

Глава 33 - Перед нападением

Кинув последний взгляд на крутой склон, напоминавший по форме клинок, Брэндель обернулся к Ромайнэ. Стоило попробовать дать ей Паучье кольцо: при столь высоком Восприятии с этим кольцом способности девчонки и вовсе станут уникальными.

Ромайнэ уже давно косилась на красивое кольцо с черно-белыми узорами, и не скрывала радость, заполучив его:

- А это кольцо тоже волшебное, да, Брэндель?

- Да, оно повышает слух, так что смотри по сторонам, ушки на макушке, и если что - предупреди Фрейю. А я скоро вернусь.

В этой долине помимо Золотого Демонического Древа их ждал еще один монстр, и тоже весьма опасный. Каменный Червь, довольно редкая тварь, причем из элитных. Самое его появление стало побочным эффектом дисбаланса маны, и первая встреча с ним в игре, помнится, закончилась поражением Брэнделя.

- Еще враги? - одновременно удивленно воскликнули обе.

- Возможно. В любом случае надо быть настороже.

Ему не хотелось выступать совсем уж в роли ясновидца - трудновато будет потом объяснить, откуда он все это знает. Стоило отвечать порасплывчатее. Впрочем, хватило и этого: Фрейя понимающе кивнула и крепче сжала рукоять меча, готовясь защищать Ромайнэ.

- Я о ней позабочусь, но возвращайся побыстрее.

- Эээ? - удивился он.

«И с каких пор эта упрямец стала такой сговорчивой, да еще и превратилась в командного игрока?»

Он немного растерялся, но раз на подвох все это не тянуло - оставалось только подивиться и согласиться. Нерешительно положив рюкзак на землю, он достал веревку и крюк, после чего скинул девушек ободряющим взглядом и осторожно начал спускаться вниз.

- Фрейя, а Брэндель справится в одиночку? - прошептала Ромайнэ.

- У него свои планы, и здесь мы ему не помощники. Думаю, стоит просто сделать так, чтобы ему хотя бы о нас не пришлось беспокоиться.

- Но...?

Фрейя только решительно покачала головой, взмахнув хвостиком. Ее взгляд посерьезнел: заранее расписываться в поражении она не собиралась, но чувствовала, что с нынешними своими силами мало на что способна. И все же требовала она от себя очень и очень много: и из-за ранга капитана милиции, и просто потому, что такой уж у нее был характер.

Медленно выдохнув, Фрейя постаралась успокоиться и набраться решимости.

Брэндель медленно спускался по крутому склону: до нужной расщелины оставалось еще несколько десятков метров. Глубоко вздохнув, он обернулся и внимательно осмотрел долину: к счастью, Золотое Демоническое Древо и его стражники воспринимали только звуки и колебания маны. Обладай те зрением – его бы уже давно засекали.

Он ухватился за следующий уступ в скале, но оттуда посыпался песок. Настолько тихий звук никого бы не всполошил, но он забеспокоился, чтобы это движение не переросло в нечто большее, и замер, стараясь ограничить дальнейшие маневры.

«Всего метров тридцать, уже скоро, давай же!»

Несмотря на то, что второй Кристалл души добыть не посчастливилось, один шанс у него все же был.

В расщелине, куда он направлялся, был клад, хотя прямо-таки «кладом» называть его не стоило. Чтобы не заморачиваться, геймеры называли все находки в тайниках кладами, но по факту большинство из них было не более чем сувенирами. По сюжету был в игре один НПС, дворянин-любитель приключений, Бергенс, кажется. Они с союзниками пришли в эту долину, но он зачем-то от них отделился. Добраться до расщелины ему еще удалось, но там он скончался от полученных травм, оставив после себя парочку занятных вещиц.

Брэндель подумывал занести их в Бруглас для выполнения знакомой миссии. Пускай награда там не то чтобы была многообещающей, но и это – лучше чем ничего.

Зато само имущество дворянина представляло гораздо больший интерес. Закладка генерировалась случайно, и будь нашедший достаточно удачлив – выпасть могло буквально все что угодно. Самое большое, что находил лично Брэндель – Янтарный камень. В этот раз он, конечно, не надеялся ни на что подобное, но хорошо бы добраться до еще одного Кристалла души, и на это здесь были все шансы.

Быстро пробравшись в расщелину, он сразу же обнаружил завалившийся на один бок скелет несчастного дворянина. При виде старого знакомого Брэндель на мгновение решил было, что вернулся в игру – настолько совпадала каждая деталь.

Что ж, пора было взять себя в руки. Осторожно приблизившись к останкам, он сосредоточился на небольшой сумке, и ее содержимое заставило его мгновение застыть. Сверху лежал сухой покрытый пылью пергамент.

«В игре не было ничего подобного!»

Осторожно взяв его в руки, он обнаружил, что это завещание, всего на несколько строк:

«Мать Марша всевышняя, похоже, я ненадолго задержусь в этом мире. Если мне суждено встретить здесь свой конец, тому, кто найдет это завещание, я оставляю все, что имею при себе. Кроме того, завещаю Вам треть состояния, которое я держал в тайне. Прошу передать другую треть моей жене, Сэди, и треть моей дочери,... (имя неразборчиво).

Если Вы заинтересованы в этом наследстве, прошу передать мое завещание и прилагаемый подарок моей жене со словами «Свидание на балу Бардов»: она сразу поймет, что я хотел ей сказать.

И, наконец ... Сэди, мне очень жаль, прости, и да покарает меня Мать Марша».

Брэндель дважды прочитал послание и все равно не мог решить, как поступить. В игре пергамента не было: единственная миссия состояла в том, чтобы забрать перстень, передать его в регистратуру Бругласа, где вели записи о смерти граждан, и получить вознаграждение. Продолжения у миссии не было.

«И что это значит? Это потому, что этот мир отличается от игры?»

Брэндель покачал головой, инстинктивно отказываясь верить в столь простую разгадку. Здесь все до мельчайших деталей совпадало с его воспоминаниями из игры, и не было причин считать, что завещание – исключение.

«И почему же? Погоди-ка, конечно! Возможно, первый обнаруживший получает уникальную миссию! В игре множество первых и разовых миссий... Но разве так бывает в доступных для любых геймеров закладках вроде этой? Никто об этом ни разу не рассказывал, хотя ...»

Все еще колеблясь, он забрал и завещание, и перстень. Какое-то совершенно особое чутье подсказывало, что эта миссия окажется очень и очень значимой. В итоге всплыли и обрывки воспоминаний: кажется, кто-то писал на форуме, что прошел похожую миссию с кольцом и завещанием, но имя дочери и адрес семьи словно стерло из памяти.

«Нет, не вспомнить... А жаль, это здорово бы упростило миссию».

На самом деле Брэндель был не против: сложнее миссия – выше вознаграждение. В худшем случае – поднимет записи в той же регистратуре Бругласа, тем более, что фамилия дворянина и имя его жены известны. Ладно, это все – дело будущего, а сейчас надо сосредоточиться на реальных проблемах.

Следом он осмотрел добычу.

«Неплохо, конечно: два красных драгоценных камня, тридцать серебряных монет, курительная трубка, стеклянный шарик и фрагмент какой-то... плиты из серого камня, но...».

Тщательно осмотрев все еще раз, он разочарованно вздохнул. Жаль, что не нашлось еще одного Кристалла души.

В игре вознаграждение можно было считать приличным, но сейчас ему не нужны были ни деньги, ни материалы: важны были только предметы, дающие непосредственное увеличение силы. Что ж, пренебрегать не стоило ничем: он не глядя смахнул все добро в сумку. Не было времени проверять, есть ли от них хоть какой-то прок – пока что все это было не более чем приятными безделушками.

Обчистив расщелину, он, бросив последний взгляд на скелет, вылез наружу. Все прошло гладко.

Девушки, увидев, что он возвращается, одновременно с облегчением вздохнули.

- Брэндель, ты вернулся, наконец-то! Мы с Фрейей так волновались, пока тебя не было, так волновались! Все тихо, вокруг ни звука! – похлопав его по груди, еще раз с облегчением выдохнула Ромайнэ.

- Э-эй, меня не приплетай! – тут же огрызнулась Фрейя, покраснев, – я просто тут за всем следила! А там поблизости патруль, и думаю, мы сможем по-быстрому их убрать.

- Нам действительно надо высовываться? – без энтузиазма протянула Ромайнэ.

- Можем переждать и здесь: чуть позже сможем выйти через другой проход. Да, боя можно избежать, но зато у нас останется маловато времени... – вклинился Брэндель.

- Сколько же тогда ждать? – спросила Фрейя.

- Можно будет выдвигаться только через два часа.

Ответ заставил ее на некоторое время задуматься.

- А сколько отсюда до крепости Риэдон?

Дальше Вербина она ни разу не выбиралась: несмотря на услышанное о крепости Риэдон от других, собственных знаний у нее не было – все только из чужих уст.

- Скажем так: отложим выход на два часа – придется мчаться наперегонки с армией мертвых, – переведя взгляд на Ромайнэ, Брэндель пояснил, – мы все равно успеем в крепость чуть раньше них, но времени останется маловато.

- А если уничтожим это дерево – сэкономим время?

- Позади этого монстра есть скрытый проход, которым в прошлом пользовались купцы и контрабандисты, чтобы обойти досмотры. Я читал про него в кое-каких документах в Бругласе, когда служил в милиции! – вдохновенно смешал он ложь и правду о проходе.

Тут он не лгал, информация из игры была самой что ни на есть подлинной.

- А дерево опасно? – кивнула Фрейя в его направлении.

- Невероятно. Шансы 50 на 50, – ответил Брэндель серьезно. Несмотря на то, что он хотел рискнуть и прикончить Дерево, честнее было рассказать девушкам всю правду о том, что им предстоит, чтобы те полностью осознавали риски.

Когда жизни членов команды на кону – каждый сам делает выбор, и никто не вправе никого принуждать. Основные правила геймеров в Янтарном мече.

Фрейя молчала.

- Ромайнэ, ты согласна?

Ромайнэ закивала:

- Та же знаешь, я всегда за приключения. И вообще, жизнь одна, и она для чего-то значимого!

Фрейя подняла взгляд и кивнула:

- Я понимаю, Брэндель, тогда веди нас к победе! А даже если не победим – я ни о чем не жалею!

Чего он точно не ожидал от Фрейи – так это настолько эмоциональной реакции. Просияв улыбкой, он ответил:

- Да зачем все эти церемонии! Сейчас расскажу, как мы его победим. Но сначала надо

позаботиться о патруле. Там шесть древовидных монстров – с ними, думаю, вы уже достаточно познакомились – ну так вот, надо прикончить их всех буквально мгновенно, и без шума и пыли.

Он подвел их к краю расщелины, откуда было отчетливо видно всех монстров, и показал:

- Мы проскользнем во-он туда и атакуем по моей команде. Перед тем, как начать, надо тихонько прокрасться во-он туда: нельзя дать себя обнаружить.

Подсчитав про себя, сколько остается времени, он выдал после небольшой паузы:

- Пока что у нас в распоряжении не меньше получаса, и спешить некуда. Мы с Ромайнэ нападём справа, а ты, Фрейя, спрячься за вот тем валуном слева. Когда мы атакуем, ты давай бери на себя двоих, что идут позади всех. Так, все помнят их слабые места?

Брэнделю хотелось, чтобы по сути бесполезная в бою Ромайнэ держалась поблизости: так он мог и защитить ее саму, и одновременно дать Фрейе свободу маневра.

Обе кивнули. Слабые места у древовидных монстров были в конечностях, одновременно выполнявших у них роль органов чувств: с их потерей те больше не представляли угрозы.

Но Фрейю все равно не оставляло напряжение: до этого в борьбе с монстрами они полагались на внешние факторы вроде внезапно падающих валунов, но сейчас предстояло идти в лобовую атаку. Она не волновалась за Брэнделя – победит без вопросов – но вот способна ли она в одиночку одолеть врага? Фрейе явно недоставало уверенности в себе.

Одного взгляда на будущую Богиню Войны хватило, чтобы понять, о чем она беспокоится. У всех новичков одинаковые страхи, и даже если Фрейя – НПС в чистом виде, в чем он сомневался – все равно, мыслит она пока что именно так. Подумав, как ее приободрить, он пробормотал:

- Не беспокойся ты так, твоя броня их остановит! А сама атакуй поагрессивнее!

Согласный кивок в ответ.

<http://tl.rulate.ru/book/474/20393>