

Глава 14. Разговоры у костра.

Нступила ночь. Месяц, ярким фонарём светил в небе. Похолодало. Феннета укрылась мягким пледом.

Взяв в руку сухую ветку, она шевелила угли костра. Нензин сидел напротив облокотившись на тело Блума, который кольцом свернулся вокруг героев и очага.

Молодой маг наслаждался видом пламени, а слева от него тихо похрапывал Муратаги.

-Даже не знаю с чего начать - Задумчиво произнёс Нензин. - Говоришь, что совсем ничего не знаешь древнем лесе и о камнях вечности?

- Как то раз, я услышала как авантюристы в городе увлечённо обсуждали какие-то дорогостоящие камни. Мне тут же захотелось расспросить их об этом. Но эти авантюристы имели очень похотливый вид и я не решилась к ним подойти. И об этом древнем лесе, я тоже ничего не знаю.

-Вот как. Значит, слухи о суровом и аскетичном образе жизни последователей вечного духа, не преувеличены. Вам и вправду запрещается читать книги о внешнем мире и общаться с местными жителями?

-Да, всё так. Разговаривать с местными разрешалось только если это касалось нужд храма. Вести светскую беседу на отвлечённые темы, категорически запрещено. Если честно, иногда я нарушала этот запрет, и по дороге в храм, перебрасывалась парой фраз с местной детворой. - Улыбнувшись, ответила Феннета.

-Теперь, я могу говорить об этом свободно и без опаски, что на меня донесут матушке. Сейчас я счастлива, и наслаждаюсь свободой. Но причиной моего счастья, стала гибель близких людей. Имею ли я право на то, чтобы быть счастливой?

Хоть я знакома с вами всего один день. Но почему-то на сердце так тепло. Как будто я целую вечность вот так путешествую.

На лице девушки, появилась печальная улыбка.

-Нензин. Я хочу как можно больше узнать об этом мире. Расскажи всё, что тебе известно об искателях приключений, камнях вечности и древнем лесе. Я хочу познакомиться с миром в котором живу! - Сжав руки в кулачки, энергично произнесла девушка.

Феннета направила внимательный взгляд сквозь пламя костра. Она смотрела прямо на молодого мага.

-Хорошо! Я постараюсь рассказать всё самое важное и интересное, что тебе следует знать о жизни искателей приключений.

Нензин на секунду задумался и начал рассказ.

-Искателями приключений или как их ещё называют - авантюристами, становятся те, кто смог получить благословение в храме искателей. Подойдя к статуе богини тысячи имён, нужно попросить благословения. Если тебе повезёт, то богиня смилостивится и сделает тебя искателем приключений. Получив благословение, у тебя будет первый уровень и несколько способностей. Физические и умственные возможности существа, при этом сильно возрастают.

С этого момента и начинается путь авантюриста.

Говорят, что только один из десяти может получить благословение. Для остальных путь в авантюристы закрыт. Но они могут стать торговцами или фермерами или заниматься чем-нибудь ещё. Кто-то умудряется даже вступить в армию гарнизона. Но встречаются настолько сильные духом существа, что даже не получив благословения, без способностей и характеристик, они всё равно встают на путь искателя!

Однажды мне довелось встретить целую гильдию авантюристов без способностей. Несмотря на то, что им не повезло с благословением, эти ребята каждый день усердно работали над своим телом и разумом. Эти упёртые люди, усердно тренировали мышцы и читали книги о тактике боя. В результате постоянных тренировок, им удалось только с помощью одних лишь знаний и физической силы, выполнить множество сложных квестов. Кажется, эта гильдия называлась "Успешные авантюристы" или что-то вроде того.

За глаза, обычные авантюристы называли их бесполезногильдией. Но я восхищался силой воли этих ребят. Они вдохновили меня на побег из деревни. Именно благодаря этому я научился выживать в одиночку. Поэтому, я и стал таким сильным! - Гордо добавил Нензин.

-Гильдия, которая вдохновила моего героя спасителя. Это очень интересно. А про благословение искателя мне известно, я ведь тоже его получила.

Феннета произнесла эти слова с лукавой улыбкой. Что заставило Нензина на секунду смутиться и покраснеть.

-Да, точно. Тогда по поводу гильдий. Обычно искатели состоят в гильдиях, которые насчитывают от 25 до 200 существ. В нашем мире очень много разных гильдий. Есть гильдии, в которые принимаются существа только одной определённой расы. Только для людей или только для эльфов, только для орков или гильдии наполненные шумными дворфами.

Но таких гильдий меньшинство, так как преимущество боевых отрядов с разнообразными расами очевидно. Чем больше в группе разных способностей, тем больше шансов для успешного завершения рейда.

А ещё, существуют научные гильдии. Например, гильдии натуралистов. Они занимаются изучением новых видов насекомых и выявляют их слабые места. Или гильдии первопроходцев. Они исследуют новые земли и составляют карту местности, открывая возможность для освоения неизведанных территорий.

Такие гильдии напрямую сотрудничают с научным центром.

-Что за научный центр? - Наклонив голову набок, спросила Феннета.

-Это такое здание в котором собирается вся информация об этом мире и разрабатываются методы по борьбе с насекомыми. Главная задача правительства - это защищать граждан от атак чудовищ. Поэтому, большая часть налогов населения поступает именно в научные центры.

Раствор из которого сделаны стены и здания в городах, создан с добавлением пестицида. Благодаря парам этого пестицида, насекомые не могут захватить города нашего мира. Научный центр постоянно совершенствует качество пестицидов. Это лишь один пример исследований, которые там проводятся.

А ещё существуют ремесленнические гильдии. Такие гильдии редко сражаются, а большую часть времени посвящают созданию предметов, которые могли бы улучшить жизнь горожан и повысить боевую мощь авантюристов.

Большинство авантюристов вступают во всевозможные гильдии, так как в них можно найти соратников для поднятия уровня. Собрав сбалансированную команду, можно охотиться на более сильных монстров. У крупных гильдий есть свои здания, много наёмных работников и прислуги из числа горожан.

Но есть и авантюристы, которые не вступают в гильдии. Они предпочитают охотиться создавая небольшие группы из старых боевых товарищей. Как правило, они охотятся в окрестностях своего города или деревни.

Они берут заказы на доске объявлений, в гарнизоне города или в научном центре. Многие считают таких авантюристов ненадёжными отбросами. Поэтому, из-за плохой репутации, им приходится перебиваться второсортными заданиями.

Иногда, устав сводить концы с концами, они становятся бандитами. Это отдельный вид авантюристов, которые живут по своим правилам и объединяются в банды. Порой они создают целые деревни. Так называемые чёрные поселения.

А ещё, есть вольные авантюристы. Это как мы с Муратаги. Вольные авантюристы путешествуют по разным городам, территориям и даже странам. Кстати, ты ведь теперь тоже вольный авантюрист! - Радостно добавил Нензин.

-Тебе очень повезло, ведь этот мир просто потрясающий! Каждая территория уникальна и населена разными видами разумных существ и монстров. Здесь столько всего интересного! Растения и животные, чудовища и разумные расы. Так много городов в которых мы никогда не были. Я бы хотел побывать в каждой стране и увидеть всё-всё на свете! - Нензин говорил это с неподдельной искренностью и воодушевлением.

-Вот как. Значит вы путешествуете из-за любви к приключениям?

-Верно. Но не только поэтому. Политическая ситуация и законы правительства постоянно меняются. Цены на зелья и еду тоже не стабильны. Насекомые, за которых можно получить больше опыта и денег, постоянно мигрируют. Таким образом, общаясь между собой и обмениваясь ценными знаниями о ситуации в соседних землях, вольные авантюристы, могут извлекать огромную выгоду из перемещения.

Например, некоторые вольные искатели становятся купцами. Покупая товары в одной стране и продавая в другой, можно неплохо навариться. Теперь когда у нас есть Блум, мы тоже можем перепродавать редкие артефакты или дефицитные товары.

Быть вольным авантюристом - это потрясающе! Скоро ты сама в этом убедишься. Ведь завтра нас ожидает путешествие в направлении древнего леса.

Нензин мечтательно посмотрел в звёздное небо, затем продолжил рассказ.

-Мир, в котором мы живём, представляет собой огромный материк, со всех сторон омываемый океаном. Большая часть материка покрыта деревьями. Это и есть великий лес.

Великий лес делится на три основные части. Древний лес, земли хаоса и безопасные земли. Мы сейчас, как раз находимся в безопасных землях.

Начну с древнего леса. Честно сказать, мы с Муратаги там ни разу не были.

Всё что я знаю про древний лес, это то что там растут невероятно высокие деревья. Некоторые из них достигают километра в высоту, а их стволы так велики, что какая-нибудь гильдия может возвести своё здание прямо в стволе, у основания дерева.

Хотя, насколько мне известно, в этой местности не так много гильдий. Всё дело в том, что древний лес - это самое опасное место в мире. По сути, это лес, находящийся в самом центре континента, наполненный множеством жутко сильных, гигантских насекомых.

-Эти насекомые сильнее чем те существа, с которыми мы вчера сражались? - Обеспокоенно поинтересовалась Феннета.

- Лохматые муравьи - это просто горстка слабаков по сравнению с обитателями тех земель. Например, известное всем существо, под названием "Кровавый богомол". Это одно из самых быстрых и сильных монстров нашего мира. Если бы мы втроём повстречали такое существо, то шансы спастись бегством были бы менее одного процента. Победить же его нашими силами было бы просто невозможно.

Даже многочисленные группы, состоящие из искателей с уровнем 20+, не всегда способны победить Кровавого богомола. Это настоящее чудовище, наводящее ужас на авантюристов. К счастью, таких сильных монстров не так уж много. Да и древний лес довольно обширен. Поэтому, риск повстречать кого-то вроде Кровавого богомола, не слишком велик.

За последние несколько лет, не было ни одного случая столкновения с этим монстром. Возможно он вымер навсегда. Виды насекомых довольно часто вымирают, а на смену им приходят другие, более сильные и приспособленные. Поэтому, так важно оперативно собирать информацию и распространять сведения о новых видах по всем гильдиям. Это кстати, ещё одна из основных задач научного центра.

Именно древний лес, является природным инкубатором для новых видов насекомых. Насекомые способны к очень быстрому размножению. Некоторые виды мух или комаров, а также жуков-щелкунов, способны увеличивать численность колонии в десятки раз, всего лишь за неделю. Поэтому, у авантюристов всегда хватает работы.

Территория древнего леса, слишком опасна для создания мирных поселений. Единственные кто может там выживать - это высокоуровневые авантюристы. Но даже сильным группам, приходится постоянно перемещаться с места на место. Иначе они рискуют быть окружёнными сотнями организованных насекомых, с высоким уровнем интеллекта.

Ненадолго остановившись и сделав глоток ароматного чая с сушёными ягодами, Нензин продолжил.

-Безопасные земли защищены от древнего леса землями хаоса. Земли хаоса окружают древний лес кольцом, а благородные семьи, правящие там, сдерживают натиск насекомых, не пропуская их через свои владения.

Эти земли словно щит, преграждают путь полчищам сильных тварей. Поэтому, как правило, в землях хаоса, проживают очень сильные авантюристы и солдаты гарнизона.

И всё же, иногда насекомые прорываются через кольцо земель хаоса и попадают сюда, в безопасные земли.

Думаю, лохматые муравьи пришли именно оттуда. Хотя по меркам древнего леса их можно считать слабаками, королева муравьёв - довольно сильный босс. Похоже она в одиночку смогла прорваться через земли хаоса и основать колонию вдали от высокоуровневых авантюристов.

-Если древний лес, настолько страшное место, то зачем нам туда идти? Может быть, есть какой-то более безопасный способ поднятия уровня? - Всё больше беспокоясь, заговорила девушка.

-Не парься, мы не пойдём в древний лес. Хотя признаться, мне очень не терпится там побывать и сразиться с сильными монстрами. Но в этот раз, мы будем повышать уровень в одной из территорий земель хаоса. Когда Муратаги проснётся, ты можешь подробнее его расспросить об этом месте. Муратаги провел много лет в одном из городов земель хаоса. Кажется, этот город зовётся Златфортом.

-Понятно. Тогда, полагаюсь на вас. - Успокоившись произнесла Феннета.

Нензин взял в руки металлическую фляжку. Сделал из неё несколько глотков.

-Этот напиток, который ты пьёшь... Я видела, как ты положил во фляжку несколько горстей сухой травы, а затем нагрел фляжку на костре. Это какой-то особенный напиток?

-Хе-хе. Это любимый напиток всех вольных авантюристов. Он называется борись-борись чай.

-Странное название!

-Ага, эффект тоже необычный. Выпив чашку такого чая, можно просидеть всю ночь у костра и глаза не сомкнув. Этот напиток напрочь отшибает сон. Авантюристы используют его чтобы не заснуть на карауле. Сегодня моя очередь охранять лагерь, поэтому я заварил фляжку бодрящего чая.

Его недостаток в побочном эффекте. Есть риск полностью потерять сон в ночное время. А днём наоборот, не заметишь как нападёт сон и ты уже в отключке.

В большинстве регионов, законы запрещают употребление этого чая несовершеннолетним. Хотя мне ещё и нет шестнадцати лет, мы с Муратаги путешествовали вдвоём и у нас не было другого выбора, ведь кто-то должен оставаться на стороже пока напарник спит. Так гласит кодекс выживания.

-Кодекс выживания? - Заморгав глазами, переспросила девушка.

-А монахини вечного духа и вправду ничего не знают о внешнем мире. Про всё что я сейчас рассказывал даже детишкам известно.

Феннета виновато опустила глаза.

-П-прости.

-Кодекс выживания - это свод правил, который был написан какими-то мудрыми искателями древности. Неукоснительное соблюдение этих правил, позволяет успешно охотиться и побеждать насекомых.

Руководствуясь именно кодексом выживания, власти городов проводят большую зачистку в

радиусе пяти километров от стен города, уничтожая всех насекомых, и малую, в радиусе от пяти до десяти километров от городских стен, снижая численность насекомых колоний.

Благодаря этому правилу, прямо сейчас, находясь рядышком со стенами Грейнарда, мы можем чувствовать себя в относительной безопасности.

Но по большей части, кодекс выживания написан для групп авантюристов, находящихся в открытом мире, вдали от городов.

Жители отдалённых деревень, тоже следуют правилам из этой книги. Так как при нападении, им не приходится рассчитывать на помощь солдат, а только на собственные силы, среди них можно встретить довольно сильных существ и осевших там на постоянное жительство, авантюристов.

В моём рюкзаке есть эта книга. Если хочешь, то я дам тебе почитать. Ты ведь умеешь читать?

-Да, нас учили читать по книгам для детей. Но после того, как мы осваивали чтение, все книги отнимали. В храме было много странных правил... Буду очень рада почитать эту книгу, наполненную древней мудростью. Если в ней конечно, не встречается каких-нибудь извращений. Например, изображений мужчин с мускулистыми голым торсом.

-Не беспокойся, там нет картинок. Это просто список правил.

Нензин подложил под зад свой рюкзак и поудобнее облокотился на Блума.

-Ну, кажется я рассказал всё самое главное об этом мире и искателях.

-А как насчёт этих самых камней вечности?

-Верно. Я и забыл про них. - позёвывая ответил маг.

-Камни вечности, это такие камешки, которые по непонятным причинам иногда появляются рядом с убитыми насекомыми. У этих камней есть как бы свой ранг. Собрав десять камней одного ранга, можно произвести слияние и получить один камень более высокого ранга. Затем, можно соединить десять подобных ему камней и так далее.

Нензин достал коричневую книгу с золотыми буквами на обложке: "Кодекс выживания".

-Вот, взгляни. - Он пролистал книгу до нужной страницы и передал Феннете.

На странице было написано:

липкие => волнистые => бархатные => наждачные => когтистые => гладкие => скользкие
=> мягкие => живые => спиральные.

Получив спиральный камень вечности, вы можете провести акт слияния камня с вашим телом, вы станете проводником между этим миром и миром богов. После появления Спирального камня в виде татуировки на вашем теле, вам станет доступна божественная способность. Способность будет уникальной и неповторимой. Сила навыка будет такова, что при желании, вы сможете существенно повлиять на глобальные события всего мира.

-Вот так выглядит волнистый камень.

Нензин достал из рюкзака небольшой камушек, с рельефными полосами на поверхности.

Брошенный в воздух, камень пролетел над костром и приземлился в руках Феннеты.

Девушка сосредоточенно вращала камень в своих нежных ладонях, любуясь его узором.

-Так вот значит какие, камни вечности. Получается, все искатели стараются получить последний спиральный камень, с помощью слияния?

-Совсем нет. Большинство из них считают слияние пустой затеей на которую и жизни не хватит. Но я думаю иначе. Ведь есть же люди, которые смогли достичь этой цели! Хоть таких и не много и их можно по пальцам сосчитать. Если кто-то смог этого добиться, значит и я смогу!
- Без тени сомнения, произнёс Нензин.

-Ты очень смелый и уверенный в себе человек, Нензин. Я так счастлива, что познакомилась с тобой. - Глаза Феннеты искренне улыбались. Её чёрные волосы, в свете костра, казались ещё прекраснее.

Поняв, что рассказ окончен, Феннета легла на бок, положив ладони под голову. Она зевала, ворочаясь под пледом. Её слова звучали из полудрёмы, мягкие и неразборчивые.

-Спасибо, за то что рассказал глупой Феннете об этом мире и про искателей приключений. Надеюсь, ты не будешь пялиться на меня с похотливыми мыслями пока я сплю. Спокойной ночи, Нензин. Кажется, я уже по-настоящему влюбилась... В этот прекрасный мир приключений...

Девушка крепко сжала небольшой волнистый камушек в руках и мгновенно заснула.

<http://tl.rulate.ru/book/73881/2041424>