

— Тише, идите осторожнее, — шепнула Кэлия, на ходу обернувшись к нам с Оливией.

Мы только молча кивнули, стараясь ступать как можно аккуратнее, чтобы случайно не захрустеть ветками или не наступить на мелкие камешки.

Вокруг нас раскинулся жуткий мёртвый лес, полный густого тумана, который клубился вокруг, окутывая саваном скрюченные голые деревья, из-за чего те походили на странных, сгорбленных чудищ, бредущих в белом мареве.

Когда мы входили в этот лес, на небе ярко светило солнце, дул прохладный ветерок и шелестела под ногами зелёная трава — а сейчас вокруг нас будто бы совсем другой мир раскинулся, жуткий и безжизненный.

И вместо пения птиц и шелеста трав отовсюду слышались какие-то жуткие стоны, кричтение, шипение и звук, похожий на стук костей.

Мы втроём прошли ещё какое-то расстояние — в таких условиях о нормальном ориентировании не могло быть и речи. Если бы не магический кристалл в моей руке, словно компас указывающий нам нужное направление, мы бы уже давно заблудились, а так хоть примерно понимали, куда следует держать путь.

Само собой оказались мы в таком месте не случайно — всему виной очередное поручение Гильдии с рейтингом опасности в два желтых черепка. Тут наверное стоит немного пояснить за эти рейтинги.

Когда человек оставляет поручение в Гильдии, он заполняет специальный магический бланк, который считывает из его сознания все связанные с поручением детали и на их основании присваивает заданию соответствующий рейтинг опасности.

Всего бывает три вида черепков — серые, жёлтые и красные. Серые черепки означают, что опасность имеется, но не слишком большая — если не тупить и действовать профессионально то её и вовсе можно избежать, а в худшем случае обзавестись какой-нибудь неприятной раной, переломом или чем-то в таком духе.

Это конечно не значит, что на серых заданиях нельзя погибнуть, просто происходит это не слишком часто и зачастую по собственной тупости неопытного авантюриста.

Задания с желтыми черепками уже серьёзнее — обычно они подразумевают сражения с достаточно опасными монстрами или походы во всякие места, где может водиться самая разная пакость. Ну или добычу редких материалов, которые скорее всего тоже сторожит нечто угрожающее.

Ну и есть ещё красные черепки — это задания повышенной опасности, за которые запрещено браться авантюристам ниже пятого ранга. Они обычно связаны с чрезвычайно высоким риском для жизни, но и награды за такие квесты самые сочные.

И я сейчас имею в виду не только деньги — за каждый такой квест ИСАР-а наверняка будет отсыпано мне солидно золотой пыли. Как только я возьму пятый ранг авантюриста и получу к ним доступ, конечно.

Но вернёмся к черепкам — сложность задания зависит не только от их цвета, но и от количества.

Например задание с двумя серыми черепками будет значительно проще, чем задание с такими же, но уже пятью. Даже если условия в них будут почти одинаковыми — типа сходить туда-то и добыть то-то.

Это я уже успел ощутить на собственном опыте, ведь за прошедшие после получения лицензии авантюриста три месяца выполнил целую гору серых квестов. Каждый раз, беря задание в Гильдии я автоматически получал и квест от ИСАР-ы, за выполнение которого она отсыпала мне некоторое количество серебряной пыли. Плюс каждое успешно выполненное задание постепенно приближало меня к повышению в Гильдии, что тоже не могло не радовать.

Правда вот продвижение по рангам шло очень медленно — за три месяца упорной работы я до сих пор был на десятом ранге, а он позволял мне браться только за серые задания. Благо в Гильдии было такое правило, что двое и больше низкоранговых авантюристов могут объединиться в пати и взять квест посложнее для совместного выполнения — но не сложнее двух двух жёлтых черепков.

Вот этим правилом мы и пользовались, часто беря с Кэлией один более сложный квест на двоих и деля пополам награду за него. Денежную имею в виду — само собой пыль для гачи вся целиком доставалась мне. ИСАР-у не волновало, выполнял я квест в одиночку, с помощью Вассалов или хоть совместно с целой толпой авантюристов — главное достичь цели, а способы этого уже для неё не важны.

Кстати да, пару слов про Кэлию — это та самая девушка-авантюристка, с которой я познакомился в день сдачи вступительного экзамена.

Она оказалась очень приятной в общении и довольно дружелюбной, из-за чего мы сразу нашли общий язык и я пригласил её отметить приём в Гильдию. Она сперва сомневалась, но мне удалось её уговорить и мы забурились в неплохой бар, выпив за знакомство и как следует пообщавшись.

По итогу я и сам не заметил, как мы с ней довольно неплохо сдружились — да настолько, что даже решили какое-то время путешествовать вместе, совместно выполняя гильдейские поручения, прокачивая ранги и делясь опытом.

Кэлия была неплохим ближником, в бою орудовала парой коротких, острых как бритва мечей из склярита — это такой довольно редкий и ценный материал, из которого получают просто отменные клинки, способные в умелых руках разрубить даже прочный, не зачарованный доспех.

Они ей достались от дяди, который прежде был опытным авантюристом третьего ранга, но в силу возраста и полученных травм вынужден был покинуть Гильдию — с чем я мог бы его поздравить, ведь далеко не так много авантюристов вообще доживают до сколь-нибудь солидного возраста на такой опасной работе. Но перед уходом дядя, пока ещё будучи официальным членом Гильдии, вручил Кэлии рекомендательное письмо, свои клинки и отправил её в Рантан, вступить в организацию.

Жила она где-то далеко, вроде как вообще на другом конце королевства, но именно в этот город дядя отправил её, так как решил таким образом устроить племяннице последнее испытание — типа если она одолеет весь путь в одиночку то в Гильдии ей самое место.

Ну она и одолела — причём успев уже насмотреться на неё в бою я понимаю, почему у её дяди не было в этом никаких сомнений, когда он вручал ей рекомендательное письмо.

Серьёзно, рубилась девушка просто на загляденье — орудовала парой клинков, вертя ими как вертолёт лопастями, врубаясь в толпу противников, кружась среди них и шинкуя гадов в натуральный фарш. Правда обычно после этого она вся оказывалась покрыта кровью, ошмётками или слизью (в зависимости от противника и его биологического, так сказать, состава, разумеется), из-за чего приходилось делать остановку у ближайшего водоёма и тщательно отмываться от мерзости.

Совместные купания были одними из моих любимых моментов в нашем с ней сотрудничестве — а уж когда к нам ещё и Оливия присоединялась, которая давно перестала меня стесняться и всю светила сочными сиськами и аппетитной попкой, тут уж я вообще будто бы в рай попадал.

Причём что интересно Кэлия явно не раз замечала мой стояк, незамедлительно реагирующий на то, как она сбрасывает свою довольно откровенную броню и, виляя задком, бросается с разбегу в воду. И вот на этот самый стояк она никак не реагировала — имею в виду делала вид, что всё в порядке и её это ничуть не смущает.

И хоть никаких попыток сблизиться со мной посильнее она пока не предпринимала, но уже это по-моему неплохой знак того, что у меня с этой красоткой есть все шансы зайти дальше и стать чем-то большим, чем просто товарищами по оружию.

С Оливией, кстати, Кэлия тоже довольно быстро нашла общий язык, хоть поначалу мой Вассал и относилась к ней настороженно, явно ревнуя меня к такой симпатяжке. Но я довольно быстро убедил Оливию, что ей не стоит переживать о том, что я стану уделять ей меньше времени — в первую очередь как следует натянув её пару раз в разных позах, чтоб уж точно дошло.

Что интересно делал я это в тот момент, когда за стеной в соседнем гостиничном номере находилась Кэлия, которая наверняка слышала наши стоны и возбуждённые крики Оливии. Слышала — но и тут тоже не подала виду, продолжая общаться с нами как ни в чём не бывало, что я опять же воспринял как хороший знак.

Короче говоря вот как-то так и прошли эти три месяца — довольно насыщенно и интересно.

Ну а теперь самое время вернуться к нашему текущему заданию. На днях мы, путешествуя по королевству, прибыли в небольшой городок под названием Соркт. Там в местном отделении Гильдии заприметили любопытный квест по зачистке древнего чародейского алтаря, расположенного в глубине мёртвых лесов.

Оставил это задание один странствующий исследователь из какого-то далёкого королевства, которого привлекла исходящая из леса энергия. Узнав, что где-то там находится алтарь, где когда-то проводились таинственные ритуалы и применялась древняя, загадочная магия он загорелся желанием исследовать эту энергию, но сам соваться сюда для её сбора не решился.

Вот и оставил в Гильдии поручение, взяв которое мы отправились обсудить с ним детали.

Он вручил нам коробку этих самых кристаллов, которые настроил на исходящую от алтаря энергию, объяснил как ими пользоваться и велел дойти до нужного места, активировать их и напитать энергией все восемь штук, после чего вернуть их все ему и получить награду в виде сорока золотых монет — по двадцать мне и Кэлии.

А ИСАР-а ещё и накинула сверху аналогичный квест с наградой в виде тысячи единиц серебряной пыли и трёх сотен золотой.

Вот так мы втроём собственно и оказались в этом жутком мёртвом лесу, искажённом древней магией, пропитавшей окрестности и превратившей его в гиблое место. Мы с Кэлией заранее навели справки и выяснили, что здесь помимо всего прочего обитают драугры — монстры, представляющие из себя ходячее месиво из мертвецов, безмозглое и жаждущее только убивать.

Вроде как ещё во времена освободительных войн в этих местах гремело немало битв, оставшиеся после которых трупы поглотила проклятая магией зверозавров земля, чтобы потом, несколько веков спустя начать исторгать из своих глубин этих жутких тварей — из-за них, собственно, эти мёртвые леса и считались очень опасным краем, соваться в который без острой необходимости избегали даже опытные авантюристы.

Но задание мага при этом имело рейтинг всего в два жёлтых черепка, вот мы с Кэлией и решили, что вполне потянем его втроём с Оливией.

И вот теперь медленно пробираемся по лесу, направляясь к нашей цели, до которой если верить направляющему кристаллу оставалось совсем недалеко.

— Что-то вижу, — доложила идущая впереди Кэлия. — Кажется впереди прогалина.

Так и оказалось — минут через пять мы вышли на широкую просеку, представляющую из себя солидное углубление в земле, похожее на след от удара какой-то гигантской лапищи. И в самом центре этого углубления, посреди клубящегося тумана что-то слабо мерцало — на это что-то нам кристалл, кажется, и указывал.

Вот только кроме алтаря в тумане бродили ещё и какие-то жуткие корчащиеся фигуры, разглядеть которые в подробностях с такого расстояния было не так чтобы просто.

— Драугры, — прошептала Кэлия, берясь за рукояти скляритовых мечей.

— Много, — добавила Оливия, перехватывая поудобнее свой массивный щит. — Штук двадцать вижу точно, плюс где-то рядом в тумане точно бродит ещё больше. Нужно быть осторожнее.

— Пф-ф-ф, бросьте, девочки, — фыркнул я, вставая во весь рост и вскидывая на плечо верный боевой молот. — Это же просто гнилые старые кости — что они могут нам сделать?

Тем более что у меня как раз есть молот — а всем ведь известно, что против костяшек дробящее оружие максимально эффективно, верно?

— Всё, хорош в засаде сидеть — пора ломать черепа, — сказал я и выпрыгнул из укрытия, устремившись вниз по склону.

Оливия и Кэлия незамедлительно последовали за мной.

<http://erolate.com/book/1431/43459>