

Янтарный меч - том 3 глава 66

Глава 66 - Король подземного мира (17)

[Саундтрек: Bloodborne Soundtrack OST - Amygdala]

- Что за звери? - раздалось перешептывания в клетках.

И снова открытые рты и немигающие взгляды, полные непонимания, любопытства и боязни хоть что-то упустить.

Сотни мечей на спинах пауков тем временем удлинились по мере спуска, собираясь в форму гигантского... бриллианта?

На самом деле, все они формировали над собой нечто вроде созвездия.

Рыцари-охотники заметили те же странности, что и все остальные, и тоже синхронно подняли головы. Каждый кристалл поблескивал словно призма, отражая свет, и по указанию хозяина немедленно определил, от каких именно созданий исходит угроза. Но и рыцари разобрались, кто ими управляет, причем не менее быстро.

Одновременно на Брэнделя нацелились заряженные копьё с красными лазерными прицелами.

- Осторожно! - выкрикнул кто-то из клеток.

Раздался звук вращающихся на бешеной скорости внутренних механизмов внутри марионеток.

- Птиоона! - выкрикнула Медисса на древнем эльфийском.

А в Брэнделя уже со свистом летели пули. Медисса моментально пожертвовала своим Элементом, взмахом копьё выпуская всю его силу наружу гигантскими крыльями, сотканными из Душевного огня.

Все вражеские пули врезались в них словно в барьер, мигом сгорев. Половину арены на миг накрыло дождем искр, а непрерывный лязг от столкновения пуль с призмами крыльев заставил всех присутствующих зрителей прикрыть уши.

Рыцари-охотники тут же сместили прицелы на Медиссу, но Брэндель сделал ход, указав пальцем куда-то в самый край их группы.

С неба раздалось жужжание: мечи пауков завибрировали, вращаясь на месте, и начали нагреваться с бешеной скоростью. Пауки собрались в новую магическую конструкцию, вибрирующую и тут же утонувшую в слепящем свете их раскалившихся добела мечей.

Зрители попытались представить, что произойдет дальше, при следующей контратаке, но последовавшие события все равно поразили абсолютно всех, причем настолько, что это зрелище запомнилось им до конца жизни.

Рыцари-охотники остановили атаку, повернув эмблемы желтой стороной вперед, и начали собираться в группу. Песчаная арена под ними стремительно проседала, трансформируясь во вздымающиеся крепостной стеной камни.

Почти сразу же по выросшей крепости ударили лучи слепящего света, и яростный жар от них, казалось, выпаривал из Колизея всю воду. Пленникам в клетках показалось, что атака скоро

уничтожит все это место.

Кодану вспомнились вдруг строчки из знаменитого киррлутцкого эпоса о войне: «И увидели мы как разверзлись облака, а небо окрасилось в кроваво-красный, и пока воздух полнился раскаленной сталью, золотые лучи света дождем с земли затопили все живое морем огня».

Пережив Ноябрьскую войну и вдоволь понаблюдав за разрушительным могуществом магов, способных противостоять целой армии, он думал, что никогда такого больше не увидит, но эта сцена мигом оживила все его самые жуткие и глубоко похороненные кошмары.

Он даже не заметил, как глаза полезли из орбит, а дыхание участилось, и попытался достать меч, но, естественно, не смог.

У Великого Мастера мечей выступил на лбу пот: его подвел страх. Страх, заставивший забыть, что меч он отдал. Не сразу вспомнив, что происходит, и где он находится, он смущенно огляделся по сторонам, еще не оправившись от шока. Разрушительная огневая мощь сносила с ног, и казалось, на такое был способен только Архимаг.

А Брэндель снова щелкнул пальцами.

Лучи света тем начали собираться в одной точке, не прекращая пугающее жужжание, и постепенно гигантским сверлом начали буравить укрепленный слоями магии камень.

Защитный барьер рыцарей-охотников барьер мог противостоять такой огневой мощи лишь частично, и спустя некоторое время постепенно и незаметно для всех начал плавиться в жидкость.

В клетках все замерло: только молодым людям показалось, что они увидели кульминацию этой битвы, как она вышла на новый виток.

Яростное пламя уничтожения против многослойного барьера магической защиты.

Джока замер, парализованный этим зрелищем, а Майер в страхе отступил, заметив, что лучи меняют направление, и врезался в стальные прутья клетки. Поняв, что дальше отступить некуда, он подпрыгнул, как загнанный кролик, и утер лоб от холодного пота.

Кожа Коэна уже окрасилась золотым от приближавшегося сияния, но он не отвел глаз, продолжая внимательно смотреть за происходящим. В отличие от остальных, увлеченно наблюдавших за прекрасным и смертоносным действием магии, он не сводил взгляда с Брэнделя.

- Это... - изумленная Джана утратила дар речи, поняв наконец, насколько неважны для победы Брэнделя на самом деле она с ее наемниками. Не стоило больше питать иллюзий и убеждать себя, что они хоть чего-то стоят.

Более того, у молодого человека с такими возможностями абсолютно не было причин появляться в этих нищих землях. С такой силой он мог получить любую должность и надел, причем в месте намного лучше, чем Трентайм.

Право же, смешно: ну зачем ему территория Гродэна? С такой мощью можно было бы выступить и против графа Ранднера, да и вообще против кого угодно в высших эшелонах власти Ауина!

Всему происходящему Джана не могла найти ни единого разумного объяснения.

Зато она кое-что припомнила: Брэндель вошел в город именно в ту ночь, когда Гродэн начал свои зверства, полный решимости и совсем один, с одной лишь маленькой девочкой.

Отчего-то ей тоже вспомнился тот же эпос, что чуть ранее Кодану, но другой отрывок – про героя-рыцаря, поведшего армию к победе против превосходящих по силе врагов и невозможных препятствий. Несколько веков назад ее часто цитировали, в основном говоря о древнем короле Эрике.

«Посланник богов, который пришел к нам, чтобы собрать всех под едиными знаменами, изменивший Судьбу и противостоящий року».

Оборона рыцарей-охотников продержалась еще некоторое время, но недолго: стоило всем лучам собраться в одной точке, барьер наконец-то пробило окончательно.

Камень распадался в пыль и пар, и из пробуровленного отверстия на землю полилась расплавленная сталь. Сопровождалось это зрелище зубодробительным треском, а на земле от жара постепенно рос слой стекла.

Лучи света ускорили движение, уничтожая вражескую формацию, в результате чего меньше чем за минуту ее остатки были уничтожены. Огонь тут же прекратился.

Последние раскаленные камни, остывая, источали удушающий пар, но крепость-глыба была пронзена насквозь, а все до единого марионетки – уничтожены, оставшись грудой металла на полу превратившейся в их могилу крепости.

Даже Медиссу поразила сила магии Брэнделя, несмотря на весь боевой опыт: массив пауков с мечами над ними поражал воображение.

- Мы выиграли поединок, господин? – деликатно уточнила она.

- А сама как думаешь, на что это похоже? – слегка утомленно ответил Брэндель.

Эльфийке, похоже, хотелось еще больше чудес.

Что ж, по правде говоря, не будь он Плейнсволкером – эти тридцать марионеток доставили бы ему реальных проблем.

Слегка вздохнув, он опустил руку. Ощущение, что можно управлять полем боя, не напрягаясь, радовало, но жаль было, что карте Священных мечей недоставало огневой мощи. Объединенного удара трех мощных лучей едва хватило, чтобы пробить оборонительное сооружение Серебряного ранга.

Коллизей затих, словно из-за действий Брэнделя случилось что-то не то.

«..... Черт. Перебор что ли? В Колизее Судьбы что, можно, огрести серьезные проблемы? В игре это всего лишь чертово подземелье с призом Фантазийного ранга, где геймеры могут испытать себя, не больше!»

Но мгновение спустя в его голове послышался голос, а одновременно с ним по сетчатке побежали надписи.

«Можешь выбрать дополнительную награду за успешное завершение трех поединков.

Брэндель с облегчением и польщенно одновременно потер лоб, припоминая прошлый игровой опыт.

Основной наградой в этом Колизее точно был Земляной меч, и чтобы его заполучить придется пройти еще не меньше двух поединков.

Было и дополнительное правило.

Начиная с третьего поединка, за каждый следующий давали дополнительную награду, которая бой от боя становилась все привлекательнее, и раз уж не было лимита количеству боев, этим вовсю пользовались геймеры. Попытавшиеся пойти на личный рекорд утверждали, что после тридцатого награды становятся даже лучше, чем основной артефакт.

Он, очевидно, не собирался настолько испытывать судьбу.

«Но если получишь награду – не сможешь освободить пленников из клеток».

«Конечно, при.... Эээээ!»

Притормозил он, окончательно поняв расклад по наградам: получив бонус, в этом раунде он не спасет Скарлетт.

«Черт, твою ж...»

Брэндель яростно соображал, что делать дальше.

Взгляд на погруженный в валун камень. С самого момента утраты Шипа Света он искал себе подходящее оружие, и здешнюю возможность упускать не хотелось. Предстояли серьезные битвы, причем в Фюрбухе – неизбежно, и трудно было сказать, с кем предстояло столкнуться.

За Гальран Гайю пришлось бы выстоять еще три боя, и тогда был бы шанс получить две дополнительные награды и вызволить Скарлетт вместе с главным призом.

Но выбор в пользу дополнительных наград означал, что он не сможет спасти ребят.

«Если спасать их сейчас – что ждет впереди? Битвы в Фюрбухе и Вальхалле – сплошная неизвестность, и как мне защищать своих людей без нормального оружия?»

Он почувствовал себя на перекрестке, причем все дороги на нем в итоге словно вели в тупик.

Закрыв глаза, он сжал кулаки, проклиная себя за слабость.

И решил в итоге оставить ребят в клетках.

«Хочу получить дополнительную награду».

«Уверен, что выбираешь награду?»

«ДА!»

«Выбери статус».

Брэндель моргнул: в игре он с таким не сталкивался.

Возникли два варианта на выбор:

«- Статистика

- Плейнсволкер»

- Ээээ? - только и успел пораженно пробормотать Брэндель.

В игру он ни разу не сталкивался с возможностью выбирать, к какой профессии применить награду. Иногда можно было выбрать, но только из изначально определенного списка. Поколебавшись некоторое время, он выбрал статус Плейнсволкера.

Надпись снова изменилась.

<http://tl.rulate.ru/book/474/233832>