Олдрич снова очнулся в реальном мире. С тех пор как он впервые закрыл глаза, прошло совсем немного времени. Увидев, что все идет как обычно, он заснул.

На следующее утро все проснулись с восходом солнца, затем снова сели в карету и отправились в путь. К полудню они наконец увидели каменный столб деревни к северу от главной дороги, но Айемон не хотел терять времени.

Много часов спустя что-то изменилось: дорога под ними стала мощенной камнем. Благодаря этому карета смогла еще больше ускориться.

"Это и есть имперская дорога? Так вот оно как!" воскликнул Олдрич.

"Нет. Это обычная мощеная дорога, и она даже не может сравниться с настоящими имперскими дорогами". ответила Кальдера.

"Имперские дороги сделаны из Эрмицала. Вы ведь слышали о Ермицальском институте алхимии? Институт был назван в честь Джонатана Эрмистала, человека, который его создал. Сейчас только половина империи имеет полную систему дорог". В голосе Айемона звучало раздражение по поводу матери.

"Почему вы пытаетесь представить это так, будто это мало? Ни одна другая нация не смогла сделать что-то хоть отдаленно близкое к этому". возразил Орвен.

"Я прекрасно понимаю, но подумайте, формула была открыта более века назад. Почему они начали строить дороги только тридцать лет спустя? А что они делают? Ведут еще несколько бесполезных войн! Некомпетентно!"

"Вы не можете говорить о конфликте на Восточном континенте, верно? Вы понимаете, насколько велико открытие нового континента, верно? Если бы мы вкладывали деньги в дороги, континент был бы захвачен республикой и доминионом."

"Разве я сказал, что мы должны просто отдать его им? Неужели династия такой легкий противник? Что нам следовало сделать, так это позволить им грызть друг друга, а мы тем временем закончим создание величайшей в мире дорожной и транспортной системы, а затем поглотим их всех."

"Когда знаешь, как все обернулось, легко делать такие снисходительные замечания".

Олдрич внимательно слушал некоторое время, хотя он не все понял, но все же узнал кое-что об общей ситуации, что могло бы послужить его дальнейшему образованию.

Он был удивлен тем, что имперские дороги оказались довольно важным делом. Он просто не был уверен, что именно это означает.

Дорога пролегает через предгорья Кретианских гор, расположенных к югу, и ветер, дующий с вершин, доносится до него.

Судя по вехам, потрескавшимся от многократного замораживания и оттаивания, путешественники прибывают в город Элет.

Издалека он выглядит как нагромождение камней, но, подойдя ближе, они видят, что разрушенный вид - лишь иллюзия, вызванная неровной, сильно выветрившейся стеной города и нагромождением шиферных крыш, виднеющихся внутри. На городских воротах, покрытых боевыми шрамами, висит несколько деревянных табличек.

Небольшая каменная крепость на вершине невысокого холма возвышается над небольшой деревней, построенной прямо под ней. Неподалеку протекает быстро текущий ручей, мимо деревянной мельницы с водяным колесом, а через поля видны еще несколько фермерских домов и амбаров.

Дома в деревне в основном из фахверка и штукатурки, с круто наклоненными крышами. Одно из этих зданий больше остальных, и над его дверью висит вывеска таверны. Она называлась "Пьяная фея".

Элет - деревня, построенная вокруг родового замка лорда Яунтира, чьи владения простираются примерно на восемь километров во все стороны от замка. На этой территории расположены 15 рыцарских поместий и еще две деревни примерно такого же размера, как Элет: деревня Отон и деревня Ктайр.

Остальное население разбросано по всей территории в изолированных хуторах.

Они не стали есть у пьяной феи, вместо них вошла Кальдера и принесла с собой пять тарелок с жареным гусем и яблоками.

Во время этого обеда даже Норге, который до сих пор управлял каретой, оставил лошадей и присоединился к ним в карете. Очевидно, лошади были приучены следовать по мощеным дорогам, поэтому они не нуждались в строгом руководстве.

"Почему ты сказал, что за этим стоит не лорд Энтелмайр?" спросил Олдрич у Айемона.

"Ну, дело не только во мне. Если вопрос в том, есть ли у лорда Энтелмира мятежные мысли, то ответ - да. Но осмелится ли Энтелмайр действовать в соответствии с этими мыслями? Это маловероятно".

"Почему? Я не понимаю, разве он не влиятельный человек в империи?"

"Его плитка только для вида, на самом деле он политический заключенный. Если лорд Энтелмайр когда-нибудь восстанет, то это произойдет при следующем поколении императора,

а не при этом. Однако если мы предположим, что он действительно планирует восстание прямо сейчас, то я должен признать, что он более храбрый человек, чем я".

"Как это?"

"В конце концов, если он может планировать восстание, находясь под непосредственным наблюдением главы инквизиции по уничтожению, тогда я должен признать, что сильно его недооцениваю".

Олдрич вздрогнул. Инквизиция была известна далеко и широко по всему миру. Даже Олдрич, который был верным верующим Алтунана, все равно оглянулся, услышав это имя.

"Ты сказал, что хочешь, чтобы я закончил пять классов второго квеста, что это значит?"

"Ну, есть пять классов, на которые мы делим всех существ в зависимости от силы. Начиная с нулевого и заканчивая четвертым".

"Ноль, а не один?"

"Да, это общая оценка. В каждом классе есть три уровня. Для монстров это определяется их боевой мощью. Для нас, гуманоидов, мы используем герб и четыре символа в качестве критериев.

Обычный гуманоид без первого символа всегда имеет нулевой ранг. Если у солдата-ветерана есть мушкет, то он эквивалентен нулевому уровню второго ранга. Когда вы пробуждаете свой символ, вы мгновенно становитесь существом первого уровня.

Что касается квестов и миссий, выдаваемых гильдиями, то они следуют тому же делению, но каждый класс делится на три уровня: обычный, специальный и высший".

Олдрич не стал спорить, вместо этого он сменил цель своих вопросов на разговорчивого Орвена.

"Насколько велика разница между классами?"

"Ну, это зависит от обстоятельств. Помните, что этот рейтинг не абсолютен. Но в целом существо первого класса на уровне одного или двух может быть побеждено, если его окружат двадцать или около того обученных мушкетеров. При уровне один-три вам понадобится несколько канониров и горстка опытных искателей приключений".

"Что касается квестов, какого бы ранга они ни были, общий ранг означает, что вам следует ожидать битвы с одним монстром того же ранга. Особый ранг означает, что вы должны быть готовы к нескольким монстрам этого ранга, или же сама ситуация может включать несколько осложнений. Наконец, высший ранг означает, что вы можете ожидать невероятного монстра

этого ранга, или, по сути, это означает, что квест может повыситься в ранге".

Олдрич был весьма поглощен этой информацией.

"Но помните, что это только оценка, реальность не всегда соответствует нашим правилам".

Олдрич проснулся на базе. Он осмотрелся и решил проверить учебную комнату, которую нашел некоторое время назад. Возможно, он найдет там что-нибудь ценное.

Олдрих поднял свой щит и посмотрел на короткий и длинный мечи. В конце концов он снова выбрал длинный меч.

Он прошел обратно в комнату пыток и вернулся в кабинет. Комната была массивной, как и все остальное в этом городе.

В ней было четыре ряда книжных полок, каждая из которых доходила почти до крыши и была забита книгами. Олдрич открыл одну из книг и закашлялся от пыли.

Надпись была на удивление четкой, а бумага в приличном состоянии. К сожалению, он не смог прочитать ни слова. Он повернулся к письменному столу из красного дерева, на котором лежало множество книг и бумаг.

Олдрич еще немного огляделся, но это было все, что он нашел в этой унылой комнате, только бесконечное количество книг и записей, которые он не мог прочитать.

□□□□we□nov□l.□o□

Не желая больше терять время, Олдрич покинул базу и направился к следующему зданию в списке. Ну, это мысленный список.

Олдрич открыл дверь - теперь уже с большой привычкой - отступил назад и стал ждать. Он слышал стоны хрипов, но ни одного из них не было видно.

Олдрич осторожно выглянул из-за двери, коридор был чист. Он медленно и осторожно продвигался вперед. Теперь он отчетливо слышал стоны и причитания.

Он решил идти на шум и повернул направо. Темнота в доме была ужасной, поэтому Олдрич двигался так медленно.

Наконец в общей комнате он увидел свою цель: шелуха бездумно билась головой о стену.

Зеленая липкая кровь уже окрасила стену в зеленый цвет.

Олдрич подкрался сзади и, оказавшись на расстоянии вытянутой руки, ударил его ножом в заднюю часть черепа. Лузга упала безжизненно. Это было... странно.

Он собрал две орбы и мешочек с монетами, который нашел в комнате.

До сих пор Олдрич классифицировал всех попадавшихся ему хасков на три типа. Первый - обычные хаски, они были безрассудными, неуклюжими и хрупкими. У них могло быть оружие, а могло и не быть.

Вторым типом были кожаные бронированные хаски, они были такими же крепкими, как люди, и не такими неуклюжими, как первый тип. Они были быстрыми и смертоносными.

В-третьих, он встречался только с одним таким видом - бронированным хаском. Это был враг, с которым Олдрич пока не решался столкнуться.

Но этот... хаск не обратил внимания на шум разбитой двери и продолжал биться головой о дверь. Возможно, он убил бы себя сам.

Но бой еще не был окончен, в доме оставалось еще довольно много хасков.

http://tl.rulate.ru/book/92519/2996686