

Теперь, когда демоны мертвы, единственными оставшимися препятствиями являются два серебряных рыцаря с большими луками.

Рейма:

— Оставайся здесь, пока я разберусь с ними, я сомневаюсь, что твоя коса сможет заблокировать то, что пробивает чешую дракона.

Она кивает, наблюдая, как Рейма высовывает голову из-за колонны, за которой они прятались, и слышит громкий звон, а потом грохот. Стрела длиной почти с копье пронзает то место, где раньше была голова Реймы.

Он нервно смеется над этой нелепой точностью:

— Ээ, и, да, не высовывай голову ни при каких обстоятельствах.

После последнего предупреждения Рейма выныривает из укрытия и начинает бежать вверх по дорожке, в отличие от игры, где рыцари просто стреляют в ваше текущее местоположение, эти ребята предугадывают ваше движение.

Рейме приходится уворачиваться и бежать, полностью сосредоточившись на наблюдении за Хаки, чтобы не быть пронзенным копьем.

Когда он в конце концов достигает конца дорожки и ступает на выступ, где находятся рыцари, ему приходится много телепортироваться, чтобы увернуться от выстрелов в упор.

Одна из стрел, выпущенных из-за спины Реймы, действительно попала в рыцаря перед ним, пронзив его грудь и сбросив с уступа в пропасть.

После того, как один из них был убит сокрушительным огнем, Рейма относительно легко приближается к внешне безразличному рыцарю, он толкает лук так, чтобы тот перестал указывать на него, прежде чем пнуть его с выступа.

Потом он оглядывается по сторонам, чтобы убедиться, что угрозы не осталось:

— Присцилла! Все чисто!

Он кричит в ее сторону, она осторожно пробирается по дорожке и слегка покачивается на выступе... Неужели она боится высоты? Когда она прыгала с башни, мне показалось, что это не так...

Они бродят вокруг Дворцовой стены, пока не замечают внизу балкон, а спустившись вниз, обнаруживают, что дверь — это туманные ворота. Рейма помнит, что этот коридор ведет в жилую часть дворца, где находятся спальни и винтовые лестницы, ведущие в конце концов к Орнстейну и Смфу, а затем к Гвеневере. Он проходит внутрь и смотрит на первую дверь слева, которая должна быть костром и где Солер отдыхает в игре... Он подходит и открывает ее, заглядывая внутрь, оглядывается и нигде не замечает Солер.

Рейма вздыхает, не зная, где сейчас может быть Солер... Что ж, если жизнь не дает тебе лимоны, ты крадешь всю их мебель... После того, как он зажигает костер, он начинает бросать

в огонь все прекрасные столы и стулья в комнате.

Присцилла:

— Ты уверен, что тебе следует воровать?— Она говорит растерянно: — Зачем тебе столько мебели?

— Ну, мусор одного человека — это сокровище другого. Боги покинули эти земли, зачем же оставлять богатства, которые они не могли унести в своем стремительном бегстве?

Присцилла кивает:

— Полагаю, ты прав.

Они оба отдыхают у костра некоторое время, Рейма решает использовать свои свободные души, чтобы повысить свой интеллект до более высокой степени, он вкладывает в него большую часть своих душ и умудряется довести его уровень до 80? Он вроде как недостижим из-за смутного ощущения "полноты", если бы у него была статусная доска, это было бы намного проще.

— Надеюсь, ты не возражаешь, но пока мы здесь, я должен кое-что сделать.

Присцилла склонила голову набок, сгорая от любопытства от его неожиданного высказывания. -Что же это может быть?

Рейма усмехается:

— Там есть доспехи, сделанные из чешуи твоих предков.

Она тербит пальцами чешую на лице:

— Разве из них делают хорошие доспехи?

Рейма качает головой:

— Не чешуя, как у тебя, а толстая чешуя гигантских зверей, извергающих огонь... Твой отец уникален тем, что у него нет никаких чешуек.

Присцилла:

— Ты знаешь моего отца?

— Да, — кивает он. — он заперся в своей лаборатории, проводя ужасные эксперименты над невинными людьми. Его цель? Чтобы приобрести весы, которые были у его братьев.

Она опускает глаза, опечаленная тем, что оба ее родителя оказались ужасными личностями.

— Рано или поздно мне придется убить Сита, твоего отца. Хочешь ли ты мне в этом помочь?

Присцилла смотрит ему в глаза, зеленые встречаются с зелеными, пока она размышляет.

— Убийство родичей теперь не вызывает неодобрения?

Рейма качает головой:

— Я не специалист по этому вопросу, но, независимо от ваших кровных уз с кем-то, если они злые, то они должны быть устранены.

Она кивает, принимая всерьез слова своего "наставника".

— Я подумаю над этим.

Через час или два, согревшись у костра, они начинают прочесывать коридоры и комнаты жилых коридоров.

Серебряные рыцари обычно остаются одни, что приводит к легким убийствам или Рейме, заставляющей Присциллу сражаться с ними, чтобы ты получала опыт. Он обязательно проверяет каждый камин на наличие иллюзий, он знает, что броня Гавела находится за одним из них и не пропустит то, что, вероятно, будет лучшей броней из этого мира.

После часа блужданий по залам и расчистки Серебряных рыцарей, кражи мебели и вскрытия сундуков. Рейма находит комнату, содержащую множество свитков, некоторые из которых пусты, но некоторые являются планами дополнительной архитектуры города. Понимая, что большая часть важных зданий находится на этих кусках пергамента, он начинает упрямо перебирать их, он хотел бы попросить Присциллу помочь, но она не может читать по-английски, или просторечие, как она это называет.

Обыскав три коробки, он наконец находит то, что ищет, и бросает пергамент на свободный столик, прежде чем расстелить его. В верхней части пергамента жирными буквами написано "имперский банк Анор Лондо", Рейма больше не может сдерживать улыбку и начинает смеяться. Присцилла видит его странную реакцию и пытается вывести его из этого состояния, толкая его плечом, она смущается, когда оказывается в его объятиях и вместе с ним танцует по комнате... Не найдя в этом ничего плохого, она начинает пытаться исполнить единственный танец, которому ее учили, — вальс... Очевидно, Рейма не знает о ее намерениях и просто продолжает кружить ее, пока в конечном итоге не успокаивается.