

От мысли о кристалле этого Спектрального рыцаря Брэндель улыбнулся во весь рот.

«Три миллиарда Тор. Именно столько дают за «Встроенный кристалл Спектрального рыцаря» на аукционе. Вплоть до второй эры в игре всего несколько игроков, платящих за продвижение живыми деньгами, могли позволить себе такой артефакт. Шансы получить его настолько малы, что измеряются семью знаками после запятой. Нет, его же определенно невозможно было достать!»

Подвесив арбалет на плечо, он спросил:

- Магические болты есть?

- Да, - сразу же ответили два элементалиста, близняшки-эльфийки с длинными пепельно-оранжевыми волосами, заплетенными в тонкие косички, заправленные за заостренные ушки. Брэндель знал их род - Дикие Эльфы из Оггреша. Еще будучи членом гильдии Божественной Силы, он много времени провел в боях с немертвыми в том регионе и познакомился с местными жителями.

Дикие эльфы были детьми богини Гайи и состояли в близком родстве с Каменными Гномами. Обычай у них были схожие, к тому же, и те, и другие были замечательными охотниками и элементалистами, равными Рыцарям-дровосекам. Все трое отличались сильными способностями в атаке и разведке.

Когда Четвертый король Киррлутца атаковал столицу Лоупа, он понес большие потери от их обороны - цена его победы в итоге оказалась слишком высока. Люди в Киррлутце и вовсе возненавидели Диких эльфов.

За свои способности многие Дикие эльфы приветствовались и легко вливались в отряды человеческих наемников Лоупа.

- Господин, какой вид болтов желаете? - мелодичным голосом спросила старшая близняшка с более острым подбородком и бледной кожей.

- Болты Льда и Ветра, сколько сможете создать вдвоем?

- Задействую всю свою магию - смогу выдать десять.

- А я шесть... - ответила голосом посуше младшая.

- Хорошо, - прервал Брэндель, - давайте по семь каждого вида, а потом еще два болта Наведения.

Сестры обменялись озадаченными взглядами: сначала друг на друга, потом на него. В конце концов старшая все же негромко спросила:

- Господин, я поняла, когда вы попросили болты Связующего Ветра и Сокрушающего Льда, но разве болт Наведения не требует уточнения вида магии?

Болты создавались магией, придававшей им дополнительные свойства, особенно при задействовании магии высшего ранга. В итоге, употреби кто-то не по назначению, например,

Противодраконий болт – это становилось огромной потерей. Название конкретного болта Наведения требовало префикса, и наиболее часто встречались Огненные.

Единственное реальное применение болты Наведения находили, когда знать хотела сжечь на охоте.

Брэндель ответил с веселой улыбкой:

- Не волнуйтесь, просто сделайте, что я скажу. Как закончите – идите отдохните с Амандиной и Ромайнэ, а можете пойти к остальным наемникам и помочь им в битве.

Старшая сестра кивнула: пусть она и сомневалась, но уже знала, насколько ее господин самоуверен и упрям, и мудро решила не ставить под сомнение его решения. Но вот ее сестра сильно нахмурилась и начала:

- Но господин...

- Тиа! – строго одернула ее старшая.

Та с удивлением посмотрела на нее, понимая ее намерения, и отказалась от мыслей о том, чтобы снова заговаривать.

Брэндель на секунду расширил глаза.

«Ну конечно ... Это же живые люди, пусть и призванные из карты, со своими мнениями, памятью и чувствами. Даже Амандина решила, что они – мои преданные сторонники».

Брэндель на секунду припомнил самопожертвование Сиэля и горько улыбнулся.

«Я что, кажусь им холодным и жестоким? Я мало улыбаюсь? Судя по реакции старшей, они очень настороженно ко мне относятся. И откуда такое недопонимание?»

Внезапно он развернулся и увидел, что Амандина с трудом сдерживает хихикание, а Ромайнэ – та вообще вовсю улыбается, будто наблюдая за представлением.

«Я ими вообще руковожу или как? Ну что за отношение?» – проворчал Брэндель про себя, но постарался выдавить веселую улыбку.

- Не волнуйтесь вы так – сказал он девушкам.

Болты ему передали быстро. В игре Брэнделю их потребовалось бы не более половины, но сейчас он решил перестраховаться – в этом мире второй попытки не было.

«Два элементалиста второго круга в предстоящей битве не особенно бы помогли, так что лучше сейчас дать им отдохнуть и подготовиться на случай неожиданностей в будущем».

Разложив болты в обойме на тяжелом арбалете, чтобы быстро до них добраться, он поднял голову и обнаружил, что наемники уже заняли позицию. Сейчас, когда они четко выполнили приказ, он почувствовал себя более уверенно, но вот на уже обветренном лице Ночного Тигра от действий господина только добавлялось морщин.

- Я же уже сказал, что все будет хорошо, командир, – вздохнул Брэндель.

Сколько он не объяснял – Ночной Тигр отказывался далеко от него отходить. Соображения у

него были те же, что у Сиэля: случись что – он смог бы пожертвовать собой и дать Брэнделю время скрыться.

- Господин, прошу, ну позвольте пойти с вами. Даже если со мной что-то случиться – сможете меня воскресить. Относитесь ко мне как к щиту – бесстрашно произнес он.

«Воскресить-шмоскресить, угу. Только мне придется еще раз раскошелиться на обслуживание и ждать целый день, пока можно будет тебя снова призвать, сэр Ночной Тигр!»

Брэндель с юмором выслушал попытки его убедить и оглянулся на Амандину и Ромайнэ, убеждаясь, что те на достаточном удалении и Ромайнэ его не услышит, после чего прошептал Ночному Тигру как можно тише:

- Твои люди что, знают о способности к воскрешению магии Плейнволкеров?

Ночной Тигр покачал головой:

- У каждой Карты Судьбы свой стержень, или можете называть это стволком. Мои люди – ветви, и в этой карте я – «ядро», помогающее Плейнволкеру управлять ветвями и связывать эту магическую карту с другими.

- Ах вот как? – Брэндель нахмурился, кое о чем подумав – то есть получается, что у каждого «ядра» свое представление о Плейнволкерах, они отличаются?

- Да, и тут дело в самих картах.

- И что же, ты знаешь, как достать карту с Кладбища?

Нужные для этого Черные карты загадочны, они легко передвигаются между жизнью и смертью. Хочешь вытянуть карту с кладбища – наверное, понадобится карта с Темными элементами, которые обычно можно найти в болотах, на могильниках или в местах сборищ мертвых.

Брэндель кивнул и приготовил арбалет.

- Хорошо, оставайся, но без неожиданностей – он напряжено взгляделся в направлении заброшенного храма в холодном лунном свете.

«Сюда, наверное, лет двести не заходило ни одного разумного существа, с тех самых пор, как ушли жители Ауина».

Слегка поразмыслив, он посмотрел, сколько времени. В игре выманивание монстра требовало определенных навыков, а опытные игроки вообще могли предсказать траекторию их движения до своей позиции. В битве с монстрами низкого интеллекта достаточно было запомнить их траекторию, но против более разумных нужно было еще и быстро соображать.

Брэндель никогда не забрасывал прокачку этого набора навыков, пусть в основном он и был востребован в профессии Охотника: иногда в групповых миссиях их не было, а от Воина иногда требовали и таких умений.

- Нет, ну..... - проворчал он про себя, – и начал отсчет:

«Восемь, семь...»

Ночной Тигр не понимал, на что рассчитывает юноша – его действия для людей из этого мира были откровенно странными.

С развитием технологии искусственный интеллект в игре дошел до момента, когда резиденты игры стали неотличимы от людей, но геймеры все еще в определенной мере воспринимали тех как цифры и данные, просчитывая их действия, словно поведение компьютера.

У всего были свои правила.

Брэндель оценил, сколько оставалось времени, и надавил пальцем на спусковой крючок. Первый болт, пока что обычный, с пронзительным визгом разрезал туманный воздух и по дуге полетел в покрытую тенями арку.

«Шесть, пять...»

Шум сразу же привлек внимание немертвого, который показался сбоку, оглядываясь.

«А вот и он!» – Ночной Тигр напрягся и сжал рукоять топора.

Но Брэндель отбросил тяжелый арбалет и достал висевший у него на поясе короткий лук – очередное непонятное действие в глазах Ночного Тигра.

Брэндель махнул рукой.

- Отступаем, прямо сейчас!

<http://tl.rulate.ru/book/474/87540>