

Плейнсволкер?

Тень мелькнула и тут же исчезла. После секундного колебания Брэндель с Гальран Гайей наперевес бросился в погоню. Узкий коридор казался бесконечным, а мощности кристалла не хватало для того, чтобы осветить подальше вперед.

Зато он занятно отражался от стен.

«Там что, известковая побелка на стенах? Во многих катакомбах так делают, чтобы защитить от эрозии».

К быстрой поступи Брэнделя добавилось эхо - значит, впереди гигантская пещера. Перейдя на шаг, он замедлился.

Вперед мелькнул знакомый гуманоид. Мелькнул - и выстрелил сразу двумя снарядами.

- Будь все проклято!

Двумя взмахами меча Брэндель со звоном сбил оба. И тут же стиснул зубы и запрыгал на месте, трясая рукой.

«Марша Всевышняя, этот монстр настолько силен, что аж страшно!»

Поняв, что засада не удалась, Кристальный вихт тут же отступил.

В довольно спокойном темпе, но прикрытия колонн и теней оказалось достаточно. Проклиная почему зря строителя этих катакомб, Брэндель бросился было следом, пытаясь угнаться за монстром, но сразу же замер на месте и задумался.

В тусклом свете кристалла разбросанные по залу высокие колонны казались бесконечными. Что позади, что впереди - и света не хватало даже на то, чтобы осветить все целиком, а судя по эху, разглядеть удастся не больше одного процента зала.

«Ну уж нет, не проведешь, в прятки с тобой играть я не буду!»

Подойдя к ближайшей стене, он собрался опереться, попутно задумчиво проведя по ней рукой, и тут же удивленно отпрянул. Ровная! Да, с трещинками от времени, но поверхность почти безупречная!

«Подумать только: какая, наверное, была красота в прошлом... А что это на полу?»

Затаив дыхание, Брэндель ощупал и пол: догадка подтвердилась - тоже роскошный!

Нет, это место совсем не тянет на гробницу: с таким размахом даже королей не хоронят... А что это за странный орнамент на полу и половине колонн? Поначалу казалось, что какая-то роспись, но приглядевшись, он обнаружил что все бороздки наполнены мифрилом.

Дрожащей рукой ощупывая это великолепие, Брэндель с трудом сдержал импульс немедленно начать отковыривать мифрил мечом.

«Не время рудокопствовать!»

Вернувшись в реальность, он принялся разглядывать зал. На вид огромный и совершенно пустой, тот бурлил, переполненный магией и невообразимой энергией.

«Размером – как полноценное жилище гиганта, по силе – мощнейшая магическая формация! Что же... Напоминает Зал Вечной зимы, убежище, благословенное богиней северных ветров Джубиус. По-моему, его должны защищать четыре статуи богини, а несколько километров рун круглый год поддерживают там нескончаемые ветры... По масштабу сопоставимо – удивительное место!»

Но если это тот самый Зал, здешние руны, похоже, утратили силу: какая-то сила в воздухе ощущалась, но от вечных ветров не осталось и следа.

«И что же осталось?» – пробормотал Брэндель под нос, и опустил взгляд на пол.

Пора вернуться к замеченному чуть ранее, змеящейся куда-то вглубь зала тропинке из серебристых рун. Одинокие шаги в темноте и отражающийся от нее тусклый свет кристалла делали его весьма заметной мишенью.

«Нет, все-таки это не убежище Вечной зимы... То должно быть на удалении от любых поселений, где-то очень далеко в Вечномглистых горах, а это... Интересно, кто построил это место, и почему так глубоко под катакомбами?»

[– Ортлисс, ты здесь? – обратился он к самому древнему своему источнику информации.

- Да, и все время с момента пробуждения была.

- Что скажешь об этом месте?

- Ничего. Никогда не видела таких рун... – заинтересованно протянула Ортлисс, – но зал воистину монументальный, а руны на вид даже старше меня. Надо же, какие удивительные открытия можно сделать совсем случайно, когда совсем не ищешь.

В ответ Брэндель сухо улыбнулся.

- А сейчас осторожнее – это создание совсем рядом! – поспешил предупредить дух.

- «Создание»! – откликнулся Брэндель, не сразу поняв, что речь о вихте, и вознамерился побыстрее разнести его на осколки, но Ортлисс остановила.

- Иди вперед, не оборачивайся – предложила она – сейчас он точно позади... Дождись сигнала!]

Брэндель просиял: помощь ему не помешает!

Противник, похоже, изучил зал от и до, и в игре в прятки одолеет любого, но с Ортлисс есть шанс покончить с ним одним ударом.

Продолжив прогулочным шагом двигаться вперед, Брэндель полностью положился на нее. Шаг за шагом, словно метроном, Гальран Гайя в ножнах, руки сложены на груди – со стороны казалось, что он просто оглядывается по сторонам, изучая зал. Зато в голове у него вовсю прокручивались приемы и техники: он уже сотню раз и разнообразнейшими способами разнес монстра на куски.

Наконец в голове раздался крик:

[- Поворот влево, за третьей колонной!]

Среагировал Брэндель мгновенно: взмах Гальран Гайи в полную силу, слепящая белая вспышка в темноте – и колонна взорвалась на осколки. Прячущаяся за ней тварь издала нечеловеческий крик и попыталась отступить сквозь клубы пыли и обломки, но не успела. Вихт явно был ранен, и от этого замедлился.

- Все еще бегаем, ... ? – недовольно выплюнул Брэндель, добавив пару непечатных эпитетов, и на полном Ускорении бросился наперерез, перекрыв путь к отступлению.

Стоило пыли усесться, оказалось, что монстр уже не стоит на ногах: лишившись голени, тот перешел на четвереньки. Милосердия тот не заслужил, так что Брэндель тщательно замахнулся и занес Гальран Гайю, как следует прицеливаясь.

«Силы у тебя хватает, но и защита, и скорость после ранения никакие. Обычно с такими боссами трудновато приходится, но вот тебе и расплата за игры в прятки!»

Избежать удара монстр не мог, но напоследок выкинул-таки фортель.

Во взрыве энергии из его груди вырвалась, встав на пути у острия меча, Карта судьбы.

Брэндель пораженно застыл на месте, приняв отдачу рукой и тут же утратив в ней чувствительность.

Да он едва не выронил меч!!

Поспешно отскочив назад, он пустил в ход левую, с заготовленным Солнечным клинком. Пылающий меч пронзил вихта прямиком в незащищенную грудь.

После молниеносного обмена ударами оба противника замерли на месте.

Грудь монстра покрылась трещинами. Оттуда в сторону Брэнделя вырвалось сияние, причем вовсе не приятное, а скорее из тех, что показывают в фильмах ужасов. Впрочем, опасения не оправдались: Кристальный вихт взорвался на крупные осколки.

С облегчением вздохнув, Брэндель покосился на карту Солнечного клинка: так и есть, уже потускнела, пора обратно в колоду до следующей «перезагрузки» и смены фаз.

«Карта не самая мощная, но против немертвых – самое то. А вот что удивительно – так это то, что Кристальный вихт пользовался Картами судьбы. С учетом того, что мне про него рассказывал Сиэль, я даже на миг подумал, что передо мной Плейнсволкер, но «убился» он на удивление легко. А вот против настоящего Плейнсволкера с полной колодой все могло выйти не так уж и радужно».

Потратив несколько секунд на сбор мозгов в кучу, Брэндель не сразу заметил всплывшее откуда-то с краю уведомление:

[Убит босс-элита «Полукристаллизованный Ледер», получено 72310 XP].

«Вот это босс – так босс! Даже имя было, как его там... Босс-НПС, надо же!» – и, подивившись между делом, принялся обыскивать осколки на полу.

Первым делом – притаившаяся по центру, едва заметно светясь, серебряная карта.

«Тулман говорил, что доступ к прочтению Карт судьбы имеют только Плейнволкеры, так что вряд ли обычный человек сможет ее использовать...» – подумал Брэндель, рефлекторно потирая онемевшую руку. Та совершенно некстати принялась покалывать.

Серебряные карты считались редкостью, и их задействие обычно требовало больше ресурсов. Медисса, сильнейшая из его карт – отличный тому пример.

Поднятая им сейчас Карта называлась «Божественное кольцо Анрольды» и выглядела как артефакт, но оказалась, что это заклинание. На рубашке – серебряное кольцо с рунами Мглы.

[- Божественное кольцо Анрольды

- Рай для невзгод ХХ

- 10 ЭП Света

- Заклинание – мгновенное

- Эффект: обнуление следующей атаки

- «Божественная защита»]

«Еще карта из «Рая для невзгод»... Теперь ясно, почему первый удар не удался!» – догадался Брэндель.

Правда, на этом понимание закончилось: сколько он ни вертел карту, ища в ней что-то особенное, позволившее Кристальному вихру ею пользоваться – так ничего и не обнаружил.

«Если эта дохлая статуя – Плейнволкер... Но как? Плейнволкер со всего одной картой? Должно же быть больше!

И тут позади раздался отчетливый звук шагов.

И Брэндель, и Ортлисс «подскочили» от испуга.

[- Прозвучало как будто очень рядом, но мы не заметили его приближения?]

Если уж Ортлисс с ее Восприятием не обнаружила – враг явно невероятно силен!

[- Осторожнее! – раздался в голове напряженный голос наставницы].