

В конце концов они выбрали гостиницу, где останавливался караван Рици, и Тист напрямую забронировал роскошный люкс.

Все роскошные апартаменты представляли собой отдельные дома, окруженные яркими цветами, как гигантским садом. Естественно, цена за такой дом была ошеломляющей. Только два таких роскошных номера были заняты. Один из них был сдан родственнице Торговой Группы Альва, а другой занимал молодой дворянин.

Нол видел только одного из соседей. Это был молодой рыжеволосый мужчина, за которым следовал высокий телохранитель. Однако расстояние между домами было довольно большим, и обзор перекрывали заросли цветов, так что, похоже, им не было никакой необходимости здороваться.

Излишне говорить, что Нолу очень понравился этот дизайн. Никто не стал бы жаловаться на слишком большую приватность, а отсутствие необходимости разговоров с соседями было еще лучше.

Номер Нола и Тиста был разделен на пять комнат, структурированных в виде набора символов "□□□□" - большая гостиная посередине, вокруг нее четыре комнаты поменьше, которые служили отдельными спальнями, ванными комнатами и небольшой кухней. На столе в центре гостиной персонал отеля поставил большой букет из желтых роз и гипсофил, а также подготовил печенье и кексы. Две спальни были расположены по диагонали друг от друга, и звукоизоляция была довольно хорошей.

Нол отправился в свою спальню площадью около десяти квадратных метров, обставленную мягкой двуспальной кроватью, деревянным столом и стульями. Он решительно задернул шторы, скрывая четыре луны из виду.

В действительности, он не планировал спать.

Нол расстелил пергаментную бумагу, предоставленную гостиницей, и начал систематизировать информацию о Уайтберд Сити из своей памяти.

Город был расположен на северной границе Шидины, и не был затронут основным сюжетом. Его единственным предназначением было "город, через который проходят караваны".

Городом действительно управляла семья Суэйн. Но, по воспоминаниям Нола, лорд Суэйн был богатым стариком с живой женой, и все их шестеро детей были уже взрослыми.

Нол постучал по бумаге пером. Он еще не совсем привык к такому виду ручки.

В Уайтберд Сити был основной NPC по имени "Старый мастер Кермит". Он был надежным и странным стариком, который открыл магазин волшебных товаров в Уайтберд Сити. Нолу нужно было проверить его завтра. Если магазин был тот же, он мог бы купить много хороших вещей.

В конце концов, они не могут преследовать убийцу в лохмотьях.

Нол просидел за столом всю ночь, завершая свое "Руководство по действиям в Уайтберд Сити". За оставшееся время он сжег блокнот из драконьей кожи и переписал его чернилами на крови. На этот раз он был дотошен и аккуратен, записав новую магию всего на одной странице.

Рядом с самостоятельно созданным магическим кругом Нол сделал заметку на обычном языке:

[Некромантия: Потребляет 10~100 МР, вызывает 1 низкоуровневую нежить; в этом заклинании приоритет отдается потреблению магических материалов; минимальное потребление заклинателем составляет 1 МР/единица.]

[Чем сильнее низкоуровневая нежить, тем больше расходуется магической силы.]

Призванные монстры имеют свои собственные атрибуты, не имеющие отношения к силе призвателя, что сейчас ему очень подходило. Нол хотел вычислить некромантию более высокого уровня, но боялся, что блокнот из драконьей кожи с этим не справится.

Правда была жестокой. Даже если Нол мог творить магию, он не мог избежать основного правила "чем сильнее магия, тем больше расход". Он мог самостоятельно накладывать слабые заклинания в пределах 100 МР, но чтобы увеличить свою огневую мощь, ему приходилось полагаться на мощь записной книжки из драконьей кожи.

Но блокнот из драконьей кожи был похож на одноразовый блок питания. Если бы он израсходовал его, ему пришлось бы повсюду таскать с собой гору магических материалов.

Сначала он должен решить проблему износа блокнота.

Солнечный свет просачивался сквозь щели в занавесках. Нол щелкнул пальцами и сжег исписанный пергамент блуждающими огоньками. Когда он встал, на столе не осталось даже следа от пепла.

С утра Тист планировал купить одежду и расходные материалы, в то время как Нол горел желанием посетить магазин волшебных товаров. После краткого обсуждения они решили разойтись в разные стороны.

- Я куплю одежду и тебе, - сказал Тист. - Не забывай часто посматривать по сторонам. Нам все еще нужно найти дочь городского лорда.

- Ты сможешь купить один?

- Я знаю твой размер. Не забывай, тогда ты был довольно "честным"\*, - Тист махнул рукой.

"..."

\*Тист намекает на становление Нола личом и полное отсутствие на нем одежды в тот момент.

Нол выдохнул с непроницаемым лицом. Затем он заметил небольшое изменение.

Тист спрятал серьгу игрока.

Появившись в деревне новичков, Нол кое-что услышал от Блая. Он сказал, что знак игрока нельзя снять. Даже если отрезать ухо, оно вырастет снова вместе с серьгой-каффой. Чтобы скрыть личность "игрока", приходилось закрывать уши или маскировать ее. Тист явно выбрал последнее.

Из-за поразительных серебристо-белых длинных волос Тиста серьга обычно была едва видна под прядями волос. Теперь он приклеил серьгу-подвеску к мочке уха, покрасил ее в серебристый цвет и добавил половинку жемчужины, сделав ее похожей на жемчужную серьгу с серебряными краями, которая органично сочеталась с его серебристыми волосами.

Он даже сделал для нее пару на правое ухо, из-за чего было еще труднее заметить какие-либо

недостатки. С таким красивым лицом эти импровизированные "новые серьги" на самом деле смотрелись вполне уместно.

Нол не знал, сколько гаджетов Тист прятал в своей поясной сумке. Покачав головой, он вышел из комнаты.

.....

"Магазин волшебных вещей Кермита" был еще более крупным, чем в концептуальном проекте.

Это здание было деревянным, а три его этажа имели уклон под странными углами. Оно было зажато между двумя высокими стенами, старым и узким, как лист, застрявший между зубами. Нол толкнул дверь, едва не получив по лицу от сушеной ящерицы, свисавшей с дверного проема.

Внутри магазина было еще грязнее, чем снаружи. 80% всего пространства было заполнено беспорядочно расставленными полками, заставленными товарами - высушенными трупами рептилий, банками, наполненными крыльями насекомых или свернувшимися пауками, всевозможными неопознанными минералами, кожей и сушеными травами. Повсюду, где позволяло пространство, были навалены толстые книги, а по углам громоздились металлические инструменты.

Все они были покрыты толстым слоем пыли, из-за чего казались почти одного цвета.

- Ого, клиент! - как раз в тот момент, когда Нол отодвигал в сторону сушеную ящерицу, молодой человек соскользнул с лестницы.

- Я здесь главный, Боб, - у молодого человека были короткие рыжие волосы, прилизанные к голове, длинные стройные конечности и большой круглый нос. Он протянул Нолу руку, измазанную желтовато-зеленым липким веществом.

- Ты босс? Где Кермит? - Нол выпрямился, не пожимая протянутую руку.

Боб присвистнул:

- Где ты был? Ты действительно отстал от жизни! Кермит исчез двести лет назад.

- ...Что?

- Я сказал, он исчез двести лет назад. Он был хозяином до хозяина, который был хозяином передо мной... или что-то в этом роде, - сказал Боб. - Он отправился с героем Дрейком в Бескрайнее море, чтобы победить Короля демонов на краю света. Всем известно, что корабли, которые плывут в Бескрайнее море, никогда не возвращаются.

- Что вам нужно от того, кто умер двести лет назад?

Нол стоял как вкопанный.

Как такое могло случиться?

Лидером клана Драконов по-прежнему был Субэлбот, деревня новичков не изменилась, а игроки только что прибыли... Нол подсознательно думал, что этот мир все еще находился в процессе "основной сюжетной линии игры".

Несмотря на то, что в "Мире Тахэ" был задействован искусственный интеллект, основная сюжетная линия по-прежнему полностью контролировалась производственной командой. Нол был уверен, что они разработали события, охватывающие максимум десять лет в игре.

Старый мастер Кермит, герой Драконьей крови Дрейк... это были персонажи, которых они разработали сами. Особенно герой Дрейк; он был незаменимым персонажем главной сюжетной линии.

И теперь все они принадлежали времени двухсотлетней давности.

Даже монстр, встреченный в деревне новичков, не был для Нола такими пугающим, как эта новость. Были ли это дополнительные луны и боги или скопированные подземелья и системы, их основой по-прежнему оставалась игра - мир, который он так хорошо знал, золотая эра, которую он помогал создавать.

Теперь его единственное "информационное преимущество" было сомнительным.

Нол не мог не содрогнуться. Личи от природы были хладнокровны, и теперь ему казалось, что его кровь вот-вот замерзнет.

Поразмыслив, он понял, что на это были намеки. Например, пропавшая пара NPC из таверны в деревне новичков, лорд Уайтберд Сити, чьи семейные данные не совпадали, и этот полуразрушенный магазин перед ним, который вот-вот развалится.

Согласно игре, магазину было всего два года, так что, хотя он и мог быть немного потрепанным, но никак не мог быть "старым".

- Эй, вы покупаете что-нибудь или нет?

Увидев, что Нол стоит у входа, Боб повысил голос.

- Извините, я допустил ошибку, - быстро ответил Нол. - Мои предки дружили со старым Кермитом. Я думал, что его магазин унаследует один из его потомков, мистер или мисс Кермит... Знаете, прошло двести лет.

- Распространенная ошибка, - сказал Боб. - Так зачем вы здесь?

Нол прочистил горло.

- Мои предки оставили дневник, в котором упоминается, где старый Кермит спрятал чертежи. Я проезжал мимо Уайтберд Сити и подумал проверить - на случай, если его наследник не найдет это. Это было бы значительной потерей. Кроме того, я действительно хочу купить кое-что.

Боб глубоко вздохнул, вытаскивая стул из угла.

- Пойдем, поговорим.

Менее чем за десять минут Нол нашел потайное отделение в одной из комнат на первом этаже. Пергамент внутри был мягким, как новенький, но сердце Нола упало.

Все именно так, как он и подозревал.

<http://bllate.org/book/14248/1258759>