лоботомия", прибыл сюда для заключения сделки с вами, Колпаковым Алексеем Александровичем 2007 года рождения, игровой ник Рейнард, уровень 136, класс вор-ассасин, я нигде не ошибся?

Я лишь усмехнулся. Если он хотел впечатлить меня своей осведомленностью, то сильно просчитался. Как бы я не работал над своей анонимностью, хороший специалист сможет найти обо мне исчерпывающую информацию за пять минут, что, конечно, печально, но не критично.

– Нет, все абсолютно верно – сказал я – и чем же моя скромная персона может вам помочь.

– Моим и вашим, если мы договоримся, нанимателям очень нужна одна вещица из хранилища одного игрового клана.

– Сергей, кончайте этот детский сад – немного раздраженно сказал я – одна вещица, один клан что за бред? Я начинаю сомневаться в целесообразности нашей с вами встречи.

– Не стоит так переживать, полную информацию о предмете, клане и всём остальном вы можете найти здесь.

С этими словами юрист открыл портфель и протянул мне увесистую папку из плотного картона. Интересно… Значит это все-таки серьёзное и, что не менее важно, секретное дело. Примерно 7 лет назад мир подвергся тотальному чипированию. Своего рода мини компьютер под кожей, подключаешься к наручному коммуникатору и можешь делать что хочешь: писать, звонить, хранить информацию, оплачивать покупки и многое другое. Вот только с конфиденциальностью пришлось попрощаться. И дело даже не в правительстве, хотя и оно тут постаралось. Такой обмен информации очень легко отследить и дешифровать. Как не стараются производители, но технология всё ещё сырая и не обкатанная, и злоумышленники пользуются этим без зазрения совести. Потому, все более или менее важные переговоры ведутся лично, а действительно важную информацию пишут или печатают на бумаге.

Через 20 минут, когда были изучены все предоставленные мне материалы, я примерно представлял, что от меня хочет клановый совет Лоботомии. Вещицей юрист назвал Наплечники Инши из сета Драконоборец, сами по себе не слишком ценные, если сравнивать их с другими сетовыми предметами экипировки, но полный комплект дает очень серьёзный бонус:

+80% к защите от магии огня, а это самая распространенная стезя, которую выбирают маги-игроки. Клан, который скоро недосчитается ценной побрякушки, называется скучно и пафосно – Мечи Света. Довольно сильный, позицию в топ 500 русского сегмента Элгарии держит на протяжении нескольких месяцев, но шпион от моих будущих нанимателей там все таки есть, он и предоставил всю информацию, которая мне нужна для работы: расположение и порядок смены постов замковых неписей, ловушки, сигнальные заклинания, типы замков на дверях, кратчайший маршрут до нужного мне хранилища, все это и не только было в тех бумагах, что передал мне Сергей.

– В целом я согласен взяться за это дело. – сказал я, аккуратно сложив и убрав докумнеты обратно в папку – Но Сергей, я не увидел в этих бумагах самое главное, сколько Лоботомия готова заплатить мне за работу?

– Я озвучу вам цену – сказал юрист – но перед этим, попрошу подписать вот эту бумагу. – он снова полез в портфель и достал оттуда очередной лист – Это просто формальность, не более.

Передо мной лежал документ, подписав который я обязуюсь не разглашать, прямо или косвенно, любую информацию, полученную мною сегодня от юридического представителя клана Лоботомия Михалкова Сергея Викторовича. Действительно, стандартная практика при заключении договоров. Если я вздумаю разболтать информацию, которую сегодня узнал, да хоть тем же Мечам Света, моему работодателю сильно не поздоровиться. Подписав переданную мне бумагу, я посмотрел на юриста.

– 10000 евродолларов – не стал разочаровывать меня он – 20% аванса переведут на счет, который вы укажите в договоре, в течении получаса.

Я молча кивнул. Подписав договор, тем самым окончательно подтвердив моё с ними сотрудничество, я смотрел в след удаляющемуся представителю и улыбался. 10000 евродолларов! На эти деньги можно жить 2 месяца или купить хорошую подержанную машину. А ведь всего год назад сидя в этом самом баре, пив тот же самый коктейль я и представить не мог куда приведет меня авантюра с «Элгарией».

Глава 1

В которой всё только начинается.

2042 год, 25 февраля, суббота, 03:41
Москва, тот же бар

«Надо закругляться – подумал я, вставая из-за барной стойки – поздно уже и денег почти не осталось. До дома теперь пешком идти придется, хоть проветрюсь.»

Не самая серьёзная проблема. Место, где я живу, находится в получасе ходьбы от моего любимого бара, где я сейчас и нахожусь. А пока я иду по ночной Москве надо бы прояснить, что здесь происходит. Меня зовут Алексей Колпаков, мне тридцать пять лет, до недавнего времени работал менеджером продаж в одной из крупных корпораций. Но буквально три дня назад меня уволили после того, как я сорвал сделку с крупным финансовым партнером. Подробности этой истории лучше оставить в прошлом, но после этого меня выставили за дверь вполне заслуженно. И что самое обидное, уволили меня, по сути, с волчьим билетом, ведь о столь крупном финансовом скандале судачили все более-менее крупные СМИ, и хоть там не фигурирует фамилия Колпаков, но кому нужно уже все узнал и успел внести меня в черный список. А мне, между прочим, нужно на что-то жить и выплачивать кредит за капсулу, которую, кстати, мне посоветовал купить мой лучший друг – Саня Добрынин, он ещё что-то про игру какую-то говорил – «Элгария», кажется.

Пока я шел и размышлял о своей не легкой судьбе, на моей руке завибрировал коммуникатор.

«Легок на помине» – подумал я, глядя на иконку входящего вызова, и мысленно скомандовал «Ответить». В ту же секунду на экране появилось, улыбающееся лицо моего друга, и я услышал его как всегда веселый и беззаботный голос:

– Привет Рей, слышал у тебя всё хреново, меломан ты доморощенный.

Рей, как не трудно догадаться, это мое прозвище. Получил я его за то, что в университетские годы подсел на джаз, особенно на творчество музыканта Рэя Чарльза, а потом всем знакомым объяснял, кто это вообще такой.

– И тебе не хворать. Дела, прямо скажу, не очень. Если вкратце, меня уволили, да с таким треском, что по специальности я еще лет 10 работу не найду, на мне висит кредит за капсулу, денег почти не осталось, а ещё…

– Подожди – перебил меня друг – ты все-таки купил вирт-капсулу? Тогда что ты мне мозги паришь, все не так уж и плохо.

– Ты о чем? – недоуменно спросил я.

– Как ты сказал, «если вкратце» в игре можно зарабатывать деньги и выводить их в реал. Я вижу ты уже у своего дома, поэтому Лёх, мой тебе совет, изучи эту тему, почитай гайды, статьи, поиграйся с калькулятором, давай, всё как ты любишь. Если что-то будет не понятно стучись в личку, в игре мой ник Коди. Всё друг, бывай. – сказал Саша и отключился.

Поднявшись на лифте, я зашел в свою квартиру – небольшой коридор, слева от входа дверь в ванную, по прямой - гостиная совмещенная с кухней. Между диваном и единственным в квартире окном находится стол с 36 дюймовым монитором. В противоположном углу рядом с телевизором – капсула.

Сняв с себя куртку и обувь, я включил кофеварку и, сев за компьютер, вбил строке поиска «Элгария».

После четырёх часов активных поисков доступной мне информации и семи выпитых кружек кофе, я в предвкушении потирал руки, забираясь в капсулу. Прав был Саня – всё не так уж и плохо!

Итак, что я понял, прошерстив, наверное, половину информации по игре: «Элгария» – это игра с функцией полного погружения, разработанная компанией «Forge of Art, Technology &Entertainment» (Кузница Искусства, Технологий и Развлечений) или же «F.A.T.E.» (Судьба) 2 года назад, и быстро сыскавшая популярность среди игроков.

Мир игры представляет собой континент, с большим горным массивом в центре, с вершин которого стекают четыре Великих Реки, впадающие в океан, омывающий «Элгарию» со всех сторон, и разделяющие её на четыре почти равные части. На территории каждой из них находится по одному государству: на западе – королевство Валдория, на востоке – халифат НурКадир, на севере – Фростланд, на юге – королевство Караванор. Большое количество рас – от людей и эльфов до гоблинов и орков, никак не ограничивались в территории и могли находиться в любой части континента.

Но меня это интересовало если не в последнюю, то явно не в первую очередь. Я шел в «Элгарию» с простой и понятной целью – заработать денег, вот что интересовало меня прежде всего. Традиционные игровые роли, которые выбирают большинство игроков, я отмёл сразу. Танки, ДД, маги, хиллеры, сапорты и прочие подобные им не сделают меня богачом, вернее сделают, но только для этого придется раскачать персонажа по максимуму, стать наёмником и требовать кучу золота в оплату за каждый контракт. Чтобы реализовать столь гениальный план нужно время, а с ним у меня напряг, ярмо должника кругленькой суммы с каждым днём всё сильнее давит на шею.

Модель развития персонажа как торговца, которую я поначалу поставил для себя в приоритет, как-никак по образованию я менеджер продаж, торговля – это моя стихия, я, после некоторых расчетов, с сожалением отбросил. Для реализации себя как игрового барыги нужен не хилый стартовый капитал, а с деньгами у меня, как и с временем, не все гладко.

Отчаявшись, я уже хотел становиться заурядным низкоуровневым наемником, берущегося за любую работу, даже за сущие копейки, но тут мне на глаза попалась новостная ссылка, в которой говорилось об изменениях в прокачке игровых классов лучник, ассасин и… вор! Точно, вот кто мне нужен! Да, это не гарантирует что я в свой первый день ограблю королевскую сокровищницу, но все равно, так получить деньги получится довольно быстро. Наверное. Я так думаю.

Почти со дня создания «Элгарии» активисты отменяли игру и осуждали её создателей за возможность убивать и грабить в игре: «Это пропагандирует насилие и безнравственность» или «В это играют наши дети». Но, во-первых, вход в «Элгарию» доступен только с 18 лет, а в этом возрасте «дети» уже таковыми не являются на законодательном уровне, а во-вторых, если игрок не способен провести границу между виртуальностью и реальностью, виновата в этом далеко не игра. Если ты не можешь отличить виртуальную кражу или убийство от реальной, тут уже проблема явно не в игре.

Введите название мира:

Не колеблясь, ввожу в текстовую строку «Элгария».

Добро пожаловать в Элгарию, игрок. Чтобы войти в этот прекрасный и насыщенный событиями мир, создайте персонажа. Введите имя:

Тут я не стал выдумывать, в строке ввел своё прозвище – Рей.

Имя уже занято. Ознакомьтесь с похожими представленными в списке ниже:

Рейгард

Рейвар

Рейнард

Рейка

Мдааа… Выбор интересный, особенно последний вариант. Подумав с минуту, выбрал самый звучный, на мой взгляд, ник и вел его в текстовую строку.

Имя сохранено. Приветствуем вас, Рейнард. Выберете расу:

Предоставленный список, состоящий из все возможных эльфов, нагов, кобольтов и иже с ними, поражал воображение. Я не стал мудрить и выбрал человека, бонус этой расы: +1 свободное очко характеристик каждые пять уровней. Вроде бы немного, но стабильно и в будущем это сыграет мне на руку.

Выбрана раса – человек.

Настройте внешность персонажа, Рейнард.

Передо мной появилась моя копия. Ну, не красавчик с обложки глянцевого журнала, но тоже ничего, мужчина в самом рассвете сил, как говориться. На меня смотрел мужчина, с русыми коротко стриженными волосами, сине-зелеными глазами и легкой небритостью на лице, ростом 178 сантиметров, телосложение, конечно, не атлетическое, но и не запущенное в край.

Я решил не усложнять и оставил все как есть.

Внешность сохранена. Рейнард, остался последний шаг перед попаданием в волшебный мир «Элгарии», распределите стартовые очки характеристик.

Всего характеристик в игре шесть: сила, ловкость, стойкость, интеллект, мудрость и удача. Сила отвечает за величину наносимого урона и количество переносимого груза; ловкость – за скорость передвижения, также она очень полезна для вора: более ловкий вор с большей вероятностью совершит карманную кражу или вскроет замок; стойкость – за количество хп и выносливости; интеллект – за количество маны; мудрость – за её восстановление; а удача – повышает шанс крита и увеличивает ценность лута. На старте мне выдали 30 очков характеристик и нужно распределить их с умом. Пятнадцать кидаем в ловкость – это основная характеристика для вора. По пять в силу и стойкость – чтобы мой персонаж мог постоять за себя. По единице в интеллект и мудрость – на начальном этапе они мне не нужны, но потом я планирую изучить несколько полезных для вора заклинаний. И оставшиеся три очка в удачу – для вора она лишней не будет. Вот что по итогу у меня получилось:

Персонаж
Имя: Рейнард
Раса: Человек
Уровень - 1
Класс: Отсутствует
Навыки: Отсутствуют
Умения: Отсутствуют
Достижения: Отсутствуют
Характеристики:
Сила – 5
Ловкость – 15
Стойкость – 5
Интеллект – 1
Мудрость – 1
Удача – 3
Показатели:
Здоровье – 150/150
Выносливость – 150/150
Мана – 110/110
Сытость – 100/100
Жажда – 0/100

Неплохо, мне нравиться. Как говориться, главное начать, а там видно будет. Ну что же, встречай меня «Элгария»!

Внимание! Игрок Рейнард, вы входите в мир Элгария. Администрация игры желает вам удачи, интересных квестов и богатого лута!

ВХОД

Глава 2

В которой герой осваивается в новом мире и впервые влипает в неприятности.

2042 год, 25 февраля, суббота, 8:16

Деревня Рогачи в окрестностях города Равенфорд, королевство Валдория.

Я осознал себя сидящим в пяти метрах от дороги, прислонившись спиной к дереву, на мне комплект одежды и холщевая сумка на боку. Открыл интерфейс и быстро провел ревизию имеющегося на мне барахла:

Рубаха новичка: Тип - броня; Качество – обычное; Материал – лен; Прочность – 20/20; Броня – 2.

Штаны новичка: Тип - броня; Качество – обычное; Материал – лен; Прочность – 20/20; Броня – 2.

Ботинки новичка: Тип - броня; Качество – обычное; Материал – грубая, сыромятная кожа плохой выделки; Прочность – 20/20; Броня – 1.

Сумка новичка: Тип – инвентарь; Качество – обычное; Материал – лен; Вместительность –30 ячеек; Прочность – неуничтожимо.

Интересно девки пляшут. У разработчиков что, только на материал для ботинок фантазии хватило, а с остальным решили не заморачиваться? Ну да пофиг.

«Посмотрим, что мне от админских щедрот перепало.» - подумал я, открывая инвентарь.

Простая деревянная фляга: Тип – инструмент; Качество – обычное; Материал – дерево; Вместительность – 50/50; Прочность – 30/30; Описание: заполнена чистой питьевой водой.

Сухпаёк новичка: Тип – пища; Описание: восстанавливает 70 единиц сытости; продать, потерять, передать, украсть невозможно; испортиться через 23 часа 56 минут 39 секунд.

Не густо… Так, чтобы не умереть с голода и жажды в первый день, а потом всё – крутись как хочешь. Оружия тоже не дали. Ну и ладно!

Я встал и огляделся: справа от меня виднелись аккуратные домики, очевидно это одна из стартовых деревень мира Элгарии. Если пойти по дороге в противоположную от неё сторону, то через несколько сотен метров можно наткнуться на заставу из пяти высокоуровневых воинов королевства. Их задача – не выпускать из «нубятника» слабых (до 10 уровня) игроков и не пускать внутрь сильных, дабы те не устроили там тотальный геноцид нубов, а такие печальные прецеденты уже случались.

Размышляя на эту тему, я приблизился к открытым воротам деревни. «Добро пожаловать в деревню Рогачи!» - было написано на табличке, прибитой над воротами. Чуть ниже, более мелко, но все же отчетливо, было выведено: «Арно – скупердяй и мудак».

Я хмыкнул - сразу стало ясно, откуда растут ноги. Арно – это скорее всего местный и единственный торговец, пользующийся своей уникальностью, без всякого стеснения завышая цены на свои товары. Вот какие-то добрые люди, возмущенные столь явным и не прикрытым свинством, решили выразить свои чувства таким образом. И себе душу отвели и людей предупредили.

Внутри поселения было довольно многолюдно. Игроки, а их можно было отличить от коренных жителей этого мира по резким, постоянно срывающимся на бег, шагам, шныряли туда-сюда, выполняя квесты и стараясь побыстрее получить заветный 10 уровень, чтобы вырваться во взрослый мир. Пока я оглядывался, прикидывая с чего будет лучше начать выполнение моего плана, ко мне подошел игрок-гном восьмого уровня.

- Здорово, паря! – сказал он - Новенький? Думаешь с чего начать прокачку? Вступай ко мне в группу, класс тебе подберем! У тебя вот к чему душа лежит: мечом махать любишь, топором или ты больше по лукам.

- Нет, ни к лукам, ни к мечам, ни тем более к топорам у меня душа не лежит. Спасибо за предложение, но я как-нибудь сам справлюсь. – сказал я и зашагал дальше по дороге.

- Ну как знаешь. – крикнул мне вслед гном – Если передумаешь, пиши в личку. Ник - Дюбель.

Я показал за спину большой палец, услышал мол. План по соло прокачке у меня действительно был, и в него никак не вписывалось вступление в группу таких же новичков как я: это бесконечные споры, борьба за лидерство, дележка добычи и так далее. Да, это часть игры, своего рода "фан", но у меня на это нет времени.

Мой план включал в себя выполнение двух понятных, преследуемых всеми игроками, задач: получить класс и получить 10 уровень, но способы выполнения этих целей у меня были, так сказать, не много нестандартными.

Начнем с плана минимум – получить класс. Механика классов в Элгарии одновременно и очень сложная, и очень простая. Убил врага с помощью меча – можешь получить класс «Воин», пострелял из лука и попал в цель – «Лучник» и так далее, но, чтобы получить «Охотника» или «Мага», придется попотеть. Мне, как я уже говорил, нужен класс «Вор», чтобы его получить нужно кого-то обокрасть или что-нибудь стащить. Это будет довольно не просто, ведь мало кто захочет добровольно расстаться со своим имуществом.

Прокручивая в голове разные варианты и советы, о которых узнал, листая форум, я заметил мужичка лет под сорок, в льняной рубахе и широких, явно рабочих, штанах. Он сидел на лавочке у калитки в дом и вырезал ножом какую-то деревянную хреновину, больше всего похожую на лошадь с человеческой головой, когда из-за забора его окликнул женский голос и мужик, оставив хреновину с воткнутым в неё ножом, скрылся во дворе.

«Идеально» - подумал я, подходя к лавочке.

Оглядевшись и убедившись, что на меня никто не смотрит, я ловко выдернул нож из деревянной поделки, убрал его в сумку и устремился прочь от места преступления. Пройдя метров тридцать, завернув за угол, я открыл инвентарь и посмотрел на свою первую в новом мире добычу:

Хороший стальной нож: Тип – оружие; Качество – необычное; Материал – сталь, дерево; Прочность – 39/45; Урон – 10-15 колющий; Минимальный уровень – 1; Ограничение по классу – отсутствует.

Отлично! Первый блин и даже не комом. Мою радость омрачал тот факт, что хоть я и украл этот нож, так нужный мне класс система выдавать, почему-то не спешила. Видимо посчитала мои действия не слишком выдающимися.

Не став отчаиваться, была у меня идея, что система не проигнорирует со стопроцентной вероятностью, я отправился в таверну. Нашел её я довольно быстро, находилась она на центральной площади деревни рядом с домом старосты и называлось это прекрасное заведение «Три кабана».

Войдя внутрь, я бегло оценил обстановку: барная стойка с одиноким пьяницей, пять столиков, два из которых были заняты: за одним сидела шумная компания из шести разноуровневых игроков отмечающих, судя по тостам и отдельным репликам, убийство босса местной локации, а за вторым, в самом дальнем от входа углу, сидел одинокий мужчина, судя по всему непись, но это не точно. Люди за столиками меня не интересовали, поэтому я направился к барной стойке.

Присев рядом с пьяным в стельку выпивохой, им оказался грузный бородатый мужчина на две головы выше меня, я посмотрел на бармена и сделал заказ:

- Одно пиво, темное.

Дождавшись пока тот повернётся к пузатому бочонку за его спиной, я, не теряя ни секунды, достал нож, срезал верёвки, которыми был привязан за пояс кошелёк пьяницы, и быстро обшарил карманы моей жертвы. На всё это у меня ушло секунд 10, не больше, поэтому, когда бармен обернулся с наполненной до краёв кружкой ароматного напитка я сидел, подперев рукой щеку, как ни в чем не бывало.

- 5 медяков – глубоким басом назвал мне цену бармен.

Я, нисколько не колеблясь, выложил на барную стойку требуемое количество монет. Убрав полученные от меня деньги, бармен вернулся к прерванному занятию – стал протирать кружки. А я пил холодное и вкусное пиво и, улыбаясь, читал системные сообщения.

Вы совершили карманную кражу и получили: 2 серебряные и 86 медных монет.

Вы совершили карманную кражу и получили: Простой охотничий нож, моток веревки, метательный нож x2, рукавица для соколиной охоты.

Получено достижение - Кривая дорожка 1: совершите противозаконное действие. Награда: 100 очков опыта; Для получения второй части достижения совершите ещё четыре незаконных деяния.

Вы получили 100 очков опыта. Текущее значение 100/100.

Получен уровень 2. Доступно 5 свободных очков характеристик.

Внимание, игрок. Своими действиями вы продемонстрировали богам Элгарии, что вы можете и к чему предрасположены. Боги одаривают вас классом «Вор»! О богах, благосклонно относящихся к личностям не дружащих с законом, вы можете узнать на официальном сайте игры.

Класс «Вор» - вы с большей вероятностью совершаете карманную кражу, умеете пользоваться отмычками, предпочитаете длинным мечам короткие ножи и кинжалы, более быстро двигаетесь.

Вы получили умение - Карманная кража 1: Вы знаете основы карманной кражи и понимаете, как незаметно извлекать небольшие предметы из карманов, сумок и поясов цели. +5% к успеху карманной кражи. +5% к скорости совершения карманной кражи.

Вы получили умение – Взлом 1: Вы умеете пользоваться простыми отмычками и знакомы с устройством базовых механических замков. +5% к шансу успешного взлома простых замков. +5% к скорости взлома простых замков.

Вы получили классовый штраф – Слабые руки: Воры не обучены обращению с громоздким оружием, требующим силы и устойчивой стойки. Вы не можете использовать двуручное оружие: двуручные мечи, копья, алебарды, боевые молоты и аналогичные типы вооружения.

Вы получили классовый бонус — Проворство: при повышении уровня вы дополнительно получаете +1 очко Ловкости.

Текущее значение: Ловкость – 16

Закончив читать сообщения и отложив их анализ вместе с разбором свалившихся на меня плюшек на потом, я быстро допил пиво, попрощался с барменом, на что тот лишь снисходительно кивнул, и вышел из таверны.

Внезапно, как только я переступил порог, чья-то рука схватила меня за шиворот, другая зажала рот и меня куда-то потащили. Опешив в первые секунды, я начал вырываться, но было уже поздно. Меня втянули за здание таверны, прижали к стене и приставили кинжал к горлу.

- Ну здравствуй, вор. – произнес незнакомец.

- И вам не хворать. – ответил я – А вы, собственно, кто?

- Топорно работаешь – проигнорировал он мой вопрос – Тебе повезло, что тот мужик был пьян в стельку. Будь он хоть немного трезвее — сейчас бы тебя уже тащили к позорному столбу.

И тут я узнал его. Этот мужчина в одиночестве сидел за столиком, когда я вошел в таверну.

Я усмехнулся.

- Раз вы не заорали «Держи вора!», значит и сами с законом не особо дружите.

- Поразительная догадливость! – незнакомец тоже усмехнулся, убирая кинжал от моей шеи и отпуская меня – Гаррет, Мастер Теней Гильдии Воров.

- Рад знакомству – вежливо ответил я – Рейнард, просто вор.

- Я уже понял – сказал Гаррет – значит так, Рейнард, сейчас у меня нет времени, но позже нам с тобой будет о чём поговорить.

Вам доступно задание – «В поисках Конкорда»: Гильдия Воров заинтересовалась вами. Пройдите испытание и доберитесь до Мастера Гаррета в городе Равенфорд.

Награда: 200 очков опыта.

Принять? Отказаться?

- Да, Рейнард – сказал мастер, передавая мне какой-то сверток – возьми, считай это моей инвестицией и напоследок, позволь дать один совет. Остановись на любом постоялом дворе, тебя найдёт мой человек, ты поймёшь, что он от меня. Спроси у него при встрече: во сколько обедает бургомистр? Это важно.

Сказав это и не дожидаясь моего ответа, мужчина развернулся и пошел прочь от таверны.

- Понял. – ответил я в спину удаляющегося человека – Интересно, откуда он знает, что такое инвестиция?

Не став забивать себе голову столь незначительными пустяками, я выбрался на улицу, прошелся до ближайшей скамейки и, сев на неё, принялся анализировать произошедшее со мной.

Что я получил за два с небольшим часа игры: игровой класс, второй уровень, деньги, добычу и задание. Думаю, для начала, сойдет. А теперь подробнее по всем пунктам: с классом все и так ясно, уровень он принес мне 5 очков характеристик, надо их раскидать: 4 очка в ловкость, добить до двадцатки, мне карманную кражу и взлом качать надо и единичку в силу, сейчас надо качаться, урон лишним не будет. Теперь мой персонаж выглядит так:

Персонаж

Имя: Рейнард

Раса: Человек

Уровень – 2

Класс: Вор

Навыки: Отсутствуют

Умения: Карманная кража 1; Взлом 1.

Достижения: Кривая дорожка 1.

Характеристики:

Сила – 6

Ловкость – 20

Стойкость – 5

Интеллект – 1

Мудрость – 1

Удача – 3

Показатели:

Здоровье – 150/150

Выносливость – 150/150

Мана – 110/110

Сытость – 84/100

Жажда – 18/100

Отлично, мне нравиться. С деньгами все просто: у меня осталось 2 серебряные и 81 медная монета. Кстати, денежная система в самой Элгарии проста как пять копеек – сто мед-

ных монет равны одной серебряной, а сто серебряных, в свою очередь, одной золотой. И если внутри игры все просто и понятно, то с донатом и выводом денег в реал все не так однозначно. Курс игрового золота к евродоллару плавающий, где-то от 1,5 до 2 пластиковозеленых к 1 золотому. Чтобы весь мир не нагибали мажоры и толстосумы, в игру можно задонатить только 2000 евродолларов и все, больше не получиться.

С деньгами понятно, что с предметами?

Простой охотничий нож: Тип – оружие; Качество – обычное; Материал – железо, дерево; Прочность – 22/30; Урон – 5-9 колющий; Минимальный уровень – 1; Ограничения по классу – отсутствуют.

Моток веревки: Тип - предмет; Качество – обычное; Прочность – 40/40; Описание – можно использовать в крафте или как подспорье для подъёма на возвышенности.

Метательный нож х2: Тип – снаряд; Качество – обычное; Материал – сталь; Урон – 10-12 снаряд; Минимальный уровень – 1; Ограничения по классу – отсутствуют.

Рукавица для соколиной охоты: Тип – броня; Качество – редкое; Материал – кожа; Прочность – 56/70; Броня – 10; Минимальный уровень – 6; Ограничение по классу – только охотник.

Да уж. Спасибо тебе, незнакомец, одаривший меня столь ценными дарами, пусть даже и не по своей воле. Теперь посмотрим, что передал мастер-вор:

Кожаные перчатки: Тип – броня; Качество – редкое; Материал – кожа; Прочность – 63/65; Броня – 9; Минимальный уровень – 5; Ограничения по классу – отсутствует.

Простой набор отмычек: Тип – инструмент; Качество – обычное; Материал – сталь, железо; Прочность – 30/30; Описание - набор отмычек, с его помощью можно взломать простые замки. Минимальные требования - Взлом 1.

Постепенно начинает вырисовываться билд. Задача минимум выполнена, класс получен, теперь нужен 10 уровень, и я знаю, как это сделать.

Выйдя из деревни и углубившись в лес, я, сверившись с картой, повернул налево и зашагал по тропинке к цели.

Через пять минут тропа упёрлась в поляну, на которой паслась группа кроликов, от самого мелкого 1 уровня, до гигантского, где-то метр в холке, кроля 7 уровня. Я огляделся и, не обнаружив поблизости игроков, взял в левую руку простой охотничий нож, а в правую метательный, готовясь после броска сразу же сменить его на хороший стальной. Замахиваюсь, целясь в 1 уровнего кролика и бросаю нож. Попал!

Вы наносите урон Кролику 1 уровня – 11 единиц урона.

Кролик 1 уровня: Здоровье – 4/15.

Отлично! Осталось только добить. Кролик, не смотря на торчащий из его туловища нож, бодро запрыгал в мою сторону с явным намерением поквитаться с обидчиком.

Дождавшись, пока подранок добежит до меня и попытается нанести удар лапой, я сделал подшаг влево и, оказавшись сзади кролика, нанес ему удар в район шеи.

Кролик 1 уровня убит вами.

Вы получили 10 очков опыта. Текущее значение 10/200.

- Ну, начало положено – сказал я, вытаскивая нож из трупа – осталось ещё 9 и мини босс на закуску.

Вы нанесли урон Кролик 2 уровня – 10 единиц урона.

Вы нанесли урон Кролик 2 уровня – 5 единиц урона.

Вы нанесли урон Кролик 2 уровня – 11 единиц урона.

Кролик 2 уровня убит вами.

Вы получили 15 очков опыта.

Текущее значение 25/200.

****

Матерый кролик 5 уровня убит вами.

Вы получили 80 очков опыта.

Текущее значение 160/500

-Всё! Перекур! – тяжело дыша, сказал я, вытаскивая ножи из очередного мёртвого кроля – Как раз сытость с жаждой подправлю.

Сев под деревом и вполглаза присматривая за мирно жующим траву мини боссом, я, достав флягу и сухпаёк, стал есть и пить. Теперь нужно разобраться с полученными ништяками.

Вами получен 5 уровень. Доступно 15 свободных очков характеристик.

Расовый бонус: +1 свободное очко характеристик, всего доступно - 16.

Классовый бонус: +1 к ловкости. Текущее значение: Ловкость - 23.

Вы получили умение – Владение кинжалами/ножами 2. Вы уверенно обращаетесь с кинжалами и ножами, а также знакомы с основами боевых техник данного оружия. Открыта возможность изучения специальных приёмов у профильных наставников.

Вы получили умение – Метательное оружие 2. Вы обладаете базовым опытом использования метательного оружия и способны точнее рассчитывать бросок. +10% к шансу попадания при использовании метательного оружия.

Отлично. Помимо виртуальных плюшек, я получил и вполне материальные. С десяти убитых мною кроликов, я получил: 28 килограмм мяса, 13 шкурок и 6 лапок. Процесс пошёл, сейчас распределю характеристики, убью босса у пойду дальше. Раскидав имеющиеся у меня очки характеристик, я получил следующее:

Характеристики:

Сила – 10

Ловкость – 30

Стойкость – 10

Интеллект – 1

Мудрость – 1

Удача – 3

Поднявшись и взяв в руки оружие, я направился к кролю, мгновенно переставшего жевать траву и начавшего настороженно косить в мою сторону желтым глазом. Не теряя столь прекрасный шанс, я кидаю метательный нож прямо в глаз и сражу же второй в его лапу.

Вы нанесли критический урон Заматеревший кроль 7 уровень – 24 единицы урона.

Заматеревший кроль 7 уровень: Здоровье - 126/150.

Вы нанесли урон Заматеревший кроль 7 уровень - 13 единиц урона.

Заматеревший кроль 7 уровень: Здоровье – 113/150.

Ух ты, а кролик разозлился. Он не стал тратить время на бег, и прямо с места сиганул в мою сторону. Но из-за подбитой лапы прыжок вышел крайне неудачным, уйдя перекатом от столкновения, я наблюдал как кролик тяжело приземляется на пробитую моим ножом лапу и заваливается набок. По примеру своего противника, я прыгнул к лежащему кролику и начал полосовать его ножами.

...

Вы нанесли критический урон Заматеревший кроль 7 уровень – 43 единицы урона.

Заматеревший кроль 7 уровень: Здоровье – 19/150.

Вы наложили на Заматеревший кроль 7 уровень эффект – Кровотечение. Заматеревший кроль 7 уровень будет получать 5 единиц урона каждые 3 секунды в течение 15 секунд.

Эти два сообщения были связаны с моей удачной атакой. Не сильно разбираюсь в анатомии кроликов, но похоже я серьёзно повредил бедренную артерию. Кроль тем временем, пошатываясь словно пьяный, на голом упрямстве пытался доползти до меня и хоть как-то навредить мне. Сжалившись над ним, я подошел к нему и прервал его страдания одним точным ударом ножа.

Вы нанесли урон Заматеревший кроль 7 уровень – 15 единиц урона.

Заматеревший кроль 7 уровень убит вами.

Вы получили 500 очков опыта.

Текущее значение: 160/600.

Вами получен новый уровень. Текущий уровень 6. Доступно 5 свободных очков характеристик.

Классовый бонус: +1 к ловкости. Текущее значение: Ловкость – 31

Опускаюсь на колени перед трупом и обыскиваю его.

Вами получены 11 килограмм кроличьего мяса, 3 кроличьих шкурки, легкая кожаная кираса.

Легкая кожаная кираса: Тип – броня; Качество – необычное; Материал – кожа, ткань; Прочность – 49/60; Броня – 13; Минимальный уровень – 5; Ограничения по классу – отсутствует.

Броня – это, всегда хорошо, особенно если она мне подходит. Надев кирасу и перчатки, я порадовался за себя и начал чувствовать себя намного увереннее. Уже собираясь уходить, я услышал, как кто-то, со стороны тропинки, ведущей в деревню, окликнул меня нагловатым и чуть надменным голосом:

- Эй, Рейнард, ну ка стой! Стой, сука, кому сказал!

Я опешил, такая наглость уверенного в своей неприкосновенности человека поражала и заставляла остановиться хотя бы из научного интереса.

- Стою, стою – сказал я, пытаясь рассмотреть, кто ко мне приближается и смогу ли я ему противостоять.

Через пару секунд моё любопытство было удовлетворено. На поляну вышли два игрока: лучник-эльф 4 уровня и воин-орк 8. Оба с красными никами, первый признак агров, игроков, убивающих себе подобных пачками, кто-то для наживы, а кто-то для забавы. Судя по тому, как держались эти двое друг с другом, в этой паре главным был орк. Он и был обладателем нагловатого голоса.

- Косяк, нубяра! – продолжал прессинговать Векс, как гласила информация над его головой – Это моя поляна, я здесь качаюсь.

- Круто – сказал я, нисколько не впечатлившись, его напором – здесь не написано, чья это поляна, кто хочет тот и качается.

- Я не понял, сопляк, ты что, нарываешься? – насмешливо протянул орк. – Ну давай, рискни шмотом.

- Ясно – сказал я, видя, как лучник стягивает с плеча лук и понимая, что драки не избежать. Вот и проверю, способен ли я противостоять сразу двум противникам, да ещё и игрокам.

Выхватываю первый метательный нож и кидаю его в эльфа. Не знаю то ли я такой меткий, то ли сработал шанс 10% к шансу попадания при броске, но брошенный мною нож попал точно в левый глаз лучника.

Вы нанесли критический урон игроку Сива 4 уровень – 41 единица урона.

Игрок Сива 4 уровень: Здоровье – 89/130.

Вы наложили на игрока Сива 4 уровень эффект - Частичная слепота. Сива 4 уровень ослеп на один глаз, сроком на 3 часа. Угол обзора: -50% на всё время действия эффекта.

Ну нихрена себе, такие криты мне нравятся. Не теряя ни секунды подскакиваю к ошеломленному, напуганному и полуслепому эльфу, захожу ему за спину и, действуя скорее по неясно откуда взявшемуся наитию, быстро совершаю комбо из трёх действий: нагнувшись, подрезаю врагу сухожилия на ногах, разгибаясь, на возвратном движении обхватываю его руками со спины и вонзаю ножи ему в грудь, а затем, выдергивая их, вскрываю ему глотку двумя быстрыми взмахами.

Вы нанесли критический урон игроку Сива 4 уровень – 27 единиц урона.

Игрок Сива 4 уровень: Здоровье – 62/130

Вы нанесли критический урон игроку Сива 4 уровень – 34 единицы урона.

Игрок Сива 4 уровень: Здоровье – 28/130

Вы нанесли критический урон игроку Сива 4 уровень – 53 единицы урона.

Игрок Сива 4 уровень: Здоровье – 0/130

Игрок Сива 4 уровня убит вами.

Внимание, убийство игроков игроками не приветствуется богами Элгарии и администрацией игры. Так как игрок до своей смерти от вашей руки обагрил руки кровью себе подобных, на вас не накладываются штрафы, но помните, боги пристально следят за действиями каждого из вас.

Вы изучили активный навык: «Три шага до смерти» - атака в три действия, наносящаяся из-за спины противника, включает в себя: подрезание сухожилий на ногах, двойной укол в грудь, перерезание горла. Особенности: накладывает на противника эффекты «Сильное кровотечение», «Молчание», «Слабость в ногах».

Бегло пробежавшись глазами по системным сообщениям, я заметил, что мои руки дрожат от бушующего в крови адреналина.

Оборачиваюсь в сторону бегущего ко мне орка. Самодовольная ухмылка сползла с его лица, а глазах поселилось беспокойство. Я не стал медлить, выхватил второй нож и метнул его в Векса, целясь в колено ноги, которую он собирался поставить на землю. И уже второй раз, меньше чем за минуту, поражаюсь своей меткости – я попал именно туда, куда и хотел.

Вы нанесли критический урон игроку Векс 8 уровень – 25 единиц урона.

Игрок Векс 8 уровень: Здоровье – 225/250.

Вы наложили на игрока Векс 8 уровень эффект – Хромота. Векс 8 уровень хромает на правую ногу в течении 1 часа. Подвижность: -40% на всё время действия эффекта.

Вы изучили пассивный навык: «Анатом боли» - вы видите слабые места и болевые точки противника.

Орк ощутимо замедлился, и потянулся к ноге, чтобы достать оттуда нож, но я не собирался давать ему такую возможность. Поднырнув под правую руку, я всадил нож врагу в локоть, именно там горела красная точка, очевидно «Анатом боли» начал работать. Выронив оружие, двухлезвийную секиру, Векс дико заорал, а я не стал останавливаться на достигнутом, вынув нож из раны, из-за чего крик орка только усилился, я вонзил один нож в печень, а другой в пах. Грязно? Грязно. Но зато очень эффективно. Когда мой уже не совсем живой враг опустился на колени, держась за причинное место, я зашел ему за спину, нанес два быстрых укола в спину и перерезал горло.

...

Вы нанесли урон игроку Векс 8 уровень – 17 единиц урона.

Игрок Векс 8 уровень: Здоровье – 57/250.

Вы нанесли урон игроку Векс 8 уровень – 14 единиц урона.

Игрок Векс 8 уровень: Здоровье – 43/250.

Вы добили игрока Векс 8 уровень.

Игрок Векс 8 уровень убит вами.

Внимание, убийство игроков игроками не приветствуется богами Элгарии и администрацией игры. Так как игрок до своей смерти от вашей руки обагрил руки кровью себе подобных на вас не накладываются штрафы, но помните, боги пристально следят за действиями каждого из вас.

Вы изучили активный навык «Добивание» - Если у противника осталось меньше 20% Здоровья и Вы находитесь у него за спиной, Вы можете Добить его. Добивая противника Вы не оставляете ему возможность позаботиться о своём имуществе. +10% к ценности награды.

Вы получили редкое достижение - «Сам себе учитель»: самостоятельно изучите 3 навыка. Награда: 5 золотых монет, 500 очков опыта.

Вы получили 500 очков опыта. Текущее значение 60/700.

Вы получили новый уровень. Текущее значение 7. Доступно 10 свободных очков характеристик.

Классовый бонус: +1 к ловкости. Текущее значение: Ловкость – 32.

Я стоял над могильным камнем, остающемся после смерти всех игроков, тяжело дышал и улыбался, ведь у меня в руках было самое ценное что есть у игрока – его инвентарь, а точнее сумка.

Хорошая кожаная сумка бывалого путешественника: Тип – инвентарь; Качество – редкое; Материал – кожа; Вместительность – 100 ячеек; Прочность – неуничтожимо.

Собрав всё имущество временно мертвых игроков, я поспешил к теперь уже финальной точке моего интереса в яслях, а потом в большой мир, в Равенфорд.

Блин, со скупердяем Арно не познакомился, ну да пофиг, я это переживу, а он тем более.

Тем временем моя внутренняя почта разрывалась от гневных писем Векса, тот грозил, что меня из-под земли достанет, на форуме грязью поливать начнет и далее по списку. Поняв, что конструктивным диалогом тут и не пахнет, я отправил его и его союзника в черный список, пусть ещё побесятся.

Спустя три минуты быстрого шага я был на месте. Жутко выглядящая болотистая местность, покрытая полупрозрачным покрывалом тумана. Я не стал заходить в болото, а повернул направо и, пройдя по густым и колючим зарослям неизвестного мне растения, наткнулся на нужную мне вещь. Точнее это был моб – обычный скелет с мечом – вот только его уровень был очень серьёзным для этих мест – 28! И быть ему непобедимым боссом локации если бы не шутка разработчиков: у скелета было всего 1 хп, и он был намертво зафиксирован корнями дерева, у которого сидел. Это что-то вроде поощрения для игроков, решивших перед тем, как играть, почитать гайды по прокачке.

Я подошел к скелету, который тут же попытался встать и атаковать меня, но у него, ожидаемо, ничего не получилось и я нанес один единственный удар.

Вы нанесли урон Скелет воин 28 уровень - 11 единиц урона.

Скелет воин 28 уровень: Здоровье - 0/1.

Скелет воин 28 уровень убит вами.

Вы получили 5000 очков опыта. Текущее значение: 540/1200.

Вами получен новый уровень. Вами получен новый уровень. Вами получен новый уровень. Текущее значение: 11. Доступно 30 свободных очков характеристик.

Классовый бонус: +1 к ловкости. Текущее значение: Ловкость - 36.

Рассовый бонус: +1 свободное очко характеристик. Доступно 31 свободное очков характеристик.

Вы получили достижение: «Давид и Голиаф 1» - уничтожьте противника, превосходящего вас по уровню на 20. Награда - 10 золотых монет, 1000 очков опыта; для получения второй части этого достижения уничтожите противника, превосходящего вас по уровню на 30.

Вы получили эпическое достижение: «Лайфхакер» - найдите спрятанного моба для быстрой прокачки, в окрестностях одной из стартовых деревень мира Элгарии. Награда: памятный знак «Хитрость - моё второе имя».

Всё, теперь меня здесь ничего не держит. Я развернулся и зашагал в сторону пограничной заставы.

40 минут спустя, город Равенфорд.

Беспрепятственно пройдя через ворота города Равенфорд, я направился к первому же постоялому двору.

- Рад приветствовать вас в моём заведении, странник. - сказал упитанный мужичок с добродушным лицом - Чем я могу вам помочь?

- Мне нужно арендовать комнату.

- Конечно, 2 серебра в сутки.

Молча расплатившись и забрав ключ с привязанной к ней вырезанной из дерева цифрой 8, я поднялся на второй этаж, нашел нужную мне комнату, и буквально упал на кровать. Завтра, всё завтра, сегодняшняя беготня меня изрядно вымотала, и характеристики распределю, и с добычей разберусь, а сейчас в реал и спать.

ВЫХОД

Я вылез из капсулы и, как в игре, сделал два шага и упал на диван. А теперь спать, всё будет завтра.

Глава 3

В которой герой разбирает трофеи, вступает в Гильдию и его пытаются загнать в угол.

2042 год, 26 февраля, воскресенье, 10:28
Москва, дом Алексея

Проснувшись на следующее утро, я был счастлив - дело пошло! У меня в игровом инвентаре деньги, предметы с убитых мною игроков, а ещё нераспределённые очки характеристик и квест по поиску гильдии воров, уверен, эти ребята не ромашки по полям собирают, они смогут научить меня воровским навыкам. А это значит нужно как можно скорее лезть в капсулу и выполнять задание «В поисках Конкорда».

Встав с кровати, я направился в ванную. Удовлетворив физиологические потребности, я принялся готовить себе завтрак, кстати продуктов почти не осталось, надо по-скорее вывести деньги в реал, тем более что, хоть и немного, но они у меня есть.

Внезапно завибрировал коммуникатор на запястье, он водонепроницаем и не стесняет движение, его можно вообще не снимать, на экране входящего звонка высветилось лицо Добрынина. Странно, только вчера созванивались, не отличался он раньше привычкой звонить каждый день просто чтобы поболтать. Я мысленно выбрал «Ответить».

- Ну здравствуй, о храбрый и мужественный воин Рейнард, гроза низкоуровневых агров и кроликов-переростков. – послышался его насмешливый голос - ты скажи мне, только честно, как тебя можно без присмотра оставить? Ты ведь всего день в игре, а уже нажил себе врага, привлек кучу внимания к своей персоне и заинтересовал людей, которые, как по мне, лучше бы и не знали о твоём существовании, для твоего же блага. А…

- Стоп, стоп, стоп – замахал я руками, при звонке передается не только звук, но и изображение, отключить это никак нельзя – а теперь всё тоже самое, только без этого потока красноречия: откуда ты знаешь, как меня зовут, в игре в смысле, и как я к себе внимания привлечь успел?

- Ээээ, братан, а ты форум хоть иногда читаешь?

- Читаю конечно, но сегодня еще нет, я двадцать минут назад проснулся.

- Ну теперь всё ясно. Короче, я тебе ссылку кину, посмотри, видос там вышел зачетный, а комментарии под ним вообще театр абсурда. И насчет всего остального, о чем ты не спросил и что оказалось самым важным: тот орк, которого ты вчера завалил и обобрал, сынок кого-то бизнесмена. Он такую истерику на форуме закатил, полсети о «Мяснике из Рогачей» судачит. Но это не страшно, в игре с тобой, по большому счету, он ничего не сделает, а в реале найти игрока, задача не на один месяц. Вот только с теми, кто тобой заинтересовался всё не так гладко: ты, по своей вине или нет, стал популярным и теперь сильные кланы будут охотиться за тобой, чтобы завербовать в свой состав, поднять себе репутацию и за одно новых рекрутов привлечь, за счет возросшей популярности.

- А где минусы? – спросил я – Выдвину им свои условия, пусть погасят мне кредит, будут платить мне зарплату и все. Торгуешь лицом и в ус не дуешь.

- Слышь, торгаш, губу закатай – язвительно сказал мне друг – популярность не вечна, рано или поздно игроки переключаться на другую новость, и ты станешь не нужен, проще будет выкинуть тебя за порог, чем дальше платить деньги. А юристы у сильных кланов – ого-го, обуют тебя так, что с ними ещё и расплачиваться потом будешь. Оно тебе надо?

- Да, шучу я, сам всё понимаю. То есть ты хочешь сказать, что члены заинтересованных кланов смогут найти меня? Но как?

- Элементарно, Ватсон! Во-первых они, благодаря убитому тобой клоуну, знают из какого нубятника ты вылезешь, поэтому мимо тамошней заставы стражников никто незамеченным не пройдёт. Во-вторых, даже если ты уже в большом мире, то только в одном городе – Равенфорде. Поставить патрули у ворот, и пустить пару отрядов прочесывать город, с этой задачей даже клан средней руки справиться, не говоря уж об элите из вершины рейтинга кланов. Поэтому тебе, желательно, в игру эдак с недельку не заходить, может к тому моменту всё и успокоится. Нет, я тебе, конечно, друг и в беде не кину, но многого от меня не жди. Сам понимаешь не моего полета птицы на тебя охотятся.

- Пожалуй, мы все-таки попытаемся. Сможешь через полчаса подойти к постоялому двору у южных ворот, как называется не знаю, не посмотрел. Там посидим покумекаем, пивка попьем опять же.

- Добро. – довольно потёр руки Саня – Пиво – это хорошо. Ладно, скоро увидимся. – сказал он и отключился.

Я быстро позавтракал, параллельно смотря видео, присланное мне другом. Брутально и кроваво, сам от себя в шоке, я вроде бы даже драться никогда не умел. Если бы я замешкался хоть на секунду, те двое от меня бы и мокрого места не оставили. И Александр нагло соврал про полсети – всего тридцать восемь тысяч просмотров, однако они только увеличиваются. Ну и хрен с ними, прорвемся как-нибудь. Я подошел к капсуле и забрался внутрь.

ВХОД

2042 год, 26 февраля, воскресенье, 11:07

Постоялый двор «Уставший путник», город Равенфорд, королевство Валдория

Войдя в игру и второй раз за день встав с кровати, я осмотрел свои апартаменты. Небольшая комната, четыре на пять метров, слева от входа кровать и прикроватная тумбочка, напротив двери, прямо под окном, рабочий стол и стул, в правом, самом дальнем от входа углу, стоял добротный, окованный медью сундук, личное хранилище игрока.

«Не президентский люкс, конечно, но за два серебра в день пойдет» - подумал я, садясь за стол.

Первым делом я решил разобраться с очками характеристик.

Текущий уровень: 12.

Доступно 36 свободных очков характеристик.

Четырнадцать очков в ловкость, я вор, мне нужно вскрывать замки, лазать по карманам и удирать от стражи. По пять очков в силу и телосложение, стычки могут случаться и к ним нужно быть готовым. И оставшиеся двенадцать поровну разделил между интеллектом, мудростью и удачей. На выходе получилось следующее:

Персонаж

Имя: Рейнард

Раса: Человек

Уровень – 12

Класс: Вор

Навыки: Три шага до смерти, Анатом боли, Добивание.

Умения: Карманная кража 1; Взлом 1; Владение кинжалами/ножами 2; Метательное оружие 2.

Достижения: Кривая дорожка 1, Сам себе учитель, Давид и Голиаф 1, Лайфхакер.

Репутация:

Равенфорд – Мелкий Вор.

Характеристики:

Сила – 15

Ловкость – 50
Стойкость – 15
Интеллект – 5
Мудрость – 5
Удача – 8
Показатели:
Здоровье – 250/250
Выносливость – 250/250
Мана – 150/150
Сытость – 71/100
Жажда – 43/100

Просто прекрасно, и это за один день игры, сомневаюсь, что такая лафа будет и дальше, но и то, что у меня есть сейчас, уже неплохо. Сладкое я решил оставить на десе… Так, не понял. Откуда взялась репутация? Что это такое и с чем её едят? Я открыл логи и вчитался в последние сообщение от системы:

Уважаемый игрок, вы вступили на территорию города Равенфорд, города с богатой архитектурой и культурой…

Примерно это было написано в начале сообщения, красивым и пафосным слогом на десять предложений. Но меня, понятное дело, не интересовало расписание городских праздников и наличие паромной пристани в городе, меня привлекло другое:

Игрок, так как вы являйтесь представителем криминального мира Валдории – класс «Вор» - то вы получаете соответствующую репутацию. Текущая репутация - Мелкий вор. Особенности: стража почти не обращает внимания, легко скрыться, не доверят серьёзное дело.

Хотите узнать про другие уровни репутации?

Судя по описанию моего текущего положения в криминальном мире, меньше меня только тараканы. Это надо как-то исправлять, поэтому да, хочу!

Репутация города Равенфорд: (ВАЖНО!!! Репутация в крупных городах королевства Валдория почти никак не связана друг с другом, то есть, если вы популярны в Торнбридже, то Броннхейме ваше имя, с высокой долей вероятности, не будет иметь вес). Мелкий вор – начальная репутация. Есть два пути развития – действовать громко и в открытую заявлять о себе или совершать громкие дела без раскрытия себя, оставляя лишь знаки, работать узнаваемым почерком.

Первый путь – грубая сила.

Черная молва – обычные жители говорят о тебе только шепотом; стража имеет досье, имя, примерный профиль; подполье заинтересовано наблюдает за тобой; Город говорит: «Если там был он, там были неприятности».

Известный преступник - уважение криминального мира; запугивание мирных жителей; частые облавы, засады; ограничения по дневному передвижению; высокая награда за голову. Город знает кто ты и он боится тебя.

Проклятие Равенфорда – путь разрушения, закрытых дверей и отсутствия перспектив; ты существуешь, но это никому не приносит радость; тупик. Город говорит: «ОН здесь, значит город страдает».

Второй путь – баланс между хаосом и порядком.

Тихая тень – доступны тайные пути города; скидки у подпольных торговцев; уязвим к случайным свидетелям; нет влияния на элиту; ошибки быстро рушат статус. Город говорит: «Он здесь был, но все видели только тень».

Полуночный силуэт – никто не знает твое имя, но все узнают твой стиль; подполье тебя уважает; стража подозревает всех, но не уверена ни в ком; слухи о тебе растут даже без активных действий. Город говорит: «Это не случайный вор. Это кто-то опасный»

Легенда Равенфорда - ты не преступник, ты миф; противоречивые слухи; фирменный почерк; страх есть, но он тихий; стража не спешит на вызов; патруль реже попадается на пути; информация сама течет к тебе; легенда хрупка – показуха и кровь рушит миф. Город говорит: «ОН есть, но это не точно».

Ну нихрена себе. Про репутацию я, конечно, на форуме читал, перед тем как начать играть, но про обычную - стандартные Нейтрально, Уважение, Почтение и так далее. А вырисовывающаяся сейчас перспектива мне не очень нравится, особенно «Проклятие Равенфорда» - слишком туманное и размытое описание, но даже то, что есть, прямо кричит: оно тебе не надо! Интуиции я привык доверять, поэтому первый путь я рассматривать не стал, а вот путь баланса, мне очень даже импонирует, причём, судя по описанию, это мне и нужно, известность не всегда хорошо, успел уже сегодня убедиться. Что нужно для прокачки этой ветки репутации? Судя по описанию её рангов, я должен действовать скрыто, не раскрывая личность. Но при этом, должен быть факт, четко указывающий на то, что это сделал один и тот же человек. Что это может быть? Первое что мне приходит в голову - фирменный символ или знак, что-то в этом роде. Подумаю обязательно об этом на досуге, а теперь вернёмся к прерванному занятию, разбор моих материальных ценностей.

По деньгам: сейчас в моем игровом кошельке, с учетом добытого у игроков: 58 медных монет, 72 серебряные монеты и, это число особенно грело мне душу, 23 золотые монеты, 15 из них я получил за достижения, а остальные 8 носил при себе орк Векс. 8 золотых! В яслях! Не знай я, что он обычный мажор, сидел бы сейчас, мягко говоря, в недоумении.

Начнем разбор вещей агров с эльфа-лучника Сивы. Среди стандартного снаряжения: Кожаная куртка лучника, Перчатка лучника, Штаны рейнджера, Сапоги стрелка, Лук Валдорского воина, Стрела x37, было и то, что заслуживало отдельного внимания:

Ботинки эльфийского разведчика: Тип – броня; Качество – эпическое; Материал – ткань, кожа, кора «мягкого» дерева Элласор; Прочность – 80/80; Броня – 24; Минимальный уровень – 10; Описание: ботинки, сделанные эльфами дома ТалВарин для своих лазутчиков; Особые эффекты: +5% к скорости передвижения, -15% к звуку от шагов; Ограничения по классу – только лучник, ассасин, вор.

Интересно, что у него делают эпические ботинки на десятый? Где он их взял? А впрочем, не всё ли равно? Я их получил, и они мне чертовски нравятся – это прекрасная вещь для домушника.

Орк Векс тоже не подкачал: Стальная кираса, Кожаные поножи, Хорошие стальные сапоги, Двулезвийная секира десятника, Старый черный плащ. Эти предметы можно выставить на аукцион за нормальные деньги. Так я и поступлю, только плащ себе оставлю. Он хоть и потрепанный, но все ещё ничего. Да и к тому же черный цвет для вора лучше, чем какой-нибудь красный.

Старый черный плащ: Тип – броня; Качество – обычное; Материал – ткань; Прочность – 14/20; Броня – 5; Минимальный уровень – 1; Ограничения по классу - отсутствует.

В этот момент замерцала иконка личных сообщений. Нажав на неё, я увидел письмо от Коди:

«Я на месте, ты где, и где моё пиво?»

Добавив его в друзья, ответил:

«Занимай место, спускаюсь»

Я взял все вещи в охапку и сложил их в личное хранилище, надел новые ботинки и плащ, и, заперев комнату на ключ, спустился на первый этаж. Увидев, что мой друг сидит в углу зала,

я пошел к нему, по пути завернув к хозяину и отдав ему 15 серебрушек, на неделю вперед и заказав для нас с Саней пиво.

Присев напротив друга, я стал его рассматривать. Выглядел он, скажем так, не как в реале. Если в жизни он был среднего роста, немного щупловат и с большими карими глазами, то сейчас на меня смотрел здоровенный детина, под два метра ростом и с бугрящимися канатами мышц. Правда более-менее знакомыми остались лишь глаза, да и те не полностью, они были такими же большими, но не карими, а ярко-голубыми.

- Слушай, Санёк – вместо приветствия сказал я – ты под чем был, когда такую образину придумывал?

- Если ты страдаешь отсутствием фантазии, не критикуй других. – беззлобно огрызнулся он – Налюбовался? Мы вообще-то думать должны, что тебе делать дальше, как от топ-кланов улизнуть.

- Хорошо, что ты предлагаешь?

- Есть, конечно, вариант. Можно попросить помощь у моего клана, мы тебя свитком телепортации до нашего замка доставим, там отсидишься или по окрестностям прошвырнешься.

- Добрынин, – обеспокоенно проговорил я – за двадцать с лишним лет нашего знакомства ты никогда не проявлял признаков отсутствия когнитивных функций мозга, вернее проявлял, но ты тогда нажрался как свинья, а сейчас нам пиво еще даже не принесли. Так вот, скажи, пожалуйста, ты же понимаешь, что это почти ничего для меня не изменит – убегаю от одних, прячась у других. К ним либо вступать придется, либо опять в долги влезать.

- У меня встречный вопрос, Колпаков – передразнил меня Коди. – Ты чего сегодня такой зануда? Нам, как ты правильно заметил, пиво ещё не принесли… Хотя нет, уже несут.

Я обернулся. К нашему столику неслышно подошел официант, держащий поднос с двумя большими кружками. Не говоря ни слова, он поставил кружки на стол и так же тихо удалился.

- Так вот – продолжил Саня, взяв кружку и немного отпив из неё – это было задание от клана: попытаться склонить тебя к нам, задание это я с треском провалил и о-о-очень сожалею об этом.

- Ага - сказал я, ополовинивая свою кружку – вон как печально пиво хлещешь.

- Ну да. Так вот насчет реальной помощи, тут всё сложнее: замкнутый круг получается – к кланам обращаться нельзя, загребут к себе ты и пикнуть не успеешь. С игровыми гильдиями репутацию ты прокачать не успел?

Я отрицательно покачал головой.

- Ну вот, а сильные одиночки ради тебя подставляться не будут – ты для них никто и звать тебя никак. Вот и всё, круг замкнулся.

- Не густо – сказал я, поднося кружку ко рту – давай для начала… Ай, сука.

- Что с тобой? – спросил друг.

- Не знаю – ответил я, разглядывая предмет у себя на ладони.

Это была серебряная монета или круглый жетон, на котором был изображен щит, с расправившим крылья вороном, и кинжалом в лапах. Ни хрена не понимаю.

- Ни хрена не понимаю. – продублировал я свои мысли вслух.

- Покажи… Ух ты ж мать! Это знак Конкорда - Гильдии Воров!

Одновременно с его словами всплыло системное сообщение:

Внимание, игрок! Задание «В поисках Конкорда» дополнено.

Задание «В поисках Конкорда»: Определите кто и зачем подбросил вам в кружку жетон Конкорда и поговорите с ним, назвав кодовую фразу. Награда: 200 очков опыта, вариативно.

Неожиданно. Я думал, что человек Гаррета найдёт меня ещё не скоро. С другой стороны это даже хорошо.

Скидываю Коди ссылку на скриншот задания и прошу заткнуться. Тот внял и перестал меня тормошить, теперь можно спокойно подумать. Кто конкретно подбросил мне жетон

сомнений нет, вон он злодей, бегает, заказы разносит, но кто ему приказал это сделать? Я внимательно осмотрел зал.

Помимо нас с Саней в обеденном зале было ещё четыре условных группы посетителей, плюс хозяин заведения. Тот стоял за стойкой и лениво протирал бокалы, время от времени осматривая зал. На мне его взгляд почти не задерживался – обычная настороженность трактирщика, не более. Если бы жетон подкинул он, то наверняка хотя бы попытался проследить за моей реакцией. Значит хозяин отпадает.

Следующими шли военные. Четверо мужиков уже успели прилично набраться: ржали на весь зал, перебивали друг друга и травили настолько похабные анекдоты, что служанка, протирающая пол, старалась обходить их стол стороной. Эти тоже отпадают. Те, кто хотят незаметно передать сообщение, так себя не ведут.

Третий – писарь. Худой, бледно лицый мужик в сером кафтане сидел у окна и что-то быстро строчил в свитке. Его руки чуть ли не по локоть были измазаны чернилами. Поэтому он вряд ли смог бы передать жетон, не оставив на нем следов. Да и выглядел он так, будто вообще не замечал происходящего вокруг. Этот вариант тоже отпадает.

Четвертая группа – купец и его помощник. Они косились на меня с откровенной неприязнью — видимо, сработала моя репутация Мелкий вор. Для таких людей я не потенциальный союзник, а ходячая угроза кошельку. Купцы минус – не будут они присылать метку Гильдии воров. Остался только один подозреваемый.

Пятым был посыльный, ну или он выглядел как посыльный, не важно. Перед ним стояла миска с остывающей похлёбкой, к которой он так и не притронулся. Хотя, когда я спускался в зал, еду ему уже принесли. Вместо этого он время от времени посматривал в мою сторону, стараясь делать это украдкой. Когда мы встретились с ним взглядами он как бы невзначай уронил ложку и тут же, избегая смотреть в мою сторону, принялся шарить по полу пытаясь найти её.

Я немного поколебался и, сказав Добрынину сидеть и ждать меня, направился к незнакомцу.

- Добрый день, уважаемый. – сказал я, садясь за стол – Будьте любезны, подскажите, *во сколько обедает бургомистр?*– последние слова я немного выделил голосом.

- В 4 часа дня. – ответил мне незнакомец – не буду ходить вокруг да около, меня зовут Матео Гринвуд, я – курьер и информатор, один наш с тобой общий знакомый, попросил провести тебе небольшую проверку, которую ты довольно неплохо прошел.

- Вы из Гильдии? – спросил я.

- Нет, я «ничейный» - ответил он – моими услугами пользуется вся преступная сфера Равенфорда.

- А что в себя включают ваши услуги?

- Информация, передача сообщений, распространение слухов, ну и конечно я знаю всё о тайных ходах под городом.

Мои губы растянулись в невольной улыбке. В конце тоннеля забрезжил свет.

- Слушай, Матео, а ты сможешь меня отсюда вывести?

Вами выполнено задание «В поисках Конкорда». Награда: 200 очков опыта, текущее значение 540/1300; Доступ к секретным проходам под Равенфордом; Карта секретных ходов Равенфорда.

Карта секретных ходов Равенфорда: Тип - предмет; Качество - эпическое; Описание - карта, показывающая секретные ходы под городом и входы в них; Карта неполная, дополняется автоматически при посещении неисследованных мест; Персональный предмет - привязана к игроку Рейнард; Украсть, потерять, продать, передать – невозможно.

- Я и так собирался это сделать – сказал Гринвуд – мне нужно отвести тебя к заказчику, он сказал: «Если Рейнард пройдет проверку, у меня будет к нему разговор». Поэтому доем, и

пойдем. Да, и ещё одно! Твой друг – он показал ложкой в сторону Коди – ему с нами не по пути, сам понимаешь, секретные ходы они на то и секретные – кому попало о них не рассказывают.

Я мог только кивнуть, я боялся заорать от переполняющей меня радости, ведь за то, что попало мне в руки, многие игроки готовы душу продать. Шутка ли – доступ к секретным ходам Равенфорда – это же целая гора возможностей, самая очевидная и нужная сейчас - это возможность быстро сбросить погоню стражников или, и это особенно важно, можно скрытно перемещаться по городу не привлекая внимания.

Я открыл личные сообщения и написал Сане: «Короче, разрешилось всё, Гильдия Воров за меня впряжется, но тебя с собой взять не получиться, извини».

«Да ладно тебе - ответил друг – с тобой все норм и хорошо, что я, подземелий не видел, что ли. Пойду я тогда, если что пиши».

Коди встал из-за стола и направился к выходу, а я стал изучать своего нового знакомого. Мужчина, на вид примерно 30-35 лет, среднего роста, худощавый, но не изможденный, он не производил впечатление бойца. Лицо его было неприметным: узким, с мягкими чертами, нос прямой, глаза серые, внимательные и цепкие, волосы темно-русые коротко стриженные, на лице трехдневная щетина. Одет Матео был тоже невзрачно: кожаная куртка без опознавательных знаков, но судя по характерным прямоугольникам из ниток, на куртку нашивали металлические пластины, на его плечах висел черный, с глубоким капюшоном плащ, одежда сидела на нем как влитая, ничего не гремело и не стесняло его движения. На поясе, в деревянных ножнах, висело оружие: то ли кинжал, то ли кортик, я пока в этом слабо разбираюсь.

Ваша репутация с персонажем Матео Гринвуд увеличена на 5; Текущее значение: +5 - Нейтрально.

Не понял. Здорово, конечно, но за что вдруг репутацию отсыпали. Кстати, с НПС у меня репутация стандартная: Ненависть – Вражда – Нейтрально – Уважение – Почтение.

- Ты молодец, Рейнард – сказал Матео – смотришь, анализируешь, думаешь. Это очень важно, многие сразу в бой ломятся, как с места в карьер. Не теряй это качество. Всё, можно отчаливать – сказал он, поднимаясь из-за стола.

Я последовал его примеру. Мы вышли из заведения, оглянувшись я посмотрел, как оно называется, «Усталый путник», лучше поздно чем никогда, и, пройдя буквально 50 метров в глубь города, свернули в проулок, который вывел нас в тупичок. Там не было ничего, кроме совсем небольшого колодца.

- Спускаемся вниз, там воды нет, да и не глубоко. – сказал Гринвуд, первым прыгая вниз.

Да уж… Интересные тут входы. Понятно теперь, почему никто не нашел секретные ходы. Кому вообще придет в голову со всего маху прыгать в колодец. Я последовал за своим проводником.

Короткое падение, и я приземляюсь в небольшом зале: пятно света, проникающее из дыры колодца, освещало закруглённые стены помещения три на четыре метра; два прохода, здесь, скорее всего, раньше текла вода; один из проходов загорожен решеткой, другой - открыт; у правой стены, от места, где я стоял, находился верстак, у него колдовал Матео. Когда я подошёл к нему, он, не оборачиваясь, протянул мне факел.

– Держи - сказал он - там дальше темно, и могут попасться разные твари, будь готов.

– Понял - ответил я, беря из его рук факел и рассматривая его свойства.

Факел: Тип - предмет; Качество - обычное; Материал - ткань, дерево; Прочность - 15/15; Описание - простой факел, горит 10 минут.

Коридор, по которому мы шли, был два метра в высоту, в нём с трудом могли разойтись два человека, под ногами хлюпала гнилая вода. По прошествии пяти минут, за это время мы пару раз сменили направление, Матео вывел меня к проёму в виде арки, за которой виднелась широкая лестница наверх.

– И снова здравствуй, вор-Рейнард! - услышал я голос за своей спиной. Я обернулся.

– Здрасьте-здрасьте, мастер Гарретт - я слегка поклонился - вы хотели со мной поговорить?

– Да, поднимайся наверх, будешь моим гостем.

Я подошёл к Гринвуду и протянул ему руку.

– Рад был знакомству, Матео. Надеюсь, ещё увидимся.

– Взаимно - он пожал протянутую руку.

Я развернулся и, не оборачиваясь, побежал вверх по лестнице и не мог видеть, как Матео Гринвуд смотрел мне вслед. Затем он кивнул своим мыслям и направился прочь от арки прохода.

Поднявшись вверх по лестнице, я оказался в маленьком подсобном помещении, в окружении вёдер, тряпок и другого хозяйственного инвентаря.

– Проходи, не задерживайся - сказал Гарретт, подталкивая меня в спину - там три шага до двери, чего стоишь-то.

Выйдя из подсобки, осмотрелся: я находился в довольно уютной прихожей, справа - дверь на улицу, слева - в глубь дома, коморка находилась под лестницей на второй этаж.

– А неплохо, однако. - пробурчал я.

– Ты что-то сказал? - спросил Мастер.

– Нет, пойдёмте, вы хотели со мной поговорить, кстати, о чём?

– Пошли в мой кабинет, всё объясню.

Мы поднялись на второй этаж, дом оказался не очень большим, на втором этаже всего три комнаты. Одной из них и был кабинет владельца дома.

– Присаживайся, Рейнард - Гарретт указал мне на одно из двух кресел рядом с кофейным столиком, помимо этого в кабинете находился письменный стол, на стенах висело оружие и картины - перед тем, как расскажу всё в подробностях, можешь задать мне вопросы, если они у тебя есть.

– Имеется парочка - сказал я - с чего такая спешка, и зачем нужна была эта проверка. Да и была она, если честно, какая-то странная.

- Ну, уж какая есть. Это была проверка твоих умственных способностей – он постучал себя пальцем по виску – смог бы ты найти нужную цель по косвенным признакам. А для спешки у нас были особые обстоятельства. Но обо всем по порядку...

И Гарретт рассказал мне о преступном мире Валдории. Вся преступность Валдории, так или иначе, действует под началом огромной фракции – в простонародье «Теневая сеть». Она не однородна и состоит из нескольких враждующих организаций: Гильдия Воров «Конкорд» самая могущественная до недавнего времени, Купеческие дома Торнбриджа, Орден Молота в Броннхейме и Старые рода в Вальдрике. В остальных городах королевства нет чётких главенствующих организаций: Равенфорд крайне бедный город, хоть и имеет выход к реке и пароходный порт; Элдмарк – расположен на пересечении нескольких трактов, и его никак не могут поделить между собой две группировки; в Аворионе – столице королевства Валдория – очень активно работает контрразведка короны, вернее раньше работала. Сейчас там происходят интересные дела – в столице образовалась новая сила, сравнимая по мощи с Гильдией, которая чихать хотела на королевские спецслужбы, и быстро подмяла под себя всех игроков кроме «Конкорда» и стала вставлять последнему палки в колеса. Сейчас авторитет Гильдии Воров хоть и держится на приемлемом уровне, но только на честном слове, и, само собой, верхушке Гильдии это не нравится.

Да, к слову, о верхушке - Мастер рассказал мне про Гильдию - как устроена иерархия в «Конкорде»: самая низшая ступень – Проныра: кто-то вроде ученика или новобранца, мальчики на побегушках – доставить не срочное и не важное послание, стащить что-то не сильно ценное, им, как правило, ничего серьёзного не доверяют. Так себе ранг если честно. Опознавательным знаком является маленькая татуировка в форме кинжала на запястье.

Следующая, средняя, ступень – Тень: их больше всего в Гильдии, они кто-то вроде оперативников – задания как у Проныр, но более интересные, плюс контракты на устранение целей, причём не обязательно убийством, иногда сломать репутацию или запугать – более выигрышная стратегия, чем кинжал в сердце. Опознавательный знак – кольцо с выгравированным вороном.

Следующая ступень – высокая, её делят сразу три ранга: Хранитель, Смотрящий, Мастер Теней. Они выполняют разные задачи, но находятся на одном уровне влияния. Хранитель – проще говоря архивариус, отвечает за информацию: слухи, компромат, отчеты – всё это проходит через него. Смотритель - управляющий городским отделением «Конкорда». Мастер Теней (к ним принадлежал и Гарретт) – тактик и стратег, занимается военным планированием операций, но также может и сам выполнять задания (как тот же Гарретт). Опознавательный знак – для всей ступени: наплечник с изображением ворона с выделяющимся, как будто светящимся, глазом, сидящего на черепе и держащего в клюве ключ. Для каждого ранга: Хранитель – треугольный медальон с выбитым на нём ключом; Смотритель - треугольный медальон с выбитым на нём глазом; Мастер Теней - треугольный медальон с выбитым на нём черепом.

И последняя – высшая ступень – Теневой Конклав. О них почти ничего не известно, кроме того, что они есть и именно они руководят всей организацией. Опознавательный знак: золотой перстень с гербом «Конкорда». Герб представлял собой щит с расправившим крылья вороном, держащим в лапах кинжал. Конкорд – это не просто сборище воров, это власть, скрытая в тени, его цель – контроль криминального пространства.

Гарретт закончил вещать и уставился на меня. Я же, в свою очередь переваривал свалившийся мне на голову ворох информации.

- Это всё, конечно, здорово – медленно произнес я – но зачем вы мне всё это рассказали?

- Разве не понятно? – деланно удивился Мастер Теней – Я, вернее Теневой Конклав, хочет, чтобы ты разобрался с новым «игроком» на преступной арене и помог Конкорду вернуть влияние в Валдории.

После этих слов я, мягко выражаясь впал в ступор. А через пару секунд, наверное чтобы окончательно добить меня, перед глазами возникло системное сообщение:

*Внимание! Вам доступно **скрытое, легендарное**задание «Тот, кто остался в тени»: Помогите Гильдии Воров «Конкорд» вернуть былое могущество, разобравшись с неизвестным недоброжелателем.*

Выполните цепочки заданий: «Рождение Тени» (Равенфорд); «Исчезнувшие дороги» (Элдмарк); «Золото и кровь» (Торнбридж); «Молот в тени» (Броннхейм); «Имена, которые нельзя называть» (Вальдрик); «Тишина под короной» (Аворион).

Награда: 50000 очков опыта; 100000 золотых; сетовый комплект «След в тени»; титул «Признанный тенью»; повышение ранга в Гильдии Воров «Конкорд» до «Теневой конклав»; вариативно.

Сетовый комплект «След в тени» - Состав сета: Клинок Мрак, Клинок Тишина;

Бонус полного комплекта: +25 к Ловкости, +15 к Удаче, +30% урона к скрытой атаке, активный навык «Теневой удар», активный навык «Теневой ответ»; при ношении двух предметов из сета не выпадает из инвентаря.

Клинок Мрак - Тип – оружие; Качество – легендарное, сетовое; Материал – адамант, черное серебро, неизветсно; Прочность – неуничтожим; Урон – 190-210 колющий; Минимальный уровень – 90; Свойства – +10 к Ловкости, +5 Мудрости; Ограничения по классу – только вор, ассасин.

Клинок Тишина: Тип – оружие; Качество – легендарное, сетовое; Материал – адамант, моргрит, неизвестно; Прочность – неуничтожим; Урон – 190-210 колющий; Минимальный уровень – 90; Свойства – +10 к Удаче, +5 к Интеллекту; Ограничения по классу – только вор, ассасин.

Принять? Отказаться?

Внимание! В случае отказа от выполнения задания репутация с Гильдией Воров «Конкорд» будет снижена до Ненависть! Каждый NPC, причисляющий себя к этой фракции, будет считать своим долгом напасть на вас без предупреждения.

Как говорил мой школьный друг Максим – «Ну всё, пиздец!». Абсолютно верное описание текущей ситуации. Я, если все забыли, пришел сюда зарабатывать деньги, и мне нет дела до грызни больших криминальных организаций, послание отправить, спереть что-то для гильдии это всегда пожалуйста, но то, что мне предлагают сделать сейчас – региональный ивент, не меньше. Шутка ли – переделать преступную сеть Валдории! Это конечно круто, но не нравиться мне в этом что-то. Скорее всего, как только я выполню свою работу, меня тактично уберут с доски. Я игрок, мне смерть не страшна, но какой-нибудь дебафф повесят, к гадалке не ходи. Но бонусы вкусные и за задания наверняка денег давать будут. Соглашаться надо сто процентов, ходить и бояться каждой тени мне не очень хочется, но моё согласие не означает, что я буду тупым исполнителем, надо нарабатывать свою собственную репутацию, заводить друзей вне Конкорда и обрастать связями. Отлично! Когда есть цель, то уже такого мандража не ощущаешь.

- А почему именно я – решаю прояснить интересующий мне вопрос – что, в Валдории закончились начинающие карманники?

- Нет, конечно, такого добра везде полно, не только в Валдории – ответил мне Мастер, слегка улыбаясь – считай, что ты оказался в нужном месте и в нужное время, и чуйка говорит мне – ты не так прост, как хочешь показаться.

- Возможно – сказал я, отчетливо понимая, что он врет и нажимая кнопку *Принять*– что мне нужно сделать?

Гарретт улыбнулся.

Вы вступили в Гильдию Воров «Конкорд» - ранг «Проныра»; вам доступны задания от Гильдии Воров.

Вам доступна цепочка заданий «Рождение тени»: в городе Равенфорд неизвестная организация набирает силу, саботирует работу Гильдии и знает все её действия наперед. Предотвратите расширение не выгодного для Конкорда игрока в Равенфорде.

Награда за выполнение всей цепочки: 15000 опыта, 3000 золотых; Маска-капюшон Эйрена Скрытного из сетового комплекта «Воровской набор», бонус сета: при ношении двух предметов – +15% к успешной карманной краже, +10% к успешному взлому, +10% к скрытности; при ношении четырех предметов сета – не выпадает из инвентаря; при ношении полного комплекта (шесть предметов) – +15 к Ловкости, +10 к Силе, активный навык «Шаг в тьму», пассивный навык «Ловкость рук».

Маска-капюшон Эйрена Скрытного: Тип – броня; Качество – легендарное, сетовое; Материал – шелк, серебряные нити; Прочность –неуничтожимо; Броня – 175; Минимальный уровень – 50; Ограничения по классу – только вор, ассасин; Описание - Эйрен Скрытный был легендарным вором своего времени. Выходец из обедневшего торгового дома, да к тому же невольный убийца сбежал из богатого Торнбриджа в Равенфорд и начал жизнь с чистого листа. Чтобы прошлое вдруг не настигло его, он сшил себе особую маску-капюшон, скрывавшую его лицо; Особенности: при ношении на голове, скрывает ваше лицо, для NPC, а также ник для игроков.

Вам доступно первое задание цепочки: «Рождение тени» - «След в след»: в 03:00 проследите за доковым рабочем, есть подозрение, что он работает на враждебную Конкорду организацию. Передать полученные сведенья Мастеру Теней Гарретту. Важно! Вас не должны заметить, и вы не должны поднимать тревогу. Награда: 500 очков опыта, 20 золотых, вариативно.

- Вот – Мастер протянул мне свиток – там информация о твоём первом задании. Теперь иди, у меня ещё куча дел.

Я молча встал и направился к выходу. Оказавшись на улице, я задумался: как выпутываться из сложившейся ситуации, что делать? Я усмехнулся. Конкорд решил загнать меня в тупик, связать по рукам и ногам и добиться полного и безоговорочного подчинения? А вот хер им! Да, ситуация хуже не придумаешь, но всё-таки выход был и мне нужно начинать действовать как можно скорее.

Глава

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.