

Только что взошедшее весеннее солнце светило особенно ярко на ясном небе.

Показавшаяся в начале апреля трава изумрудным одеялом накрыла все вокруг до самого устья бругласской реки, а в росшем вдоль берегов лесу раскинули пышные свежие кроны старые деревья. Почти в каждом изгибе старого речного русла прятались то водяные мельницы, то лесопилки.

Золотистый водный поток, настолько чистый, что даже на глубине виднелся каждый камушек, уверенно двигался с гор вниз, в северный Вийеро.

Для местного населения эта река стала символом бесконечного потока, несшего с собой мудрость веков, спокойствие и стабильность.

Прошлый Брэндель во все это верил, особенно путешествуя вдоль реки и прислушиваясь к звукам леса. То тут, то там были разбросаны медвежьи логова, но их было не так-то легко обнаружить, а еще, помнится, где-то здесь было место, куда в прошлом они любили приходить с дедом.

Для Брэнделя нынешнего это место было новым, но чем-то неуловимо напоминало те, где он провел начальные этапы игры. Самым большим «боссом» здесь были медведи, а научиться тут можно было только поиску их логов или навыкам из серии «сидеть и не высовываться».

Оба воспоминания всплыли в голове одновременно, причудливо переплетаясь между собой.

А ведь буквально секунду назад он планировал бой с Золотым Демоническим Древом...

=====отмотаем назад=====

Началось все с быстрого инструктажа Фрейи и Ромайнэ:

- Коротко: настоящая сила Золотого Демонического Древа – скопившаяся в нем энергия души, и именно потому оно способно порождать и управлять таким количеством тварей.

- Энергия души?

- Ромайнэ, не перебивай! – одернула Фрейя.

- Ну извини уж, продолжай!

- Способность вторгаться в мысли и заполучить контроль над людьми. Золотое Демоническое Древо способно создавать превосходные иллюзии и удерживать в них души. По правде говоря, когда мы вступили в бой с древовидными монстрами, оно уже начало воздействовать на наши мысли. Все происходит в наших снах: оно погружает людей в мир иллюзий, и постепенно их поглощает морок, из которого не выбраться, – ответил Брэндель.

- Что за...?

- Очень скоро оно погрузит нас сон, и там с вами будут происходить совершенно невероятные вещи, но прежде чем это случится, надо знать основное...

Брэндель указал в центр долины. Золотое Демоническое Древо на глазах становилось все прекрасней и прекраснее: разрастающиеся ветви словно пульсировали жизнью. Мир фантазии уже пустил корни в их реальности.

В игре Паства Древа заронила в росшее здесь Золотое Древо каплю крови богов, чтобы пробудить в нем новые силы, но создание эльфов не вынесло скверны и уснуло вечным сном, а пробудившийся монстр начал насыщать кошмары. Заполненные тьмой, жуткими тенями и шепотом проклятий, они сводил с ума любого попавшего туда смертного. Жизненная сила жертв, в дополнение ко всему живому вокруг, и питала Древо.

У геймеров этот мир считался условно-смертельным. Попав сюда, они рисковали в любой момент лишиться жизни, но без этого Золотое Демоническое Древо было не уничтожить.

Первым этапом сражения с ним было попадание в сон, и назывался он Фантасмагория.

Какое-то время он считался самым трудным в игре, пока гильдия под названием «Свобода» не решила проблему при помощи уловки. До того, как секрет был раскрыт, Брэнделю не удавалось победить, но стоило информации распространиться – он тут же вернулся сюда и продолжил попытки. По счастью, тогда ему хватило ресурсов для прохождения первого этапа, но на втором сил все равно оказалось недостаточно.

«Сейчас ситуация складывается похоже: закончится первый этап – придется биться в реальном мире, со своими реальными силами, и вот тут уже придется трудно, особенно с нашей нынешней статистикой.

Геймеры шли сюда уровня с двадцать пятого, а я всего лишь на десятом, ну а девушки – и того меньше. Даже со всем инвентарем будет очень сложно закруглиться за пятнадцать минут, а потом уже явятся гниющие звери.

Да, есть у меня козырь, карта Священного Меча, и если каждый удар поразит цель... Черт, все равно, времени, чтобы справиться с Древом едва-едва...»

- Основное? – вернул его в реальность голос Фрейи.

Припомнив, на чем они остановились, Брэндель кивнул:

- Морок Золотого Демонического Древа проникнет в наши собственные сны, но вы должны помнить, что контролируете сон только вы сами. Неважно, что оно вам там покажет и каких страшных монстров преподнесет – помните: все в вашей власти, и границы устанавливаете только вы сами.

«В игре, помнится, Золотое Демоническое Древо создавало самых сильных монстров, каких только встречали игроки, прибавляя к этому парочку неприятных моментов. Например, с каждой травмой и допущенной ошибкой сила его воздействия на разум увеличивается, а противники становятся все страшнее. Замкнутый круг повторяется: враги становятся все сильнее, а игрок слабеет, в результате терпя поражение».

Брэндель понятия не имел, как все это получится в этом мире, но шанс проверить был всего один. Что ж, чтобы одержать победу оставалось только набраться уверенности в себе, быть в наилучшей форме и надеяться на лучшее.

Указав пальцем на висок, он окинул девушек серьезным взглядом:

- Сосредоточьтесь и храните решимость бороться до конца. Человеческая воля негибнema, не сдавайтесь!

- Воля, говоришь?

- Ромайнэ, да не перебивай ты!

Брэндель раздраженно продолжил:

- Сила воли. Человеческая сила воли непостоянна и колеблется в зависимости от обстоятельств. Сосредоточьтесь и сохраняйте решимость. Будьте готовы пойти до конца и бороться несмотря ни на что. Тогда ваша сила воли всегда будет на максимуме, а настрой останется стабильным. В таких условиях Древу будет трудно вызвать у вас негативные эмоции. В любом случае, ни за что нельзя сдаваться: последствия будут ужасные.

- Насколько ужасные? – ясными и абсолютно непонимающими глазами посмотрела на него Ромайнэ.

Он не ответил, опасаясь, что такое знание только добавит им напряжения и негативного настроения. По правилам игры поражение в предстоящей Фантазмагории означало, что их души навечно застрянут в Золотом Демоническом Древе, до тех пор, пока очищающее пламя не обратит его в пепел, и только тогда они могут быть освобождены. Причем даже если этому суждено случиться, их тела не переживут потери душ. Итого – поражение не рассматривалось.

Окрестности начало затягивать туманом.

Оставался еще один момент, о котором надо бы рассказать: проснувшийся первыми в группе получал возможность войти в сон другого человека и подать ему сигнал, повысив тем самым уверенность в себе партнера, что позволило бы тому развеять морок.

Шанс проделать это давался всего один, так что для победы надо было, чтобы, самый сильный вошел в сон первым, за ним – второй и так далее. Поступая так, команда получала возможность последовательно помогать друг другу, вытаскивая своих одного за другим. В итоге поражение в Фантазмагории стало терпеть минимальное количества геймеров. Такую вот уловку придумали члены гильдии Свободы.

Брэндель быстро определил порядок.

- Я иду первым, следующая – Фрейя, Ромайнэ последняя.

- А как ты войдешь в состояние сна? – поинтересовалась Фрейя.

- Просто закройте глаза и... – Брэндель прикусил язык, увидев, что будущий великий купец уже спешит перейти к практике, закрывая глаза. Еле успев указательными пальцами нажать Ромайнэ на веки, он потянул их вверх, не давая погрузиться в морок.

- АААуч! – пискнула она, получив в довесок еще и щелбан.

- Эээ, уважаемая леди! Любопытной Варваре ...!

- Ну ладно тебе!

- Мир снов полон злого колдовства и духов! Там очень опасно! Осторожнее же! Все, я закрываю глаза.

Брэндель вздохнул, подготовившись. Будучи самым опытным в группе, он, естественно, вынужден был идти первым.

Фрейя среди них была самой зажатой и неуверенной в себе, так что именно ей угрожала наибольшая опасность, и именно ее надо было быстрее спасти, не дав наломать дров. Ромайнэ, с ее, скажем так, особенным складом ума, было бы проще всего сбросить давление Золотого Демонического Древа, а уж с помощью Фрейи – точно без проблем.

В реальном времени первый этап длился пять минут, зато в мире снов мог растянуться на полчаса. Не сумеи они вовремя освободиться из иллюзии – останутся здесь навечно.

Со стороны план Брэнделя казался отличным, почти безупречным. Если все получится – награда будет стоить всех усилий, а бонусом будет достаточно времени, чтобы добраться до крепости.

В этом мире Брэндель, скорее всего, был единственным, кто знал и все без исключения пути туда, и то, как все сложится в будущем.

Пока что время было на их стороне, и каждая выигранная минута давала надежду на то, что удастся и найти тетю Ромайнэ, и успеть вовремя сделать ноги.

=====реальное время=====

Похлопав по Шипу Света на поясе, он глубоко вздохнул. Иллюзия и вправду оказалась невероятно реалистичной.

Моргнув еще раз, он окончательно погрузился в морок. Запах мокрой прибрежной почвы, аромат апрельской травы и лесных деревьев...

Но зачем Золотое Демоническое Древо забросило его именно сюда? Неужели оно считает, что самое сильное встреченное им существо – бурый медведь из этого леса?

Будь это так – максимум, кого можно ждать – довольно редкого экземпляра, элиту 16 уровня, но и такого он с легкостью уничтожит.

Но, судя по его воспоминаниям, с Золотым Демоническим Древом никогда не было вот так просто. Во всяком случае, в игровом мире развращенные Кровью Богов существа считались самыми злобными, и коварство их не имело границ.

«Если я правильно рассчитал время, новый сюжетный поворот должен случиться как раз сейчас. Так? Ну и где он?!»

Даже пробыв в этом мире уже несколько дней, он все еще подсознательно использовал геймерские термины.

Сначала слышались звуки. Словно лязг металла о металл. На нынешнем третьем уровне навыков военного фехтования он прекрасно понимал, что это схватка двух людей.

«Но на поединок не тянет: больше похоже на тренировку!»

Он не пытался избегать столкновения, понимая, что это бессмысленно. Кроме того, попытки побега явно вызвали бы отрицательные эмоции, и Древо могло этим воспользоваться. Направившись в итоге на звук, он обнаружил за поворотом водяную мельницу и лесопилку.

Приблизившись, сквозь водяное колесо он действительно разглядел двоих, но их личности стали полной неожиданностью.

Один – пожилой человек с серебриющимися сединой волосами и длинными баками в темно-синей военной форме со знакомой наградной эмблемой и мечом в руках. Вся его фигура чем-то напоминала недвижимую и мощную скалу, а сила, которой от него веяло, оставляла неизгладимое впечатление. Но на самом деле при его виде сердце замирало не от видимой мощи, а от несокрушимой силы воли, проглядывавшей во всем, от выражения лица старого воина до прожигавшего насквозь пристального взгляда. Любой хоть в чем-то провинившийся попросту не вынес бы такого взгляда, и отвернулся бы, преисполнившись раскаяния.

Другой – совсем еще мальчишка, вооруженный деревянным мечом, на вид ничем не выдающийся, каких сотни. Присмотревшись, впрочем, можно было и в его взгляде увидеть что-то мимолетное, заставлявшее обернуться ему вслед.

Тем мальчиком был... Брэндель.

Точнее – маленький Брэндель.

Следом пришло шокирующее осознание, кто этот старик: это же его дед, ветеран Ноябрьской войны! И, судя по всему, награжденный эмблемой Горящей свечи.

«Нихрена себе! А ведь такие награды Собор кому попало не дает!»

От понимания, что именно в этой медали, похоже, и будет различие мира снов от игры, его сердце забило немного чаще. С другой стороны, охватившее его смятение явно добавило силы ауре деда, так что пора было срочно брать разум под контроль.

«Черт, отрицательные эмоции!» – тотчас понял он, что подсознательно поддался влиянию противника. В игре все было совсем по-другому: на разум там ничто не воздействовало, влиять, но в этой реальности все оказалось намного сложнее.

«Похоже, трудновато придется, не то, что в игре...»

Стиснув зубы, Брэндель коснулся поясной сумки. К счастью, козырная карта все еще при нем. Пускай ситуация развивалась вовсе не так, как он ожидал, но все же пока все под контролем.

Осознав это, он успокоился.

Наконец, на нем остановился пристальный взгляд пожилого мужчины. Выждав некоторое время, тот заговорил:

- Парень, а достоин ли ты унаследовать звание моего внука?

И эта фраза заставила Брэнделя вздрогнуть.