

Герои. Возможно, я ошибался на их счет. Мое мнение строилось исключительно на историях, снятых и написанных, но, как и двумерные девочки, они существовали исключительно в рамках своих миров.

[

Время в игре: 92 минуты

]

С момента нашей битвы прошло совсем ничего. Я очнулся буквально через пару минут. Полученные раны еще не успели зажить ни у меня, ни у моих спутниц. Рубец на ноге Тоши все еще кровоточил, но это ни в какое сравнение не шло с состоянием Би. В разных местах открывались мелкие, но многочисленные порезы. Все таки доспех покрывал не все тело, чем и воспользовались противники.

Первым делом я оторвал кусок рукава своей рубахи. Используя его как материал для повязок, я начал обрабатывать раны Би. Полноценной поддержки, к сожалению, оказать не мог, тем не менее попытался хотя бы остановить кровь. Кое-как стянув с девушки кольчужные пластины, я принялся за работу.

Опять же это лишь поверхностная мера. В худшем случае она могла подхватить какую-то заразу. Тонкостей я не знал, но часто видел в фильмах, как раненых начинало лихорадить. Учитывая обстоятельства, подобное могло завершиться трагически.

- Прости... - донесся дрожащий голос со спины.

С растущим чувством раздраженности я мигом обернулся. Именно инфантильность сидящей сзади дурехи породила эту ситуацию. Я был готов взорваться и закричать, но...

Увидев ее мокрое лицо тут же уgomонился. Естественно, она чувствовала свою вину.

Развалившись как слизень, Тоши сидела на своих коленках. Красные щеки и растрепанные волосы придавали ее образу некой раскаяности.

- Прости, прости, прости, - заладила она.

Чувство, будто душу пробил пушечным выстрелом. Худшего сценария удалось избежать, но и произошел далеко не наилучший.

Оторвав побольше ткани, я кинул ошметки к Тоши.

- Позаботься о ней.

Не в силах справиться с растущим беспокойством я направился к выходу из комнаты.

- Солт! Не надо.

Похоже, она считала что я собрался выкинуть какую-то глупость, но, к сожалению, я не такой дурак. Было бы гораздо проще выбросить все из головы, вновь подвергнув себя смертельной опасности, но это лишь усугубит ситуацию.

Я просто решил уединиться.

И хотя концепция побега от проблем мне совсем не нравилась, поступил именно так. Одно дело - подставлять врагу спину, другое - решать дела сопливые. О физических ранах я позаботился, но разбираться с внутренними конфликтами - дело не мое. Как говорил один японский парень в гавайской рубахе: "Спасение утопающих - дело рук самих утопающих".

Или это был не он?

В конечном итоге, я все таки сбежал.

Небо.

Хоть я и провел в этом мире чуть более полутора часов, но уже успел позабыть его чудесный вид. Каменный потолок подземелья стал нормой, неотъемлемой частью пейзажа. Поэтому, когда на третьем уровне я увидел усыпанный звездами небосклон, то потерял ход мыслей. Если бы это был сон, я непременно бы проснулся.

Темно-темно синее, почти что черное небо лягло бальзамом на душу. Кому другому захотелось бы увидеть солнце, но не мне. Огромная полная луна - прекрасна, как всегда.

Вдох.

Свежий летний воздух не отличим от реального. Он заставлял сомневаться в целесообразности самого понятия "реального мира". Правильнее сказать, что есть как минимум два: этот и тот.

И графика в Олимпе была ничуть не хуже привычной.

Передо мной распростерлась длинное ущелье ограниченное коридором, состоящим из двух вертикальных скал. Пускай мы и выбрались из под земли, но никаким открытым миром не пахло.

Оставалось надеяться, что это когда-нибудь да закончится. Не могли же боги, создавшие это место, ограничиться линейным сюжет. Для существ, способных сотворить подобное, не должно составить проблем сделать поверхность громадной.

Кроме особенностей географических, в глаза также бросались и другие интересные детали. Вместе с ущельем вдаль уходило что-то вроде деревни. На разных высотах к скалам были приделаны деревянные домики с соломенными крышами. Мостики, платформы и лестницы служили своеобразным аналогом улиц и переулков. Освещенными безграничным количеством факелов, они напоминали ночной город.

Селение начиналось в метрах двадцати от каменной платформы, на которой я стоял. Вниз вела обширная лестница.

Ну и конечно местные жители – гоблины.

На этот раз полноценные. Внешне они смахивали на братьев своих меньших, однако были в два раза выше, крепче, а их кожа отдавала зеленым оттенком. Одежда чуть более модернизирована, чем у протогоблинов: тело покрывали кожаные тряпки различных форм. Кроме того, лица некоторых мобов скрывали разукрашенные деревянные маски, напоминающие летающего духа из игры Крэш Бандикут.

Если мелкие смахивали на примитивных пещерных людиков, то эти – на сбившихся в племя дикарей.

Учитывая их активность, гоблинов можно было смело называть ночными существами.

Интересно, есть ли у них душа, или же их создали пустыми безделушками? Впрочем, вопрос наличия создателя открывался открытым, а душа сама по себе – спорная штука.

“Ах, точно”.

Паучье чутье больше меня не тревожило, но это не значит, что обновлений не было. Обычно в подобных моментах оно оповещало об условиях прохождения уровня.

[

Солт. 3-ый уровень (3/100).

Местоположение: Зеленое ущелье.

Пантеон: Артемида (1/121).

Время в игре: 88 минут.

Группа: Би (Арес.Уровень 3), Тоши (Гермес. Уровень 3).

Уровень 3: добраться до конца ущелья.

]

Похоже, что уведомлений о заданиях больше не будет. Оно и к лучшему. Периодическая долбежка в голову вызывала дискомфорт. Кроме того, новый типаж миссий внушал надежду. Однообразный гринд мобов мне точно не по душе.

Рассматривая видимую часть деревни, я не мог не заметить ближайшего домика. Касательно его местоположения я выделил две важные детали.

Во-первых, он находился поодаль от основного селения.

Во-вторых, располагался на земле.

Сама халабудка не отличалась шиком и излишком. Даже по сравнению с остальными строениями она выделялась своей заурядностью. Рядом, у костра, сидело всего 2 гоблина. Вооруженные копьями, они молча таращились в пламя. Длинные зеленые уши торчали из под железных шлемов. Похоже, что они несли службу или что еще. Такой себе гоблинский аванпост.

Пока я наблюдал за ними с высоты платформы, в голову начали лезть всякие скользкие мысли. Пускай я и сказал, что не буду предпринимать опасных действий, но ничего не мог с собой поделывать.

Это же рпг. Внутри дома мог оказаться сундук с лечебным зельем. Также существовала вероятность, что из обычных мобов выпадет что-то полезное.

Охранников всего двое. Идея рискнуть и вступить с ними в битву казалось более рациональной, чем оставить Би на произвол судьбы. Кто знает, что случится, если ничего не предпринять.

Учитывая близорукость здешних мобов, битва обойдется встречей с теми двумя. Остальная часть локации просто проигнорирует заварушку на границе. Довольно забавно, ведь аванпост должен служить в том числе и для предупреждения о внешней угрозе.

Да и вообще, за мной преимущество в виде высоты. Не особо верилось, что я могу проиграть.

Доставая лук из-за спины, мне показалось странным, что он все еще там. В конце предыдущего уровня я точно оставил его валяющимся на полу. К счастью, мою неосмотрительность простили.

Натягивая тетиву, я выбирал в кого выстрелить первым.

- И что ты удумал?

Грянул очередной комментарий под руку. В этот раз я, правда, не совершил преждевременного выстрела. Было бы неловко промазать по неподвижной мишени.

- Не очень то разумно, будучи бойцом дальнего боя, в открытую нападать на двух соперников, - сказала Тоши.

Ее лицо все еще сияло краской, но в тоже время отображало решимость. Истинный ребенок. Поплакала, и снова в деле.

- Так и быть, придется подсобить дурному неумехе.

Закинула руки за голову и потянулась.

Помощь мне конечно бы не помешала, но в нашем объединении был один недочет.

- Решила оставить раненую подругу в одиночестве? Весьма зрелое решение.

- Куда мне до вашей зрелости, Солт-сенпай. В одиночку бросаться в объятия врагов - эталон рассудительности.

Не собирался я поступать бездумно. Несмотря на вышесказанные слова, у меня явное преимущество в виде десятиметровой лестницы.

- Даже, если бы я ошибался, что очевидно не так, это никак не оправдывает твоего присутствия, - сказал опуская оружие.

- Хэ-хэ.

Резко, словно клинок, Тоши выкинула руку вперед. Выпад указательного пальца был адресован мне. Девушка выглядела, как детектив, указывающий на нелепую ошибку помощника.

- Перебинтовав остаток ран, я сделала все возможное. Допустим Би станет хуже, что тогда? Правильно – ничего хорошего. Ни навыков первой помощи, ни аптечки у нас нет. В то же время возможность подстраховать одного непоседу – вполне реальна. Ты ведь удумал достать лечебное зелье или что-то в этом роде?

Много “если” в ее рассуждения, но в общих чертах она права.

И пусть это жестоко по отношению к Би, но по факту – разумно. Даже если она очнется, обнаружит себя в одиночестве и впадет в панику, это будет всяко лучше, чем если мы дадим ее состоянию ухудшиться. Бездействие не может привести к изменениям.

- К тому же сестренка сама просила об этом. “Не смей бросать это засранца”. Такими были ее последние слова.

- Не говори так, будто она умерла. Да и сомневаюсь, что Би использовала слово “засранец”.

- Дословно процитировать не смогу, но общая идея такова.

- Что с ней сейчас?

- Опять уснула.

Как-то слишком спокойно Тоши говорила о подобных вещах. Как будто Би просто решила вздремнуть после обеда.

- С ней точно все в порядке?

- Даже если и нет, то с этим ничего не поделать.

Верно. Как минимум, нам придется сразиться с аванпостом гоблинов.

Решение принято, под вопросом оставался только план дальнейшего боя. Классическая стратегия с танком и дд очевидно не прокатит, ввиду отсутствия первого. Никаких особых способностей, позволяющих нанести безответные удары, у Тоши не было. Вступив в бой, она тут же станет целью гоблинов. Кроме того, рядом не будет никого, способного удачно принять агрессию на себя.

Тоши казалась полностью бесполезной.

- Не волнуйся, - сказала девушка, словно услышав мои мысли. - Я примерю роль танка.

- Совсем рехнулась?

Ни брони, ни щита, ни даже оружия, способного нормально парировать удары. Ее беспечная решимость граничила с безумием. Один успешный выпад копья, и количество наших проблем удвоится.

Даже не так - вырастет втрое. Подобная рана окажется серьезней тех, что у Би. В таком случае осложнения не вероятны, а обязательны.

А еще...

Воспоминания о том, как Тоши совсем недавно корчилась от боли, зависли в голове.

- Что будешь делать, если не успеешь пришить их с дистанции? - спросила она.

Действительно, что я собрался делать в таком случае?

- Буду бегать по кругу в надежде задеть их на ходу.

- А что если закончатся стрелы, или ты устанешь раньше гоблинов?

- ...

В том то и беда, что стопроцентного плана не придумать. По ходу дела могло возникнуть и больше проблем. Например, если бы враги оказались чертовски быстрыми, или если бы они решили использовать копье в качестве метательного оружия. Правда, с таким же успехом они могли споткнуться во время подъема и забиться на смерть. Это ведь не видеоигра, а максимально приближенная к привычной реальности симуляция (не считая отдельных деталей).

- Что ты будешь делать в случае провала? - спросила Тоши.

Больше ничего не приходило в голову. К удивлению, девушка оказалась очень убедительной.

- Тогда положусь на наглую малявку.

Наглая малявка довольно улыбнулась.

- Но только в случае провала. Поняла? Даже не вздумай рваться на передовую, - я очертил границы дозволенного.

- Оке! Может по мне не скажешь, но я отлично учусь на ошибках.

Верится с трудом, но что поделывать.

- Доверься мне! - оптимистично заявила Тоши.

Сложно поверить, что каких то 10 минут назад она вовсю рыдала.

- Хорошо, - сказал и тяжело вздохнул. - Я не против, если ты подстрахуешь меня в критичной ситуации, но все еще считаю идею с танкованием неуместной.

- Тогда что мне делать?

Вернулись к тому, с чего начинали. Принятие помощи Тоши никак не приблизило нас к составлению оптимальной стратегии.

- Может я прыгну сверху, столкнув их с лестницы? Такого они точно ожидать не будут. Вы с Би ведь уже проделывали нечто подобное. Вууча!

Сказала и сотрясла ногой воздух. Стоит отметить, что растяжка у нее неплохая, но вряд ли она поспособствует удачному приземлению. Прыгать с высокой лестницы - не лучшая затея.

- Придумай план, где ты закончишь без увечий.

Сомневаюсь, что такое возможно.

- Мне ведь всего лишь надо не подставится под удар. Что-нибудь да придумаю.

- Вот это "что-нибудь" меня и смущает.

Как можно быть настолько толстокожей. Состояние Би совсем не наводит на мысли об угрозе?

Неужто настолько сильно мне доверяет? Нет, вздор. Я вовсе не из тех ребят, кто вытолкнет девушку из под мчащейся машины. Но и прикрываться ей, как щитом, не собираюсь.

В худшем случае буду действовать с ней наравне.

Идею скинуть врага вниз я забраковал во всех вариациях. Копье – очень неудачное оружие в этом плане. Его удар произойдет несколько раньше пинка, так что подобный трюк заведомо проигрышный.

Кроме высоты никаких особенностей местности не наблюдалось. Никаких способностей или скрытых талантов у нас не было. Возможно, была и другая, более выгодная стратегия, но ни мне, ни Тоши в голову она не пришла.

Сошлись на том, что было, и приступили к действию.

В очередной раз я натянул тетиву.

“Солт-сенпай”, – вспомнил ее слова. Этот “сенпай” не оставлял мне шансов остаться в стороне.

- Перед тем как начнем ответь мне на один вопрос, – сказал я с ноткой драматичности.

- Ага.

Мы просто не могли продолжать, не выяснив эту вещь. Краеугольный камень дальнейшего доверия. Квинтэссенция натуры человека.

- Твое любимое аниме? – спросил я, словно от этого зависела жизнь.

Нормальный человек бы скорчил удивленную рожу, усомнился бы в моей адекватности и сделал бы замечание, но Тоши без раздумий дала ответ. Как будто сама ждала этого момента. Оказавшись на свету прожекторов, она произнесла:

- Однозначно Наруто.

Говорят, что человека можно судить по его вкусам. Я ожидал услышать всякое: от Токийского Гуля до Темного Дворецкого, но уж точно не историю о златовласом ниндзя. С другой стороны, ее характер чем-то повторял классического мальчонку-баламута. Вот только место несгибаемой силы воли и амбиций заняли колкость и заносчивость.

- Девчонкам такое обычно не нравится.

- Не сравнивай меня с другими.

Самодовольная ухмылка.

- Пойдет, – я вынес вердикт и незамедлительно выпустил стрелу.

Битва началась. В случае победы мы получим фантомную возможность помочь Би, в случае поражения – потеряем все. Оценивать шансы на успех смысла просто не было.

Первый выстрел пришелся в голову, однако, отколоштил от шлема гоблина. Головной убор хоть и не отличался размером, но пытаться ставить хедшот была не лучшей идеей. Мой навык был далек от того, чтоб надеяться на подобную удачу.

Как и подобает мобам, гоблины подскочили и моментально кинулись в нашу сторону. Времени на определение местоположения врага им не требовалось. Божественный голос системы нашептывал всю нужную информацию.

- Туши их! – завопила Тоши.

Тушить? Они что пожар?

Как бы то ни было, я продолжил стрельбу. Понятия не имею, сколько требуется времени на подготовку выстрела в реальности, но я отпускал тетиву через каждые две секунды.

Враги двигались по прямой линии, так что задача упрощалась. Первый снаряд пришелся гоблину в руку, второй – в живот, а третий – в колено. Наповал я его своим навыком не сразил, но заметно замедлил. Бедолага начал ковылять.

За это время гоблины успели преодолеть большую часть пути и находились посередине лестницы. Необходимость открытого сражения стала очевидной. Переключившись на вырвавшегося вперед соперника, я попробовать зарядить хедшот, но снова неудачно.

Дежавю. Стрела аналогичным образом отскочила от шлема.

- Черт! – выругался в голос.

От ближнего боя не отвертеться, и доля эта выпадет на хрупкие плечи моей спутницы.

Я попятился, давая гоблину выйти на платформу. Это было необходимой мерой, учитывая, что атаковать придется с двух сторон. Поднявшись наверх гоблин наверняка бросится за одним из нас, таким образом открыв спину второму. Дальше дело за исполнением. Второй гоблин сильно отставал, так что образовавшаяся ситуация оказалась не такой уж и страшной.

Все бы ничего, если не одна дуреха, занявшая мое место.

В следующий мигновение я увидел ее спину.

Смертоносный выпад копья.

Выдерни среднестатистического гражданина и поставь его на место Тоши – он бы точно пропустил удар.

Но каким-то невообразимым образом девушка увернулась: повернула свой корпус таким образом, что острие едва задело одежду. Не дожидаясь реакции соперника, следующим движением она проткнула его глаз ножом. Чудовище издало характерный крик.

- Толкай! – я дал команду.

Пока агонизирующий гоблин замахивался копьем, Тоши пихнула его обеими руками. Будучи представителем меньшей весовой категории, моб был не в силах противиться внезапному толчку. Его равновесие мигом нарушилось.

Шаг, два, и он уже бодро кувыркался вниз по лестнице.

- Яху! – Тоши издала победный восклик.

И он был окончательным. Продолжать схватку не пришлось.

Падающий гоблин решил прихватить с собой и дружка. Второму просто не повезло оказаться раненым. Пораженное колено не давало ему возможности уклониться достаточно быстро. В итоге оба зеленокожих оказались у подножия.

- Хэй! – Тоши прильнула ко мне с поднятой вверх ладонью.

Но отвечать взаимностью я не собирался.

- Куда ты? – спросила она мне вдогонку.

Перепрыгивая разом по несколько ступенек, я рвался вниз. Предыдущий уровень послужил отличным уроком. Поспешные выводы и опрометчивость будут наказаны.

Добравшись до зеленых тел, я вновь использовал оружие. С холодными руками и обезумевшим сердцем я всадил каждому из гоблинов по контрольному в голову.

Как оказалось, не напрасно. Лежащий сверху моб издал предсмертный хрип.

Неприглядная картина. Вблизи два трупа выглядели отталкивающе. Перебаривая отвращение, я начал вытягивать из них стрелы. Часть стрел я уже успел растерять на предыдущем уровне,

так что больше не смел относиться к боеприпасам расточительно.

- Солт...

Ликующий вид Тоши сменила кислая мина. Увиденное повлияло и на нее. Одно дело воспринимать убийства во время боя, другое - после, когда сознание свободно делать выводы и морализировать.

Закончив с стрелами, я решил порыться в карманах убитых.

Ничего. Ни монет, ни предметов. Лучше бы и вовсе не марал свои руки. И так тошно.

После этого мы направились к аванпосту.

У костра лежало нанизанное на палочки мясо и чаши с жидкостью. Прикасаться к ним мы побрезговали. К счастью, нужда в пище и воде отсутствовала. Так-то с голоду можно и не такую гадость слопать.

Внутри хижины мебели стояло немного: кровать, тумбочка и коробка.

Открыв выдвижной ящик тумбы, мы ничего не увидели - пусто, но вот в коробке нас кое-что ждало. В определенном смысле ее можно было назвать сундуком с сокровищами.

Внутри находилось несколько стеблей травы красноватого оттенка, мешочек с медными монетами и железный нож, доставшийся понятню кому. Никаких аптечек обнаружено не было, но найденное растение внушало надежду. Вряд ли гоблины решили собирать бесполезный гербарий. Кроме того, именно красный цвет обычно характеризовал лечебные зелья.

Это, конечно, в теории. На деле же растение могло оказаться и ядовитым.

Да собственно и нужды проверять больше не было.

- Как успехи? - спросила она, как ни в чем не бывало.

На пороге лачуги стояла та самая хладнокровная блондинка с алыми глазами.

На ее теле красовались кольчужные пластины, а повязки отсутствовали.

И что более важно - никаких видимых ран.

<http://tl.rulate.ru/book/31083/671209>