

Глава 29 - Наследие Тулмана

Ромайнэ и Фрэйя потушили костер и вместе с Брэнделем почти бегом выдвинулись из пещеры. Они догадывались, что резкое изменение в его поведении связано с тем ослепительным светом из карты, не понимая, правда, его природы.

Ромайнэ догадывалась о магической природе, всю косясь на Кристалл души у него в руке.

«Ну точно, он же показывал кольцо. И орнамент-паутинка на нем такой красивый... Интересно...»

Паутина в орнаментах в этом мире была редкостью, но она любила именно такие диковинки.

«Интересно, в кристалле та же магия, что в кольце Брэнделя?»

Она знала, что кольцо - совершенно точно волшебное и управляет ветром.

Эта сторона Брэнделя была ей незнакома и вызвала жгучее любопытство. Разглядывая на бегу спину спутника, Ромайнэ гадала, какие еще загадки и тайны скрывает этот скрытный молодой человек.

- Брэндель, что случилось-то?!

В отличие от беззаботного подхода Ромайнэ «Я просто с Брэнделем - и все», Фрэйя относилась к происходящему посерьезнее, считая своим долгом хоть немного облегчить его бремя.

- Ничего особенного, но уходить надо немедленно, - подавив беспокойство, ответил Брэндель, доставая меч. Тот тут же тревожно засветился.

Он попросту не знал, как объяснить Ромайнэ и Фрейе эффект «Поглощения Маны». Явление было похоже на процесс осмоса, когда магический объект более высокого уровня поглощает энергию из предмета послабее. К тому же, для артефакта на 40 ОЗ такое поведение было настоящей редкостью. Итого - весь этот геймерский жаргон вперемешку с наукой из этого мира никак не объяснить ни одной, ни другой.

Фрэйя с волнением посмотрела на него, но решила пока повременить с расспросами.

Брэндель разглядывал долину внизу. Казалось, внизу все замерло, но на душе все равно было беспокойно. Остановившись, он попросил Фрейю надеть доспехи, а Ромайнэ - приготовить веревку.

На Фрэйе была только обычная одежда, так что она быстро достала полулаты и с энтузиазмом принялась натягивать их поверх. Увы, ей не доставало опыта ношении тяжелой брони, так что облачиться быстро не получалось, и возня заставляла ее нервничать.

Ромайнэ пребывала в лихорадочном волнении. Она собралась было помочь подруге, но не стала, опасалась, что попадет под горячую руку. Даже при всей их дружбе она понимала, что гнев Фрейи - дело нешуточное, ведь можно и взбучку получить.

«Наверное, можно подождать, пока девушки соберутся» - решил Брэндель.

Больше всего его волновали твари, которых могла привлечь мощная пульсация маны.

Не удержавшись, он достал карту, решив рассмотреть ее поближе. Непонятно каким образом самым ценным имуществом Джеральда оказался не Шип Света, а именно она.

«Магический артефакт, вполне может стать, больше 40 ОЗ – ну дела!»

В прошлом, еще в эру Хаоса, человеческие и эльфийские волшебники безуспешно бились над проблемой вливания сил класса 2 и выше в магическое оборудование. Так продолжалось до года Сумеречной Луны (471й год), пока не появился сумевший добиться результата гений.

Тулман, Император Элементалистов, изобретатель техники вживления священных символов в изделия. С того момента создание магических артефактов от 40 ОЗ и выше стало реальным.

Брэндель не только не мог и предположить, что в карте скрыт какой-то священный символ, но и не встречался со столь сложными формами. Далеко не эмблема эльфийской Императрицы Ветров или Огненного Бога из Киррлутца... и не Водяной Король Ирэндар тоже...

Вглядываясь в затейливый Символ, он почти почувствовал приближение головной боли. Передаваемые по наследству из поколения в поколение методы Тулмана, постоянно совершенствовались, эволюционировали, и по логике, современные священные символы из той эры не могли быть настолько сложными.

«Какой-то древний артефакт?»

И вот, пока он пытался разобраться, карта в его руке неожиданно взмыла вверх, безо всякого предупреждения выпустив в серое небо столп света. Через несколько минут такой луч, словно в ответ, взмыл где-то в горах на юго-востоке.

«Резонанс!?»

Наблюдая за происходящим, Брэндель попросту впал в ступор. На самом деле, хотелось залезть под стол и замереть: пульсация маны превратилась в цунами, и с этим совершенно точно ничего нельзя было поделать. Да им теперь вообще не скрыться: наверное даже армия немертвых насторожилась!

Строго говоря, появление Резонанса означало, что он наткнулся аж на Комбинацию.

Хуже всего было то, что другая ее составная часть тоже была где-то впереди, на этом опасном горном пути.

- Брэндель?!

Фрэйя и Ромайнэ окликнули его одновременно, понимая, что от карты в его руке, похоже, сплошные проблемы.

- Сейчас все объясню! Так, ты латы надела? – кинув еще один встревоженный взгляд в долину, строго спросил Брэндель.

Кивок в ответ.

Мощные волны маны уже привлекли внимание Золотого Демонического Древа.

Из пещеры внизу показалось несколько теней. Гниющие звери. Не смея задерживаться ни на секунду, он шепнул девушкам, чтобы выбрасывали все тяжелое и ненужное, что может их задержать, после чего все трое почти бегом бросились вверх по узкой тропе вдоль крутой

скалы.

Еда и вода, конечно, были важны, но сейчас тащить все это с собой они не могли, так что пришлось оставить только самое необходимое и несколько мотков веревки. Каждый нес по факелу, все шли в полной боеготовности. Чем дальше они продвигались вперед – тем больше в долине собиралось монстров. Вся гора словно ожила.

От взгляда вниз сердце Брэнделя забилося еще чаще: тварям не было конца. Первая пария подоспеет к месту их прошлой стоянки минут через десять. Некоторые их уже засекли, но пока что мало – с этими он справится.

Больше всего он волновался за стражников Древа: эти могли изменить маршрут патрулирования. Надо было добраться до середины перевала, до того как их обнаружит патруль: там и только там был шанс с ними справиться.

Он знал, что стражники только что пересекли реку: даже если они повернут назад, не успеют быстрее, чем через два часа. В игре он проходил здесь бесчисленное число раз, но все равно переживал, не отличается ли игровой мир от реального.

К счастью, пока что они были на шаг впереди. На восточном склоне показалась кучка покрытых плющом существ: обнаружили друг друга они одновременно. В полный рост древесные монстры были раза в два выше обычного человека, безглазые, но с распознававшими звуки мембранами на конечностях.

Среди них выделялись молодые и более зрелые монстры. Зрелые были поманевреннее и одинаково ловко передвигались как в горах, так и на равнине, и к тому же мастерски карабкаясь, что было для Брэнделя большой проблемой. К счастью, на десяток молодых тварей приходилось лишь одна зрелая, прямо как в игре.

Нужно добраться до пика раньше них! – крикнул Брэндель.

При виде того, с какой скоростью приближаются монстры, у него вспотели ладони. На пике был огромный валун, и можно было его взорвать, чтобы сдвинуть с места. Обрушившись, он раздавит древесных монстров, даже может перекрыть вход в долину. Взрывчатки, к Брэнделя не было, зато было кольцо Императрицы Ветров.

Из-за парализующего яда его ловкость уже упала на 0,3 пункта. Будь он на пике даже нынешних возможностей – с легкостью вскарабкался бы до небольшого плато, но сейчас приходилось полагаться на девушек.

Те не очень понимали, о чем он только думает, но послушно кивали. Сейчас они все они находились между жизнью и смертью, и даже если Брэндель ничего не говорил – было понятно, что именно монстры были причиной его беспокойства и странного поведения.

Фрейе и Брэнделю удалось добраться до пика, но Ромайнэ отставала, снова побледнев и едва переводя дух. Поблизости показался еще один зрелый монстр, причем сразу 22 уровня. Против такого не было ни малейшего шанса на победу в прямом столкновении.

Брэндель снял кольцо и бросил его Фрейе, выкрикнув:

- Надень на указательный палец! Найди самое шаткое место у основания валуна, направь на него кольцо и активируй командой "Осс"! Поняла?

Поймав кольцо, та запнулась и переспросила:

- Брэндель? А ты...?

- Я отвлеку монстра, живо давай!

Он бы предпочел, чтобы все это проделала Ромайнэ, а Фрейя осталась бы его прикрывать, но оглянувшись еще раз, убедился, что та слишком отстала - ни за что не успеет.

«А вот и результат постоянного безделья и лени!» - неодобрительно покачал он головой и глубоко вздохнул. От напряжения занемело все тело. Перед Фрейей он старался сохранять внешнее спокойствие и уверенный вид, но это вовсе не означало, что он не боялся. Впереди враг сильный враг, первый эшелон. Без кольца Императрицы Ветров в победу верилось с трудом.

«Сила: 4.5 ОЗ, Физическая форма: 6 ОЗ, Ловкость: 2 ОЗ. Крепкий, и защита на уровне. К тому же, кожа пропитана ядом, который разъедает как кислота, и точность прицела на уровне. Да еще и связать может! Слабости - огонь и режущие воздействия...» - мысленно припомнил он статистику противника. Зрелые древесные монстры несильно отличаются от элиты гниющих зверей, но, помнится, была большая разница в том, как они ведут бой.

На ходу припоминая различия, он заметил, что как плющ на теле врага напротив пришел в движение, словно оживая. В него вдруг полетели бесчисленные тонкие прутья. Уклонившись, он перекатился, всеми силами избегая соприкосновения. На вид они казались совсем тонкими, но на самом деле могли с легкостью пробить гигантский валун. Спустя мгновение так и произошло: издав громкое «Кшшш», один отросток с шипением прожег валун насквозь.

Казалось, вместо крови у него по венам побежал страх.

«Черт! Разъедающая атака, самый страшный прием! А обычное оружие им нипочем: прожжет что угодно!»

По звуку древесный монстр понял, что промахнулся. Втянув отросток обратно, он снова ударил, целясь в Брэнделя. Чертыхаясь про себя, он продолжил уклоняться. Взмахи «кнута» продолжались: вокруг всюду летали обломки камней.

Осколок скалы попал Брэнделю в лоб над бровью, сразу же пошла кровь. Не смея издать ни звука, он изо всех сил сжал рукоять Шипа Света и в перерыве между атаками двинулся вперед.

Несколько шагов - и тут пришлось остановиться.

На сетчатке показалась странная надпись:

«Вызвать Священный Меч?»

<http://tl.rulate.ru/book/474/19652>