

Глава 26: Прогулка

Как только он открыл дверь магазина, уши Манко были атакованы спорящими голосами.

"Давай, парень! Двенадцать золотых за этот дерьмовый Кинжал? Дай мне его!"

-Не могу в это поверить! Монстров и так трудно убивать, а магазин беспощадно поднял цены!"

-Я же говорил! Это место чертовски убогое! Вот почему нет никакого руководства об этом! Потому что никто никогда здесь не бывал!"

"Да? И кто хотел исследовать неизвестное и получить некоторые скрытые квесты ? Ты этого хотел!"

-Заткнись! Я никогда этого не говорил!"

-Ты заткнись!"

...

Он вздохнул: "Да было здорово когда тут было мало игроков!"

Некоторые игроки решили появиться в этой деревне. Казалось, его короткий период относительного покоя скоро подойдет к концу.

Он остановился у стойки, делая вид, что смотрит на какие-то зелья, когда параллельно осматривал группу. Было шесть игроков с уровнем от 3 до 5. Вероятно, они появились здесь вчера.

Его охотничье снаряжение было оставлено у оружейника на ремонт, и он был одет в свою старую одежду. С первого взгляда он ничем не отличался от жителей деревни, если только кто-нибудь не будет присматриваться к нему. Тем не менее, он не хотел тратить время на игроков.

Он решил вернуться в магазин позже, после того как они сделали покупки и ушли.

В тот момент, когда он открыл дверь, кто-то врезался в него.

"Ой!" фигура отскочила назад и упала на спину.

Это был другой игрок, шаман, судя по виду. Она была одета в упрощенный цыганский костюм, состоящий из белой рюшевой блузки из мягкой ткани, платья до щиколоток землистого цвета и кожаных сапог на высоком каблуке. Ее каштановые волосы были уложены в простую косу и украшены платком, обрамляющим ее круглое молодое лицо.

-Прости меня!- Сказала она торопливо, потом встала и быстро поклонилась. Она была на удивление вежлива, особенно учитывая, что он выглядел как бомж.

-Не беспокойтесь об этом, Мисс!" Делая все возможное что бы оставить хорошее впечатление, он пожелал ей хорошего дня и ушел.

Ознакомившись со списком заданий, Манко посетил кожевника, офис охранника и другие места, чтобы претендовать на награды. К его приятному удивлению, помимо награды за квест, они также заплатили за материал по рыночной стоимости. Несколько быстрых остановок, и у него будет около 80 дукатов. Вместе с суммами, которые он награбил и накопил в предыдущие дни, ему теперь принадлежало около 150 дукатов. У него также были некоторые лишние драгоценности, которые он заложит, как только он достигнет значительного уровня.

В офисе охраны он заметил несколько запросов, касающихся Растлителя. Один для выяснения , места его логова, а еще одно за убийство. Вознаграждение за убийство Растлителя было вполне приличным, но требовало передачи некоторых доказательств, которые будут конфискованы и изучены. У Манко была только палочка, которую он предпочел бы оставить себе. Мало того, что это было полезное оружие, но он также должен был показать его королеве Таратиэль, если он решит играть в посланника.

В конце концов, он решил дать указания о местонахождении пещеры в лесу смерти. Офицер за столом сказал ему вернуться на следующий день и пообещал вручить награду после того, как они подтвердят местоположение.

Когда он вышел из кабинета охранника, то увидел, что предыдущая группа игроков направляется к северным воротам, по-видимому, сформировав партию. Девушка-шаманка, которая столкнулась с ним, также была с ними, пытаясь не отставать, сохраняя дистанцию от мужчин-членов партии.

Пожав плечами, он вернулся в магазин. Араун сидел за прилавком и, как обычно, возился с чем-то.

Манко пополнил запас арбалетных болтов. Он ожидал, что скоро получит пистолет, но в то же время не помешает подготовиться. Он также купил несколько десятков пустых флаконов с благословенной водой.

"Какой самый большой щит, который у вас есть, и который требует около 15 сил для использования?- он перешел к последнему пункту в списке покупок.

-Подожди здесь,- Араун покинул свое место и вернулся во внутреннюю комнату. Через несколько минут он появился с башенным щитом.

Возможно, " щит " было неправильным словом. Больше похоже на маленькую дверцу с ручкой, за которую можно держаться. Щит был прямоугольной формы, из дерева и сыромятной кожи, усиленный железными полосами.

Манко взял щит башни и присел на корточки, довольный тем, что он полностью накрыл его с головы до ног. Он был умеренно тяжелым и это немного замедлит его, но это приемлемо.

-Сколько?- спросил он.

"25 дукатов. Ты направляешься на передовую или типа того, парень?- с любопытством спросил лавочник.

-Нет,- ответил он со смешком, -просто я уверен , что мне он скоро понадобится."

Выйдя из магазина, Манко подождал, пока оружейник закончит ремонт кожаных доспехов, брюк и ботинок. Он переоборудовал свое снаряжение и обнаружил, что каждое из них имеет максимальную прочность, уменьшенную на 1 или 2 пункта, что было приемлемо. Еще раз проверив свое оборудование и убедившись, что оно в порядке, он посмотрел на время. Это было почти 5 вечера

Он ждал у северных ворот, лениво открывая экран крафта, чтобы сделать кое какие предметы, для того чтобы скоротать время. Около 5:30 Раст подошел к нему и молча кивнул. Он последовал за Растом за ворота, где его ждали Трикс, Болт и Луг. Вместе они направились на северо-восток по главной дороге.

Западной части Бетовиума был относительно разнообразный рельеф. Граница между Бетовием и Хауфарией была отмечена массивным горным хребтом носящая название железная стена, который тянулся с северо-запада на юго-восток, параллельно густому и опасному лесу смерти. По мере продвижения на восток лес становился менее густым, а земля-более плодородной. Туманный лес находился между лесом смерти и холмистой местностью, где было построено кольцо заставы.

Миствудский Аванпост был построен на холме, окруженном относительно плоскими сельскохозяйственными угодьями. Он был соединен с другими деревнями в кольцо форпостов небольшими дорогами и имел большую дорогу, ведущую к более крупным поселениям на равнинах. Манко сейчас ехал по этой большой дороге.

По дороге они увидели повозки, везущие рабочих и скот в деревню после тяжелого рабочего дня. Не обращая внимания на любопытные взгляды жителей деревни на группу, которая покинула безопасность поселения в сумерках, они продолжали двигаться.

Дорога, по которой они ехали, была достаточно большой, чтобы три фургона могли ехать бок о бок.

Раст шел впереди, за ним Манко и Трикс. Болт и Луг отступили на несколько шагов. Пока они путешествовали, Раст вел небольшие переговоры с Манко, в то время как Болт и Луг были погружены в какую-то неясную игру, в которой Болт всегда побеждал. Трикс молчала большую часть времени и разговаривала только тогда, когда с ней разговаривали.

"Ты ввязался в драку?" Манко в шутку спросил Раста, указывая на разбитую нижнюю губу.

- Нет, - усмехнулся Раст. Сказать что я ввязался будет не правильно. Он подсознательно поднял руку, чтобы помассировать челюсти, обнажив опухшие суставы.

Ранее Манко заметил у Болта подбитый глаз. Он мог догадаться, что произошло между ними.

Они все больше нервничали. Один из членов их группы пропал. Работа со Священным Оленем пошла боком, поэтому им пришлось сдвинуть график этой текущей работы. У Болта был большой рот, поэтому в тот или иной момент он мог сказать что-то, на что Раст отреагировал, ударив его по лицу. Учитывая, что Луг и Болт были достаточно, близки, вполне вероятно, что Луг также участвовал, что объяснило расколотую губу Расты.

Похоже, Раст потерял контроль над этой бандой неудачников. Они начали сомневаться в его руководстве. Рано или поздно они набросятся на него.

Примерно через час луга уступили место густому лесу. Дорога прямо прорезала лес и была чуть более неровной. Деревья по обе стороны дороги были срублены, образовав полосу шириной в один метр, чтобы улучшить видимость и дать путешественникам время на то что бы среагировать, если появятся дикие звери или бандиты.

Когда совсем стемнело, зажглись три факела, освещая тропинку вокруг них мерцающим оранжевым светом.

Существ в этих краях было много, более и менее опасные, чем те, в лесу смерти. Манко слышал только беготню мелких животных. Изредка раздавался волчий вой, но ни один хищник не попадался.