

Босс?

В глубине катакомб обычно поджидали элитные боссы, и эта вряд ли стала бы исключением. Стоило Брэнделю зайти внутрь – он сразу почувал неладное.

Квадратный зал оказался очень тесным – буквально по десять шагов в каждую сторону – и невероятных размеров каменный гроб по центру казался для него великоватым. Архитектура и убранство помещения ничем не отличалось от предыдущего погребального зала, но здесь атмосфера давила и внушала тревогу.

Во вдруг отчего-то замигавшем и ослабшем свете сфер наемникам казалось, что в воздухе зависло нечто зловещее. Вовсе не от холода у них бежали по спинам мурашки, а зубы выбивали дробь. Несколько поспешно зажженных факелов погасли: получается, и на магический, и на физический свет что-то влияло.

«Прямо как по учебнику – пример ауры элитного босса, но этот уровнем намного сильнее обычных 30 с хвостиком».

Сколько Брэндель ни вглядывался и ни пытался почувствовать его присутствие, тот не показывался. Ни следа снаружи – значит, остается гроб. Достав Гальран Гайю, он жестом приказал остальным оставаться на местах.

- Где карты? – спросил он рапортовавшего ученика.

- Внутри, в гробу, господин. Крышка сдвинута.

Подойдя поближе, Брэндель заглянул внутрь: на дне, в окружении тех самых Карт, и вправду виднелись останки. Из-за глубины гроба мало что удавалось разглядеть, но разница между облаченными в истлевшие от времени рубища мертвецами снаружи и этим телом бросилась в глаза.

Мантия скрывающегося в тени гроба босса сохранилась идеально, а далекая от скелетообразного состояния рука все так же крепко сжимала черный посох. Брэндель с первого взгляда понял: перед ним маг, причем непростой. Дерево таких пород слишком ценно и дорого, чтобы пускать его на немагический посох.

Его ждало пять Карт судьбы: беспорядочно разбросанные вокруг тела, они тускло светились в темноте, интригуя и словно приглашая взять в руки. Неопытный новичок так бы и поступил, и непременно огреб бы на свою голову проклятье пробужденного стража.

«Так, трогать их руками точно нельзя. С Белым Вороном я распрощался, так что движением воздуха карты не поднять. Попробовать заклинанием Элементалиста? Хммм, нет, лучше побережь ЭП до боя...»

- Кто-нибудь может достать карты заклинанием Ветра или магическим захватом каким-нибудь? – спросил он наконец, не сводя взгляда со зловещей фигуры в гробу. Чем больше он смотрел, тем страшнее казался этот мертвец: элитных боссов – бесчисленное множество, а у самых продвинутых в запасе не только сложные наборы навыков, но и ловушки. Пускай до сего момента им повстречались только гули, но гарантии, что здесь не прилег подремать

высокоранговый Лич - никакой, а вступать в бой в замкнутом пространстве ужасно не хотелось.

- Я пробовал, господин, но какая-то сила словно стирает мою магию. И другие тоже пробовали, с тем же результатом, - ответил тот же ученик.

Брэндель вернулся к гробу, задумчиво подняв бровь. Это место нравилось ему все меньше и меньше. Какое странное чувство: даже несущиеся наперерез полчища волков в Темном лесу его так не нервировали, как эта гробница. Здесь даже воздух пропитан опасностью: в кожу словно вонзались тысячи мелких иголок, а сердце так и трепещет в предчувствии беды. Многие сотни игровых подземелий спустя у него развился совершенно особый нюх на такие места, и сейчас все инстинкты вопили, что пора бежать.

«Вход в катакомбу - ничего особенного, да и ауинские подземелья в сельской местности обычно не сложнее 40 уровня. Теоретически меня ждет босс Золотого ранга, но гарантий, что все так и выйдет, никаких. Тем более, что этой гробнице не одна тысяча лет, и чем старше - тем страннее может оказаться обитатель. Что же развеи...»

- Стоп. Ты сказал твою магию «стирает»? Не развеивает, не обнуляет, не нейтрализует - именно стирает?

- Нет, мы даже не чувствовали, чтобы заклинания распадались... Просто обрывалась связь - и они уходили в пустоту.

«Ментальный разрыв связи, значит? Наверное. Магия духа. Эмпат, священные слова или ведьмак - что там лежит? Если оно немертвое - скорее всего, ведьмак. Проклятия и заговоры, навевающие галлюцинации, извращающие эмоции и многократно усиливающие страх - их любимые занятия».

Тем же объяснялась и холодящая кровь атмосфера в помещении. Здесь не просто холодно: на их разум воздействует тьма: парализует и лишает всех чувств разом - они онемевают, словно под коркой льда. Пораскинув мозгами, Брэндель решил, что как ни крути, а лучше всего на роль ответа в этой задачке подходит именно Лич, и полез в сумку.

Достал он давным-давно собственноручно сделанную статую белого оленя.

Наемники поначалу испугались - где это видано, чтобы в гробнице вдруг материализовывался огромный белый олень - но при виде маленькой фигурки-пульта управления в руках у Брэнделя успокоились: значит, это существо призвал он.

Увы, их спокойствия хватило ненадолго: в этот раз его нарушил сам Брэндель.

На ауинских границах ходили легенды, что священный белый олень благословляет своим присутствием тех, кому суждено стать героями. Говорили, что эти прекрасные существа встречаются в местных лесах, но никому и не позволяют к себе приблизиться. Но удостоенный высокой чести Брэндель что-то не выглядел ни радостным, ни даже польщенным. Напротив - он нахмурился. Олень тоже вел себя странно: отступил на пару шагов и нервно ударил копытом по земле.

«Этот олень должен противостоять силам зла, а он отступает? Что это значит?»

Быстрый взгляд на Сиэля - но то смотрел назад, на выход из гробницы. Оба они застыли в напряженном ожидании.

- С-стоит... п-позвать, г-господин? - предложил один из учеников, даже заикаясь от страха при виде непривычно серьезного Брэнделя.

Все до единого в комнате понимали, что здесь что-то очень сильно не так. Начать с того, что проникновение в место упокоения никогда не сулит ничего хорошего, пускай кое-кто и считает это «приключением». В конечном счете все сводится к пробуждению нежити, и многие, слишком многие, такие вот искатели приключений заканчивали свой путь в лапах немертвых или гибли от смертельных проклятий.

И все же в Фюрбурге Брэндель пользовался непреложным авторитетом, и раз он приказал искать карты - большинство магов и наемников готовы были рискнуть и попытаться исполнить приказ.

Сам Брэндель задумчиво покачал головой. Пускай для всех он теперь уважаемый лорд, а в глазах принцессы - образцовый дворянин, его сущность игрока и геймерский азарт никуда не делись, и в глубине души он готов был поставить на кон все.

Амандина бы уже давно активно протестовала, убеждая его, ныне лорда и всего такого дворянина, не подвергать себя опасности понапрасну, но он отказывался даже думать о том, чтобы отправить кого-то вперед, в верную ловушку. Некоторые геймеры шли и дальше, не желая жертвовать даже НПС.

Будь все так просто - он бы уже давно спас королевство, по-быстрому разжившись артефактами и, возможно, даже не раз. Увы, единственный вариант получить трофей - убить Босса, как и подсказывает здравый смысл: в этом игровой и реальный миры не очень-то и отличаются.

- Так, всем отойти, в этом бою вам делать нечего! - взмахнул Брэндель рукой с мечом, сигнала отступление.

Одновременно он подмигнул Сиэлю, приглашая присоединиться, и по ментальной связи посвятил его в план. Обойдя гроб с двух сторон, оба приготовились.

План состоял в том, чтобы разрубить гроб пополам и как минимум по разу ранить босса до начала реального боя.

Приказ привел наемников и магов-учеников в замешательство. Никто из них ни разу не сталкивался с добровольно лезущими на рожон дворянами. Поведение нового лорда откровенно не укладывалось у них в голове: такие как он не встречались ни в Ауине, ни в других королевствах. Совсем другое дело - баталии политические: тут каждый был горазд вступить в схватку за кусок пожирнее, но служить таким хладнокровным мерзавцам они больше не собирались.

Возражать никто не стал: напротив, великодушный жест Брэнделя оценили абсолютно все.

Алистэр глубоко задумался: сам он, урожденный дворянин из незаметного рода, всю жизнь наблюдал за тем, как отец ежедневно выстраивает связи и плетет интриги. Двери их поместья всегда держали открытыми для знатных, порой самых знатных гостей. Эти люди прятались за лживыми масками и фасадами общих фраз, мало говорили и не показывали настоящих эмоций. Брэндель разительно отличался от всех них - настолько, что это вызывало вопросы о его прошлом и даже происхождении.

Конечно же, никто не посмел бы усомниться в последнем слух. Молодой лорд несомненно

блестяще образован - и да, это могут себе позволить только потомки знатных родов. И все же Алистэр подозревал, что с Брэнделем все не так просто. Обычный дворянский фасад попросту трещал под натиском его уверенности, необъяснимых знаний и главное - поступков.

«Из-за его поведения можно только гадать, не притворяется ли он тем, кем не является на самом деле. А, пусть так, для моей клятвы верности это не имеет значения, она в силе! Впервые в жизни я кому-то настолько верю: он и вправду настоящий дворянин, следующий за идеалами короля Эрика! Почти как ведущий за собой подданных король, прорубающий путь к новому порядку сквозь тьму!»

На этом темном и мрачном пути должна была пролиться и дворянская кровь.

Не сводя взгляда со спин Брэнделя с Сиэлем, Алистэр неосознанно отступил еще на пару шагов и глубоко вдохнул. Холодный, слишком холодный воздух.

Температура разом упала настолько сильно, что все закашляли. Стены мигом обросли инеем, все вокруг побелело.

Застучали зубы, люди не могли сдержать дрожи.

- Какого черта, что за дерьмо! - выкрикнул Брэндель, мигом перечеркнув весь начавший было складываться у Алистэра в голове имидж благородного дворянина и последователя древних королей.

Нет, его зануда-лорд со странными познаниями никуда не делся.

Откуда Алистэру было знать, что он имеет дело с геймером?

<http://tl.rulate.ru/book/474/545941>