

Раздался отчётливый звук: «хлоп!» — дверь отворилась снаружи, прервав раздумья Тэрена. Он поднял голову и увидел шагающего широким шагом сэра Рейна.

Тэрэн поспешно приподнялся, подложил под поясницу подушку и привалился спиной к изголовью кровати. Рейн подошёл ближе, отдал честь и осведомился о самочувствии Тэрена.

— Сэр Рейн, моё тело в полном порядке, обо мне не стоит беспокоиться. Как там Дици и остальные? — спросил Тэрэн.

— Милорд, шестеро наших людей всё ещё без сознания. Остальных, за исключением тех, кто ухаживает за ранеными, я отправил на разведку, — с горькой усмешкой ответил Рейн.

Тэрэн потёр виски и вновь обратился к Рейну:

— Сэр Рейн, давайте сперва обсудим наше текущее положение.

— Милорд, сейчас мы находимся в селении Зел неподалёку от рва Кайлин, на самом севере Перешейка.

— Не считая шестерых раненых бойцов, потерявших сознание, остальные шестеро чувствуют себя хорошо. Кроме того, у нас осталась лишь повозка с припасами, а все остальные шесть повозок с товарами были полностью утрачены.

— Прошу прощения, милорд Тэрэн, в тот момент ситуация была критической. Хотя мы и отбили их первую атаку, мы находились на чужой территории — в родных краях болотников, так что нам пришлось отступать. К тому же вы были ранены и потеряли сознание, поэтому нам пришлось бросить груз и отходить, погрузив вас и раненых товарищей в фургон с припасами.

— Вы не виноваты, сэр Рейн, вы поступили превосходно. Если бы не вы, все мы сложили бы головы в тех краях. Кстати, удалось ли вам узнать что-нибудь о тех, кто на нас напал? — утешил его Тэрэн.

— Дици с ребятами навели справки у местной шпаны в таверне. Нападавшими, судя по всему, оказались люди из дома Блэквуд, прозванные «болотными демонами», — мрачно произнёс Рейн, упоминая дом Блэквуд.

— Что нам известно об этом доме Блэквуд?

— Болотники, населяющие Перешеек, в основном делятся на шесть главных родов: Фенн, Питербогс, Крей, Куог, Гринбог и Блэквуд. Все они присягнули на верность дому Рид.

— При этом у дома Блэквуд самая дурная слава. Внешне то и дело ходят слухи, будто их воины

в сговоре с разбойниками из топких болот грабят проходящие мимо караваны. Но мне всё же хочется верить, что это пустые сплетни, милорд.

— Почему вы так говорите?

— Потому что селение Зел, где мы сейчас находимся, всё ещё лежит в пределах владений дома Блэквуд. Если на нас напали именно они, наше нынешнее положение незавидно.

— К тому же, из-за потери всех товаров и того факта, что вы пролежали без сознания уже два дня, на лекарства, еду и проживание для вас и наших людей у нас остался всего один серебряный олень. И это при условии, что Дици и остальные вывернули карманы до последнего гроша. Прошу вас, подумать об этом заранее.

Денег нет, товар пропал, да ещё и висит долг перед подчинёнными, не говоря о том, что через пару дней нужно выдавать жалованье. От одной этой мысли у Тэрена заныла голова. Мало того, что они застряли в логове врага, так ещё и тыловое обеспечение рухнуло. Сейчас главное всего дожидаться, пока придут в себя тяжелораненые, а затем срочно думать о смене диспозиции, искать способы раздобыть денег и набрать людей для усиления отряда.

Заметив, что Тэрэн молча погрузился в глубокие раздумья, Рейн тихонько отдал честь, осторожно приотворил дверь и вышел, оставаясь караулить снаружи.

— Пойдите, сэр Рейн!

Тэрэн торопливо окликнул его.

— Сэр Рейн, вам знакомо имя Эрида Оксусер? — вспомнив тот сон, спросил Тэрэн.

— Эрида Оксусер! Милорд, откуда вы знаете это имя?! — лицо Рейна резко изменилось, и он с тревожной поспешностью переспросил:

— Кто она такая?

Тэрэн с любопытством посмотрел на испуганное лицо Рейна.

— Эрида Оксусер — Тёмная Богиня!..

В Континенте Пендор множество божеств, и у каждой крупной силы своя вера. Тёмная Богиня Эрида Оксусер и Аз-Дахака — две самые пресловутые из них.

Обе они — демоны, не принадлежащие к пантеону Эриги.

Предполагают, что Аз-Дахака появилась во времена Древней Империи Эльфов как порождение чрезмерной погони за силой, ставшая итогом некоего эксперимента. Эльфы были народом, наиболее любимым богами в мире Пендора, а их долгая жизнь позволила эльфийской империи достичь беспрецедентного расцвета.

Могущественная магия, искусное боевое мастерство, бескрайние границы — долгие победы затуманили эльфам глаза, и они попытались посягнуть на владения богов.

После того эксперимента империя эльфов распалась на части, а бесчисленные эльфийские души, исказившись и смешавшись, превратились в Аз-Дахаку. Её приверженцев прозвали Культom Змеиногo Поклонения.

Эрида Оксусер окутана куда большим туманом: люди знают лишь то, что она — демон, а откуда она родом, не ведаёт никто.

Впервые она объявилась в эпоху Империи Пендор, совратив во тьму множество жрецов Юномии, что положило начало смуте в империи. Позднее она прельстила и расколола орден Рыцарей Рассвета, поклонявшихся Асталии.

По сей день еретики, почитающие её, остаются одной из опаснейших сил Континента Пендор. А её бессмертные воины-демоны по-прежнему ублажают её в бесконечной резне.

Слова сэра Рейна прозвучали так, будто Тэрен ничего и не услышал: сведений вроде бы много, но толку от них никакого.

Плюнув на это дело, Тэрен снова лёг, но от резкого движения заныла рана. К счастью, двигаться она ему особо не мешала.

Тэрен вновь вызвал характеристики своего персонажа:

Очки здоровья: 46/16

Уровень 4: Опыт: 3650/4500

Сила: 10 (влияет на урон в ближнем бою; каждое очко добавляет 2 к очкам здоровья)

Ловкость: 6 (влияет на скорость атаки и передвижения; каждое очко увеличивает владение оружием на 5)

Интеллект: 5 (влияет на скорость изучения навыков; каждое очко добавляет 1 к очкам навыков)

Свободные очки характеристик: 2

Харизма: 13 (познаётся на собственном опыте)

Владение одноручным оружием: 129

Владение двуручным оружием: 45

Владение древковым оружием: 20

Владение луками: 0

Владение арбалетами: 0

Владение метательным оружием: 40

Владение верховой ездой: 30

Прошлый бой позволил Тэрону подняться на два уровня. По традиции он вложил все свободные очки в телосложение: толстая шкура — залог всему. Теперь его здоровье увеличилось до 50/16, сила возросла до 10 единиц, и Тэрен почувствовал, что его тело стало ещё крепче.

Раньше его максимальный запас здоровья составлял 46 единиц, а теперь осталось всего 16 — в один миг улетела больше половины жизни. По логике вещей, Тэрен должен был валяться тяжёлым калеккой, а вовсе не чувствовать себя практически здоровым человеком.

К тому же, Рейн тоже потерял почти половину здоровья, но судя по его цветущему и брызжущему энергией виду, на тяжелораненого он совсем не походил. На этот счёт у Тэрена появилась одна догадка.

Судя по всему, он и его бойцы подверглись цифровизации, подобно игре: пока здоровье держится выше 1 единицы, тяжёлые ранения не подрывают боеспособность, и, чего доброго, при такой системе им не страшны ни ампутации, ни кровотечения.

А когда получаемый урон превышает остаток здоровья, срабатывает проверка: в случае успеха боец теряет сознание, а при провале — погибает. Стоит впасть в беспамятство, как со временем здоровье само восстанавливается, лишь бы не получить повторного удара.

В конце концов, система Mount & Blade в игровом мире создавалась именно ради войн.

Если всё обстоит так, как он задумал, придётся перекроить планы. Заниматься прежней торговлей — значит безнадежно разминивать талант по мелочам. Пока тыл не рухнул, нужно безостановочно воевать, повышать уровень солдат, вербовать новых людей, снова воевать и снова качаться... Поддержание этого цикла — самый быстрый путь к наращиванию сил.

К тому же у Тэрена было предчувствие, что сюжет вот-вот сдвинется с мёртвой точки. Как только это случится, Эддард Старк отправится в Королевскую Гавань исполнять обязанности Десницы Роберта, после чего Ланнистеры устроят заговор, в котором погибнут Роберт Баратеон и Эддард Старк, что и разожжёт Войну Пяти Королей.

Стоит начаться Войне Пяти Королей, как весь Континент Вестерос погрузится в пучину непрекращающихся войн. Если к тому моменту у Тэрена не окатится собственной мощи, он упустит лучший момент для вмешательства в политику Вестероса.

Поэтому главная задача сейчас — обеспечить безопасность и одновременно раздобыть кругленькую сумму на стартовый капитал.

При этой мысли в голове Тэрена возникло подходящее местечко. Если говорить о роскоши и богатстве во всём белом свете, кто сможет сравниться с Квартом, которым фактически правят купцы?

Кварт — один из крупнейших портов этого мира и первый город, куда Мать Драконов ступила на своём пути к завоеваниям.

Но богатство порождает хаос, а вместе с ним сулит и куда большие возможности. К тому же тамошние торговцы и рабовладельцы купаются в роскоши и предаются праздности;

по сравнению с ними король Роберт, умеющий лишь пить да устраивать турниры — сущий ребёнок, играющий в песочнице. Стоит Тэрону заявиться в Кварт и сорвать куш — нет, занять под честное слово тот самый стартовый капитал, — и этого с лихвой хватит, чтобы собрать целую армию в латах.

Эссос унаследовал культуру древнего Гискара и живёт по законам рабовладельческого общества, где торговля людьми стоит дёшево и процветает повсеместно. Это лучшее место для пополнения личного состава.

А главное, у него остались не сквитанные счёты с рабовладельцами Кхохора и дотракийцами. Черт побери, решено: отправляюсь в Эссос! Только попадись мне в лапы, сукин сын!

<http://bllate.org/book/21090/2141941>