

Часть первая из двух [1/2].

На краткий миг я 'подключился' к зрению призванной птицы, находящейся сейчас на заинтересовавшем меня таинственном острове, и начал открывать "Врата".

Пока открывался проход "Врат", я ощутил более существенные затраты магической силы, сейчас на открытие этого прохода потреблялось примерно в пять раз больше магической силы, чем обычно. Наверное, данный эффект стал следствием барьера "Рассеивания Магии". Пока я вливал магическую силу, у меня сложилось ощущение, что если я прекращу подпитку вливаемого потока, то связь тут же оборвётся. Да уж, если бы мы попробовали попасть на остров на летательном аппарате, или чём-то подобном, использующим магическую силу для полёта, мы, несомненно, рухнули бы на подлёте из-за рассеивания магической силы в приборах аппарата.

□ Оох, у меня получилось!□ — я прошёл в открытый проход и отчётливо увидел вдалеке одну из столиц острова, располагающуюся в южной части. Город окружён высокими стенами с установленными повсюду большим баллистами: сверху и местами даже сбоку. Этот город производит впечатление самой настоящей крепости.

И прямо сейчас город осаждают три Громадных Зверя. Громадный Зверь обезьяньего типа, Змий Конг, покрытый густым коричневым мехом, настойчиво насел в атаке на магический барьер. Громадный Зверь кабаньего типа, Гран Вепрь, проводит повторяющиеся таранные атаки, постоянно отходя для разбега. Громадный Зверь бычьего типа, Мощь Бизон, атакует барьер своими огромными рогами, бодая ими, как свёрлами. На одного из Громадных Зверей, Гран Вепря, насели куда плотнее остальных, по нему ведётся плотная атака дождём стрел из баллист на стенах.

□ Хее, так значит магический барьер только предотвращает атаки извне. Ну, наверное, это вполне естественно.□

Если бы барьер работал в обе стороны, и предотвращал воздействия изнутри, островитяне также не смогли бы контратаковать и отбивать нападения на город. Кстати, подобные барьеры встречаются повсеместно, особенно в Столицах каждой отдельно взятой страны. Однако, насколько я вижу, стрелы из баллист не особо эффективны. Некоторые стрелы смогли пробить наружную защиту Громадных Зверей и не особо глубоко вонзиться в плоть, но преимущественная часть стрел просто отскакивает или застревает в густом и плотном меху. Возможно, мех напитан магической силой, делая его сродни зачарованию на укрепление. Но не факт.

Я не успел толком рассмотреть барьер и оценить его защитные возможности, но его стойкость точно вызывает сомнения. В продолжении темы предположений о прочности барьера, допустим: данный барьер способен выдержать атаку с уровнем мощности в десять единиц; а данные Громадные Звери (Змий Конг, Гран Вепрь и Мощь Бизон) способны выдать атаку мощностью в три, пять и четыре единицы, соответственно порядку перечисления.

Таким образом, данный барьер способен выстоять против напора этих троих, только если в одновременных атаках будут участвовать по две особи за раз. Если они вдарят все втроём одновременно, барьер падёт.

□ Похоже у нас не получится сначала переговорить с местными и только потом помогать. Выбора нет, придётся вмешаться без разрешения, исходя только из наших соображений.□

Вытащив свой смартфон из нагрудного кармана, я позвонил в Брунгильду и подтвердил статус готовности начать немедленно. Затем, я открыл "Врата" в небе перед собой. Из открытого прохода "Врат" один за другим начали появляться спускающиеся Фреймгиры. С неба на землю спускалась сотня машин, земля отдавалась волнами дрожи и гула, встречая приземление каждой.

□ Хорошо. Элси, ты позаботишься о Змий Конге. Яе, ты разберёшься с Гран Вепрем. Хильда, ты расправишься с Мощь Бизоном. Остальные пока остаются на месте и ждут дальнейших распоряжений. Не теряйте бдительности, остров кишит Громадными Зверями, и нас могут посетить новые гости.□

□ Принято.□

Группа из трёх машин немедленно перешла в нападение, разделяясь каждая к своей цели. Громадные Звери, заметив наше присутствие, ошетинились, и словно готовясь к боевому столкновению с приближающимися к ним Фреймгирами, заняли боевые позиции.

Первой в бой вступила пара Змий Конг и Герхильда Элси, начавшие сразу с тяжёлых ударов. Багряная машина ловко увернулась и ушла из-под мощнейшего правого прямого удара Змий Конга и ответила одним единственным пересечённым контрударом в грудь противника.

□ Получи,□ — выкрикнула Элси.

Раздался гулкий раскат удара с последовавшим выстрелом Отбойника, пронзившего грудь Змия Конга. Из раны обильно хлынула кровь, и Змий Конг рухнул на землю. Тем временем, Яе тоже начала свой бой с Гран Вепрем. Швертлайта (1) стремительно, подобно пуле, подлетела к Громадному Зверю и нанесла один быстрый прямой удар спереди. Атака прошла чрезвычайно быстро. Тело Вепря начало раскрываться по месту удара и в итоге разделилось на две половины по месту ровного и чистого разреза. Вместе с тем, Сигруне Хильды остановила очередное таранное наступление Мощь Бизона, приняв атаку рогов на щит, и текучим движением меча, сработавшим как гильотина, отрубила голову Громадного Зверя. Бой закончился. На всё про всё не ушло и минуты времени, а трёх Громадных Зверей поминай, как

звали.

После непродолжительного боя с Громадными Зверями три машины отступили немного поодаль от города-крепости и построились перед главными воротами. Со спины нового передового строя из трёх машин, выдвинулась другая, командирская, машина белого цвета, а именно Сияющий Граф, поравнявшись с передовым строем командирская машина прошла дальше и выступив вперёд встала перед строем из трёх машин.

Залетев на плечо Сияющего Графа, я задействовал магию и в воздухе над городом появились несколько планарных динамиков (2), я спроецировал динамики таким образом, чтобы меня было хорошо слышно во всех уголках города. Затем я задействовал микрофон в своём смартфон и обратился к городу-крепости с посланием:

□ Мы - жители Княжества Брунгильда, расположенного на континенте к югу отсюда. Мы настроены крайне мирно и дружелюбно, у нас нет никаких враждебных намерений к вам, мы хотим только поговорить с представителем вашего города. Будем рады получить ответ от вас в течение следующего часа.□

Временное ограничение в час было выбрано не случайно, мало ли что они могут себе на придумывать и попробовать предугадать наши действия по истечению этого часа, они в любом случае будут думать слишком долго, а так выберут чуть ли не первого попавшегося под руку более-менее подходящего кандидата на роль представителя.

В установленный промежуток времени они смогут собрать даже небольшую группу из нескольких представителей, к тому же мы не хотим позволять им думать, что они могут позволять себе делать всё что угодно только из-за своего защитного барьера. Да и будет просто проблематично, если никто не решится выйти на разговор с нами. Хотя и сказал, что у нас нет никаких враждебных намерений, кто знает, что взбредёт им в голову, мало ли у них сложится впечатление из серии "мы не знаем, как они поступят, если мы не выйдем!".

Лучше, чтобы к нам сразу вышел кто-нибудь из верхушки местной власти, глава города, Правитель или мэр, но столь высокие личности часто всюду видят угрозу своей власти и ни за что не высунут носа из-за барьера, подумав о покушении на убийство. Даже так, нас устроит любой представитель, да хоть посол. Нас всё устроит лишь бы начать диалог. Но только пока.

□ Они же выйдут, да?□

□ Сам не знаю. Ну, если нам здесь не рады, мы можем просто попытать счастья в другом городе,□ — небрежным тоном ответил я, задавшей вопрос Главе Рыцарского Ордена, Рейн-сан.

Однако, если нам придётся иметь дело с другим городом, придётся гораздо сложнее, ведь там мы уже не сможем создать предрасполагающее впечатление за счёт помощи с Громадными Зверями, тем самым говоря, что мы не враги. Поэтому, самый вероятный исход нашего появления в другом городе видится мне попыткой нападения островитян на незваных гостей (на нас). По возможности мне бы хотелось сделать этот город начальной точкой наших

будущих взаимоотношений, чтобы он стал эдаким мостиком к остальным городам острова.

Я позвал Когёку и попросил её доложить ситуацию в городе.

□ В городе суматоха и волнения. Они внимательно рассматривают нас в подобие телескопов, тем временем подготавливая баллисты и катапульты.□

□ Нечто подобное я и предполагал.□

Не знаю к каким выводам пришла их верхушка власти, но мне дико интересно происходящее внутри, с чего они вообще решили готовиться к битве. Могу только выдвинуть очередное предположение, судя по суматохе верхушка власти просто ещё не определилась с окончательным решением.

Как вариант, если мы выкинем какой-нибудь странный фортель, или начнём слишком резво дёргаться, нас могут угостить стрелами из баллист, поэтому нам лучше не давать лишнего повода для беспокойства другой стороны и просто спокойно постоять на месте, ожидая окончательного решения. Как утомительно скучно. Ожидание слишком затянулось, и я лениво растянулся со скрещенными руками на плече Сияющего Графа, наблюдая за плывущими в небе облаками.

□ Ваше Величество, они открывают ворота,□ — сказала Рейн-сан, наблюдающая за ситуацией из кабины пилота Сияющего Графа.

□ О, они решили выйти и поприветствовать нас?□ — только услышав отчёт Рейн-сан, я немедленно вскочил с места и спрыгнул на землю.

Городские ворота открылись и выпустили несколько конных всадников, и образовав группу они выдвинулись в нашу сторону. Все конные всадники целиком закованы в полные доспехи, хочу сказать, выглядят они очень внушительно. Дизайн их брони весьма разнится с принятым ныне. Наверное, островитяне не особо стремились к развитию и это наследие ещё времён цивилизации Королевства Парутено? Из увиденного на острове можно сделать вывод, что они, местные, не часто воевали друг с другом, а, как известно, самый пик развития приходится на время войн между разумными, поэтому местные островитяне не стремились сделать упор на развитие ради более быстрого и эффективного убийства себе подобных.

Когда я вышел вперёд и встал перед Фреймгирами, всадники подъехали почти вплотную к нам и остановились метров за десять. Затем от группы отделился один всадник, одетый в особые, отличающиеся от остальных, грубые металлические доспехи с накидкой, вдетой в специальные крепления. Постепенно всадник подъехал почти вплотную ко мне, спешил с коня и медленно подошёл на расстояние вытянутой руки. Его шлем очень сильно напомнил мне типичный коринфский стиль из Древней Греции, где прорезь для лица выполнена в форме буквы "Т", а навершие украшено стоячим птичьим хохолком. Тем не менее, шлем выполнен не в каноне стиля, скрывающим практически всё лицо, который мы привыкли видеть в фильмах и аниме, шлем больше похож на открытый бацинет (3) или армет (4) без забрала, поэтому лицо всадника

просматривалось без проблем. Он весьма крупный мужчина с суровыми чертами лица. Его строгий взгляд устремлён прямо мне в глаза. Пока я не могу прочитать по его лицу никаких эмоций, в частности гнева или ненависти, но это ни о чём не говорит... ..

□ Я - Даэнт Южный, представитель южной столицы Меридиас, один из четырёх высших учеников и потомок Фраенда Южного. Я благодарю Вас за оказанную помощь в недавнем прошествии. Итак, с кем имею честь?□

□ Меня зовут Мочизуки Тоя, я - Властвующий Король Княжества Брунгильда. Приятно познакомится с Вами, представитель Даэнт.□

Поначалу он показал небольшие признаки удивления, очевидно точно не ожидая увидеть перед собой Короля, но он быстро справился с собой и дружественно пожал мне протянутую руку. Интересно, текущее положение дел можно считать прогрессом или нет?

□ Как я слышал, Вы, Ваше Величество Властвующий Король, прибыли к нам с юга, а именно с континента, значит... .. мир не был уничтожен, я прав?□

□ Ясно. Как я и боялся. Ваш остров оборвал все связи с внешним миром ещё до падения Королевства Парутено. Отвечая на Ваш вопрос, нет, мир не был уничтожен. Более того сейчас существует множество разных стран,□ — сказал я, и отобразил со своего смартфона в воздухе завершённую карту мира, где отображён и этот остров. — □ Так на сегодняшний день выглядит мир.□

□ Оох... ..□ — выдохнул представитель Даэнт, смотря на спроецированную карту.

□ Остров, где мы сейчас находимся, вот здесь. Княжество Брунгильда вот здесь. Мы ужасно маленькая страна, но эти гигантские солдаты... .. которые мы называем "Фреймгиры", можно сказать, являются своеобразным наследием эпохи Королевства Парутено. Мы единственная страна в мире, обладающая этими машинами. Именно по этой причине наша страна до сих пор никем не захвачена и независима.□

□ Ого... ..!□

Будет весьма проблематично, если они отнесутся к нам с пренебрежением из-за крохотных размеров нашей Брунгильды, поэтому я решил малость объяснить. Хотя я малость сгустил краски, но я сказал правду, наша страна была основана только в прошлом году, к нам до сих пор никто не вторгался.

□ Мы были абсолютно уверены, что внешний мир был уничтожен кристаллическими существами и сейчас в нём правят они же... ..□

□ Насколько помню, и если я не ошибаюсь, древняя цивилизация пала не за один день, но в

конечном итоге пала. Однако, разумные смогли оправиться и восстановиться с тех ужасных времён. Вы не хотели бы обсудить всё более детально и упорядоченно? Кроме того, у меня тоже есть несколько вопросов к Вам.□

□ ... Да. Конечно.□

Я обратился к "Хранилищу" и изъяс большой стол и несколько стульев, расположив всё на свободном участке земли перед нами. Представитель Даэнт малость смутился из-за внезапного появления мебели и несмело устроился на одном из стульев.

* * * Примечания ПоПо-водчика:

1. Дёрнуло меня тут загуглить (поглубже), в общем все названия личных машин, это имена валькирий (логично, ага, капитан очевидность мимо пробежал), и все они женские (к.о. снова пронёсся мимо), и перевёл я их местами неправильно. На самом деле они: Хельмвига, Ортлинда, Герхильда, Вальтраута, Зигруна, Росвейса, Гримгерда, Швертлейта, Зиглинда, Брунгильда;

Но, как вы понимаете, изменять уже поздновато.

2. Планарные акустические системы – (планарные колонки) по сути это недалекие родственники электростатических колонок, они такие же высокие широкие и очень тонкие. Планарные колонки также не имеют традиционных (излучателей) динамиков и состоят из очень тонкой плёнки из токопроводящего материала или которое имеет токопроводящее покрытие, но разница от электростатических колонок где плёнка колеблется в поле, созданном проводниками, которые питаются от сети в планарных акустических системах плёнка колеблется в поле, созданном магнитами, помещёнными по 2 её стороны (или с 1 из них). Кстати, имея аналогичные звуковые характеристики с электростатической акустической системой, планарные колонки не требуют подключения к сети. Плюсами являются необыкновенная и легкость музыки такая же, как и у электростатической акустики, минусами являются небольшая нехватка баса.

<http://zvukomaniya.ru/tipy-akusticheskix-sistem-chast-2/>

<https://www.airfon-media.ru/planar-driver/>

3. Бацинет (Bascinet) — вид купола шлема XIV века с кольчужной бармицей (авентайлом).

<https://ru.wikipedia.org/wiki/Бацинет>

4. Армет (итал. Armet) — закрытый кавалерийский шлем XV—XVI века.

<https://ru.wikipedia.org/wiki/Армет>

<http://tl.rulate.ru/book/96860/312026>