

-----

Янтарный Город. По мере развития Агатовой Реки появилась деревня, а за ней город, который простоял уже шесть сотен лет. Из-за масштабного опустынивания верхних регионов реки и события Эпического ранга, «Ярость Гадюки», отношения между королевством людей и друидами стали ещё хуже. Даже сейчас друиды ограничивали урон, причиняемый людьми окружающей среде, и, в случае необходимости, они действовали жестоко.

Изменение русла Агатовой Реки привело к процветанию Янтарного Города ценой падения другого города. В отличие от трущоб, центральная часть города процветает, на ней широкие каменные дороги, на которых разом помещаются десять карет, а территория знати практически сад, с деревьями и цветами вокруг. Высокие, роскошные здания украшены деликатными произведениями искусства. В такое место даже Сорану войти будет не просто, поскольку знать охраняет элитная стража.

Выдающийся город был построен ценой людей низших классов; вход в город стоит всего один медный дирал. Низший класс просто не способен заплатить налог за выход из трущоб, а если они проберутся не заплатив, то ночью их выкинет обратно патруль. В южных городах довольно часто встречалась подобная практика, где внутренний и внешний город были как небо и земля.

Великая площадь – рынок Янтарного города, с тоннами товаров и продуктов других городов. С торговцев взимались немалые налоги, так что для знати это место было одним из наибольших источников дохода.

Соран видел множество бдительных солдат, патрулирующих город, пока шёл по улице. Ритуал лишения кожи сильно ударил по настроению города, многие торговцы спешили продать все свои товары и покинуть город поскорее. Интуиция, развившаяся за годы торговли, подсказывала им, что Тёмная Реальность не несёт ничего, кроме проблем и опасности.

Гильдия искателей приключений была прямо напротив этой площади. Она была массивной и свободной организацией, которая распространилась до границ мира и управлялась людьми различных секторов.

Короли, знать, Церковь и прочие организации обладали властью, которая попросту не позволяла этой гильдии считаться независимой организацией, из-за чего в её дела постоянно вмешивались эти три ветви власти. Гильдия искателей приключений состояла из множества филиалов, которые действовали независимо, и в каждом филиале был свой совет, члены которого были знатью, представляли Церковь или местные силы. Поскольку все они независимы, никакого штаба или главной гильдии у них не существовало. Если говорить точнее, то их организацию можно было назвать просто группой, которая делила одно название и подписывала контракты, которые были выгодны всем. Например, гильдия искателей приключений Янтарного Города отвечала за работы в радиусе пятисот километров, так что покрывала три других города, двадцать одно село и больше ста деревень.

Соран собирался вступить к ним. Не было здесь никаких требований или испытаний способностей; просто заплати десять золотых и станешь искателем приключений. Но это довольно большая сумма, которая способна прокормить семью из трёх человек на протяжении трёх лет. Все искатели приключений начинали с ранга F, и по вступлению давалось магическое клеймо, разное у каждого филиала гильдии. Конечно, их можно было подделать,

если хватало смелости и способностей.

Однако главным преимуществом искателей приключений был пропуск на вход. Поскольку в этом мире население росло довольно медленно, территории почти не разведывались, было полно мест, куда людям не позволено попадать. С опасными монстрами и дикими животными в пустошах, большинство простолюдинов никогда не уходило дальше ста километров от дома.

Прежде чем отправиться куда-то, необходимо тщательно подготовиться. Обязательно потребуется удостоверение Свободного Гражданина и удостоверение искателя приключений. Соран планировал стать искателем приключений и затем получить удостоверения Свободных Граждан для себя и Вивьен.

Эти два предмета даруют свободу в перемещении между южными городами и устраняют бесчисленные проблемы и враждебность местных. Большинство городов и деревень не впускают в свои стены человека, если у него не будет хотя бы одного из этих удостоверений. Некоторые деревни отправят чужака в пост стражи, где будет произведён продолжительный урок манер, предупредят, чтобы не устраивал проблемы, и после впускают за стены. Многие искатели приключений, только вступив в эти ряды, постоянно допрашивались и получали предупреждения по всему региону, в итоге попадая в список подозрительных без каких-либо на то причин. Даже одно движение, которое покажется жителям странным, может вызвать отряд полностью вооружённых солдат для «дружелюбного» разговора. Трудно представить, сколько проблем было у искателей приключений, если сам их не пережил.

Получить поддельное удостоверение знати было вторым вариантом. Так свободы больше, но если раскроешься, то проблем не оберёшься.

На самом деле, было не так и много постоянных искателей приключений. Работа весьма опасная и зачастую поводом для увольнения служили травмы. Даже крошечная ошибка в сражении могла привести к тяжёлой травме, которая значительно повлияет на способности бойца. Если не хватает средств на терапию божественной магии, то можно считать такие травмы окончанием службы. Искателей ранга F было полно, но до ранга E доходило не больше десяти процентов, а до D меньше одного процента.

Искатель приключений ранга E, семья которого не замешена в преступной деятельности, мог легко устроиться стражником в ближайшем селе или городе. Хотя искатели приключений зарабатывали больше, страже платили стабильно и достаточно, чтобы прокормить семью. Всё же, не каждый был готов рисковать жизнью с каждым новым заказом.

В любом случае, Соран уже часть гильдии. На доске объявлений приколото множество относительно формальных низкоуровневых миссий или работ, которые вешали здесь без необходимости одобрения гильдии. Заказы низших уровней были ранга F и Уровня Вызова пять и больше.

«Территория лорда Таролда. Обнаружена группа гоблинов и гноллов у деревни Снейт. Стража деревни не способна защитить её от этих монстров, потому они запрашивают помощь искателей приключений для устранения угрозы. Награда: 50 золотых диралов. Ранг миссии: F+»

Это было кратким описанием одного из заказов на доске. Прежде чем взять его, следовало сперва подумать, сможешь ли ты справиться с двумя десятками гоблинов и не больше чем пятью гноллами. После искатель приключений должен отправиться на указанную территорию и разведать её, чтобы определить точное количество монстров. Если их количество в разумных

пределах, то искатель приключений составляет план и принимает заказ. Однако дело может обстоять иначе, если монстров значительно больше, чем указано в заказе. Искатель, в таком случае, может отказаться от задания и потребовать компенсацию за потраченные во время путешествий средства, либо потребовать увеличения награды за уничтожение монстров. Конечно, были те, кому просто наплевать, такие убивали всех до единого монстров и возвращались за наградой.

Соран ещё помнил время, когда принял свой самый первый заказ. Он был похож на этот, но в конце появился огр и чуть его не убил. Если бы не награда увеличившаяся на пятьдесят процентов, Соран мог атаковать клиента – без шуток.

По факту, Соран даже сделал это однажды. Он связал клиента, который специально солгал о сложности заказа, привязал его к шесту и избивал кнутом до смерти, прежде чем повесить на три дня и три ночи.

Тогда Соран впервые был в команде с неигровым персонажем. Радостный парень, с двумя младшими братьями и маленькой сестрой. Парень был единственным в своей деревне с боевой профессией и носил достойный титул Воина шестого уровня. Он однажды спас жизнь Сорана, заблокировав три стрелы своим телом, когда они оба вырывались из окружения врагов. Прежде чем покинуть деревню, Соран пообещал матери этого персонажа, что они оба вернуться в целостности и сохранности, как только заработают денег достаточно для его семьи и реконструкции деревни.

Но во время заказа они разделились, и когда Соран наконец-то сумел добраться до него, от парня осталось лишь почти съеденное тело – гноллы поедают мёртвых. В тот день он убил немало людей, но месть не избавляла от горя и вины, запятнавших его сердце. Сорану не хватило смелости сообщить матери своего друга о произошедшем, поэтому он сумел лишь вернуть в деревню пепел, оставшийся от парня, и тысячу золотых диралов. Он пообещал вернуть его живым, но вернул лишь пепел.

Тогда Соран наконец-то понял, насколько жесток и непростителен мир. Как разбойник, он никогда не должен расслабляться и доверять кому-либо. Однажды он сделал ошибку, больше это не повторится.

Наверно, именно этот инцидент отделил Сорана от всех остальных разбойников. Его характер значительно изменился после потери хорошего друга и великолепного товарища по команде, и именно этот характер позволил ему стать Легендарным Разбойником, достичь уровня, которого достигали единицы.