

«Полулаты Императрицы Ветров?!»

Брэндель еще раз недоверчиво заглянул внутрь тяжелой сумки и потер виски, поражаясь, как только туда только уместилась полноценная медная броня.

«Что ж, понятно тогда, почему зрелый гниющий зверь не смог ее утащить! Удержал вес брони!»

- А почему ты ее не надела-то?

В прошлый раз, когда я его надела, доспех засветился, и я боялась, что меня засекут немертвые. Я хотела подождать, пока посветлеет, хотя бы немного, ну и...

- Засветился, говоришь?

- Зеленым! Сияние будто оборачивалось вокруг символов на броне!

- Это называется «Перья Ветра», и это не свет вовсе... – вздохнул Брэндель, заметив ее озадаченный взгляд. В игре это такие знания были буквально базовыми, и он не ожидал, что Фрейе ничего такого не известно. Что ж, оставалось только взять броню и объяснить ей, что к чему.

Полулаты создал кузнец, служивший самой Орсо, Императрице Ветров. На его кольце тоже был изображен символ Ветра, но имели оба предмета и уникальные отличия. Например, подлинное кольцо Императрицы Ветров могли изготовить только друиды, а кузнец разместил на броне еще и собственный знак.

Кольцо Брэнделя было точной копией кольца Императрицы Ветров, возможно, творением человеческого мага.

«Странно, даже если это точная копия – откуда у деда Брэнделя такое?» Из воспоминаний полезной информации выудить не удалось, так что он решил пока об этом даже не думать. С точки зрения геймера тут могла быть спрятана скрытая миссия... но все это позже, когда он найдет того купца-калеку с улицы Черных перцев в Бругласе...

С другой стороны, броня определенно была эльфийского происхождения: особый доспех эльфийских стражей, изготовленный ими лично. Увы, со времен изобретения почти по всем землям на континенте разошлись сотни копий подобных лат, и особой ценности такие не имели.

В игровом мире подобному оборудованию присваивался рейтинг во всего лишь 15 ОЗ.

На доспехе Фрейи поверх эмблемы Императрицы Ветров были наложены «Перья Ветра», разновидность магии, смягчавшей силу удара. Особенно сильно ее воздействию были подвержены именно создания растительного происхождения – неудивительно, что зрелый гниющий монстр спасовал.

Фрейя не знала, что увиденное ею свечение проявлялось только вблизи врагов.

Пояснение Брэнделя ее здорово смутило, заставив почувствовать себя посмешищем и полной

деревенщиной. Понутив голову, она, тихонько пробурчала:

- И что же ты раньше не сказал?

«А я тебе тут что, телепат штатный?» – парировал Брэндель про себя.

И все же он понимал, что воспринимает слишком многое как само собой разумеющееся и ожидает от окружающих слишком многих знаний. Да, недопонимания не избежать: трудно все же приспособить многолетние геймерские привычки под здешнюю реальность и живых людей.

Побагровевшее лицо Фрейи и ее крепко сжимавшие сумку руки дали понять, что не стоит докапываться, почему она не ее бросила, когда стоял выбор между жизнью и смертью. Простой девушке доверили столь ценную броню, и она была готова уберечь ее любой ценой ... что ж, он был вполне удовлетворен уже самым доверием, и не собирался придирается.

- Это всего лишь вещь, и она не стоит твоей жизни! Ты – живое существо, а жизнь – самое в этом мире! Неважно, насколько оно кажется важным, но СЕБЯ и только себя ты должна защищать в первую очередь! Если уж все так складывается... понимаешь?

- Прости.

- А что насчет третьего отряда милиции?

- Я передала дела малышу Фениксу.

- ... Фениксу?

- Да, и капитан Марден сказал, что он – самый перспективный человечек в Бучче, способный на многое, и что он станет нашей гордостью, так что надо о нем позаботиться, дать шанс... Может статься, он прав, и куда как же без боевой закалки?

- А если подумать... Ирэн не согласилась бы?

Брэндель снова вздохнул с облегчением: несмотря ни на что, Фрейя уже вышла из своего маленького мирка. Он-то думал, что она продолжит принимать наивные решения и действовать импульсивно, но продемонстрированные спокойствие и собранность показали, что будущая Богиня Войны уже выросла.

- Мы с Ирен решили так вместе.

Он кивнул. Все, можно было расслабиться: в милиции все улажено.

«Повезло, что хоть здесь без проблем. Пускай Фрейя немного упрямая, да и придирается по мелочам, но зато она – надежный товарищ. По-настоящему тревожит только то, что она не выбросила сумку в критический момент. Но все равно – трогательно... Хе-хе, непростая получается дружба».

Обернувшись, обнаружил, что Ромайнэ отошла подальше от костра и изучает пещеру, где они укрылись. Все вокруг, даже эта случайная пещера, казалось ей уникальным, новым и неизведанным, везде таились сокровища и приключения. Опасности она, похоже, предпочитала не замечать, относясь ко всему этому философски. Интересно, она вообще хоть раз в жизни боялась по-настоящему?

- Брэндель, а как ты узнал об этом месте? Похоже, эти страшные монстры до нас здесь не

доберутся... – протянула она.

Фрейя кивнула:

- Да, но мы не можем прятаться здесь вечно. Вот посветлеет немного днем – и давайте выдвигаться.

Брэндель согласно кивнул. Обе они были правы: на этом пути и вправду было несколько таких тайных островков безопасности. Помнится, в начале игры целый год огромное количество выбравших профессию вора или охотника геймеров заплатило жизнями в поиске таких вот укрытий на тропе. Благодаря этому шедшие следом смогли уйти от столкновения с большинством порождений Древа и добраться до самого большого Босса.

И все же, было два осложнения.

Для начала надо было добраться до самого сердца долины, в место, получившее название «Запретный сад». На пути предстояло преодолеть несколько каменных гряд, но для этого у них было полно веревки. К тому же, там их будет ждать толпа личных стражников Древа. Что ж, он был уверен, что справиться со всеми ними, несмотря ни на что.

К тому же, из этого Запретного Сада надо было умудриться уйти, желательно целыми и невредимыми. Вариантов безопасного отступления было немного: нужен был хрустальный ключ Грифонда, свисавший с ветвей Древа. В игре он попросту убил босса и забрал ключ, но в этот раз придется импровизировать.

Он более или менее все спланировал и несколько раз прокрутил в голове всевозможные сценарии, но все равно... всплыли какая-нибудь неожиданность – опять придется справляться на ходу. Ладно, в конце концов, идеальных планов не бывает, в реальном мире живем.

Самое важное пока что – иметь козыри в рукаве. Поэтому Брэндель и придавал такое значение кольцу Императрицы Ветров.

Пользуясь передышкой, он достал Кристалл души, чтобы осмотреть поближе при свете костра. Тяжелый... напоминает обсидиан, причем настолько, что отличит только волшебник, способный накачать такую вещь энергией. Впрочем, и обычный человек, хоть раз видевший такие камушки, заметит разницу.

Брэндель поднес кристалл ближе к огню – и чуть не отдернул. Выглядело, словно тот собирается испариться. Доказательство его подлинности: заключенная в таких кристаллах сила Душевного огня крайне нестабильна вблизи огня. По той же причине боялась открытого пламени и низкоуровневая нежить Мадара: слишком мало у них самих Душевного Огня.

- А что это? – живо полюбопытствовала Ромайнэ.

Он приложил кристалл к кольцу и с помощью системы влил в него 10 ОЗ Силы. Кристалл сначала потемнел, а потом посветлел, став полупрозрачным. Полон под завязку: вливать больше не было смысла.

Подумывал и о том, чем Кристалл может помочь со статуей горгульи. Был реальный шанс ее восстановить – камень вполне поддавался такому воздействию – но в итоге он решил пока отказаться от этого плана. В конце концов, придется перебрать штук триста комбинаций команд для активации горгульи. Он итак провел всю ночь в попытках, и, увы, безуспешно. Не стоило и пытаться со всего лишь 20 ОЗ = 20 ХП Опыта. Наверное, чтобы полностью

восстановить чертову статую, понадобится не меньше 100 ХП.

«И что бы такое с этой вещью сделать? Хранить и ждать, пока представится возможность воспользоваться?»

С другой стороны, Брэнделю в нынешней его формегодились бы любые ХП: к примеру, нужно было срочно прокачивать Силу и Скорость. В конце концов, изменить мир можно только выжив здесь и сейчас.

«На себе что ли использовать? Или добавить к общей сумме ХП? Но пропорция выйдет просто ужасная! 10 ХП разменивается на всего лишь 1 АП: и смысл?! К тому же, сейчас у меня нет никаких полезных навыков в профессии Наемника... Не тратиться же на прокачку несчастной Милиции! Как минимум, стоит подождать, пока поднаберусь еще ХП».

Брэндель чувствовал себя между молотом и наковальней. Выглянув наружу, он заметил, что там светлело, причем довольно быстро. Скоро пора будет выдвигаться. Стража Древа в восприятии окружения ориентировалась больше на звуки и волны маны, и для них не было разницы между днем и ночью. Людям же было бы намного легче путешествовать в дневное время, когда свет факелов не привлекал внимание рядовых гниющих монстров.

Ощупав карманы в поисках чего-нибудь полезного, он быстро достал карту. В голову вдруг пришла идея поэкспериментировать с ней.

Для идентификации элемента требовался полный набор алхимических инструментов и книг. Не слишком хорошо в этом разбиравшиеся геймеры просто шли к нужным НПС, но цены на их услуги кусались. К тому же, в игровом мире допускалось использование предметов даже без понимания их назначения, так почему бы и нет?

Собравшись вместе, коллективным разумом геймеры придумали систему, позволявшую проверять предметы.

Начал он с общих схем, но ничего не вышло: оба предмета «молчали». Потом он поднес Кристалл к карте – проверить, будет ли реакция. Обычной реакцией на энергию души мог стать всплеск маны.

Произошедшего дальше он точно не ожидал: от соприкосновения с Кристаллом карта вдруг ослепительно-ярко засияла. Тот полностью утратил цвет, став прозрачным.

«Реакция поглощения!»

От шока Брэндель чуть не подпрыгнул и застыл, безмолвно разглядывая прозрачный кристалл в руке.

Утратившие силу Кристаллы души назывались «Контейнерами создания», и маги и элементалисты покупали их для хранения заклинаний. По сути – те же свитки с заклинаниями, как со всех игровых мирах, просто в этом мире в ходу такая вот форма.

Прямо сейчас Брэнделя это не сильно волновало: от страха он едва не задрожал, даже по позвоночнику волны мурашки. Поглощение маны вызывало сильнейшие волны маны: сильнее многих резонансов. Он просчитался: да будь Золотое Демоническое Древо хоть в десятке миль отсюда – все равно почувствует.

И проблема даже не в этом: враг у него далеко один, ведь на резонанс среагирует все вокруг, и

кто знает, какие твари придут по их души?

Брэндель не понимал, почему карта так сильно среагировала, вызвав поглощение маны. Такие эффекты проявляются только с магическим оборудованием сильнее 40 ОЗ, и карта на вид так не выглядела.

Брэндель быстро принял решение и встал. Фрея и Ромайнэ удивленно переглянулись и уставились на источник света.

- Мы уходим. Сейчас же.

<http://tl.rulate.ru/book/474/19442>