

БАРД. АЛЬБОМ ВТОРОЙ

БАРД МРАКА



ГЕДЕОН

Бард

Александр и Евгения Гедеон

Бард. Бард мрака

«Автор»

2019

Гедеон А.

Бард. Бард мрака / А. Гедеон — «Автор», 2019 — (Бард)

Гедеон – литературный псевдоним тандема популярных авторов, работающих в жанрах ЛитРПГ и боевой фантастики. Местом действия в цикле «Бард» является мир Барлионы, придуманный известным писателем-фантастом Василием Маханенко, но герои здесь совершенно другие. Роман «Бард Мрака» – второй в цикле. Кира, солистка музыкальной группы, в поисках вдохновения и с разрешения своего прижимистого, но прозорливого продюсера отправляется в виртуальный мир Барлионы. Необычность её поступка состоит в том, что для игры она выбирает весьма экзотичную расу человекоподобных растений – сильвари, а в качестве класса – барда, бродячего певца-менестреля. Развиваться и играть за такого героя совсем непросто, к тому же стартовая локация неожиданно оказывается изолированной от всего остального мира. Как бы там ни было, целеустремлённость и умение ладить с людьми помогают героине добиться немалых успехов и узнать то, о чём другие даже не догадываются. Однако запретные знания приводят Киру в стан сильвари-отступников, и теперь у героини отрицательная репутация во всём игровом мире, а её путь лежит в игровой загробный мир. Неожиданный поворот, не так ли? Впрочем, не последний...

© Гедеон А., 2019

© Автор, 2019

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	16
Глава 3	25
Глава 4	32
Глава 5	40
Конец ознакомительного фрагмента.	55

Александр и Евгения Геден Бард Мрака

Глава 1

Вернуться в игру оказалось сложно. Пальцы, касавшиеся сенсоров капсулы, дрожали. Память услужливо воскрешала жестокую агонию смены расы. Неправильно это. Кто и зачем придумал мучить игроков таким способом? Или это фишка перехода на тёмную сторону? Немое осуждение выбора фракции мировых злодеев? Тогда что же будет дальше?

Уже в капсуле я тщательно перепроверила настройку фильтра ощущений. Всё по-прежнему – боль всего на десяти процентах. Поколебавшись пару секунд, я уменьшила боль до пяти процентов. Хватит мне правдоподобности, выше крыши уже.

Добро пожаловать в Барлиону!

С экрана загрузки на меня с немим укором взидала обновлённая Лорелей Чарующая. В ней и раньше-то не было ничего особенно чарующего, кроме смысла никнейма, а теперь... Сквозь сине-зелёную эпидерму пробивались мелкие и острые даже на вид шипы, где-то образующие странные узоры, а где-то торчащие без видимой системы. В узоры странным образом вписывались и проявившиеся в эпидерме чёрные прожилки. Такие любят рисовать в голофильмах, изображая стремительно распространяющуюся по кровеносным сосудам человека неведомую заразу. Вот только вместо сосудистого рисунка на осквернённой силвари проступило нечто похожее на руническую вязь. Может на каком-то из языков Барлионы это креативное тату что-то означает? Понять бы только, к кому обращаться за консультацией – к ботанику, дерматологу или лингвисту.

Изменениям подверглись и глаза: радужку и белок поглотило ровное зелёное сияние. Странно, а у того шамана из сетевого видеоролика в процессе трансформации глаза исходили туманом. Расовый колорит? Или в моём сценарии происходит нечто иное? Гадать бессмысленно, нужно погружаться в игру и выяснять там.

Не знаю, чего я ожидала. Фанфар и достижения в духе «Вы стали первым игроком Мрака»? Горы даров от отступников, до глубины осквернённых душ растроганных моим поступком? Как бы то ни было – ничего не сбылось. Вообще ничего.

На мгновение стало даже чуточку обидно: у Махана вон эпическое заклятие топ-игроков, полёты в давно минувшее прошлое, единороги на цепи, а у меня... У меня – просто лагерь отступников. Никаких укреплений, капитальных строений, зловещих замков и даже банальных домов. Место выглядело не базой коварных заговорщиков, а временным лагерем туристов, разбитым на пару деньков. Даже «тронный зал» Шестой был всего лишь поляной, пусть и пропитанной скверной. Хотя должна признать – аналог палаток у заговорщиков выглядел красиво: огромные цветы чашевидной формы, заменившие привычные игрокам шатры и шалаши. Стебли этих растений росли нормально, а затем примерно на середине высоты изгибались так, что цветок накрывал участок земли.

Между шатрами по одиночке и подразделениями деловито ходили и бегали Отступники обеих рас. Стояли часовые в надраенных доспехах; над кострами, под чутким присмотром дежурных ирхов булькали котлы, ожидая возвращающихся с задания. Уходящие же проверяли оружие и снаряжение, повторяли поставленные им задачи; а чуть в сторонке тренировались маги и стрелки.

Всё это контрастировало с уже виденным сценарием обретения Гераникой ученика и наводило на мысль, что у меня сюжетная линия выйдет иной.

– Долго же ты приходила в себя, моя новая соратница, – голос раздался так неожиданно, что я вздрогнула и быстро обернулась.

Гераника, элегантный, будто явился со светского раута, стоял на поляне и улыбался. Странно так улыбался. Как кот, решающий скушать мышку сразу, или сперва немного поиграть.

– Процесс оказался довольно... болезненным...

Меня передёрнуло от одного воспоминания.

– Ты родилась заново, Лорелей. А рождение – это всегда болезненный процесс. Для человека, идеи, нового миропорядка...

Гераника говорил, а я пыталась понять, чего ради сам великий и ужасный пришёл ко мне. Вряд ли он вынет из кармана праздничный торт с горящей свечкой и предложит загадать желание.

– Рождается новая империя, Лорелей, – продолжил Гераника. – Империя Мрака. Грядёт большая война и мне, как и любому императору, нужны будут сторонники. Верные и сильные сторонники. Ты – необычный свободный житель, Лорелей. Ты не побоялась выступить на стороне отступников. Ты приняла в себя Мрак, несмотря на то, что тебя возненавидели жители Малабара и Картоса. Ты мне интересна.

Я слушала молча.

– Но одного интереса мало, – продолжил он. – Ты ещё слишком слаба и вряд ли сумеешь принести пользу моей империи.

Я насторожилась. Ещё одно «усиление», подобное предыдущему, я не переживу. Нафинафиг. Лучше уж удалить персонажа и начать заново, чем второй раз пройти через подобное.

– Я могу помочь тебе стать сильнее, – на раскрытой ладони Гераники причудливо клубился туман. – Но сперва докажи, что ты будешь полезна, Лорелей. Что на тебя стоит потратить время и усилия.

Доступно задание: Впечатлить Повелителя Мрака.

Описание: Повелитель Мрака ищет соратников, но попасть в их число не просто. Сумей совершить нечто, что привлечёт внимание Гераники.

Класс задания: уникальная цепочка. Награда за выполнение: вариативно, доступ к следующему заданию в цепочке. Штраф за отказ от задания: – 20 Привлекательности с Гераникой.

Выходит, слухи верны. С момента открытия Картоса для игроков, форумы бурлят домыслами о введении в игру новой фракции Мрака. Самые жаркие споры вызывал вопрос: смогут ли игроки играть за Мрак? Похоже, я знаю ответ.

– Я сделаю это, – пообещала я и губы Гераники едва заметно приподнялись прежде, чем он исчез.

Я осталась одна посреди лагеря. Ни Шестой, ни её охраны... Короткая прогулка по лагерю не принесла ничего, кроме эстетического наслаждения от экзотической флоро-архитектуры, наблюдения за полевой армейской жизнью и пользы здоровью от свежего воздуха. Игровая инфраструктура в привычном для меня виде отсутствовала: ни вывесок, ни зазывал, ни даже самого простенького указателя. Просто ровные ряды цветков-домиков, торчащие рядом с некоторыми из них часовые, и временами пробегающие посыльные с кожаными сумками. Всё. Натуральный партизанский отряд, только в местном колорите. И как прикажете развивать персонажа? Как зарабатывать? Где брать экипировку?

Ответ на последний вопрос отыскался сам собой – методом научного тыка я наткнулась на местного интенданта, скрывавшегося в одном из цветков-домиков. Сильвари сидел настолько неподвижно, что поначалу я вообще приняла его за элемент декора, и пошла бы дальше, не подай он голос.

– Я не видел тебя раньше, Лорелей, – констатировал отступник, закованный в солидную броню вроде той, что я видела на стражниках в городе. То же сочетание дерева и металла, только древесина чёрная. Имя у него было подходящее – Палисандр.

– Я совсем недавно... – возникла небольшая заминка, пока я подбирала подходящее случаю слово. Переметнулась? Осквернилась? Обратилась?

– Присоединилась к Астильбе, – выручил меня Палисандр.

– Знаю, первые дни приходится сложнее всего, – он вздохнул и сочувственно улыбнулся мне. – Привычная жизнь закончена, впереди непростые дела во имя братьев и сестёр, что пока не могут понять наших мотивов. Я, помнится, совсем ошалелый был первое время. Знаешь, что мне помогло?

– Что?

– Работа. Займись делом, ради которого ты сюда и пришла. Двигайся к цели и сомнения отпадут, словно сухая шелуха.

– Делом... – эхом повторила я. – Я даже не представляю, с чего начать, у кого спросить... Брови-колючки Палисандра удивлённо поползли вверх.

– Тебя что, никто не ввёл в курс дела, не дал задания, не приставил к работе?

Я смущённо покашляла, припоминая, как для НПС выглядит оффлайн игрока. Вроде сном, но, думаю, вариант глубокого обморока тоже сочтут уместным.

– Нет. После трансформации я лишилась чувств и пришла в себя совсем недавно.

– Болезненная процедура, – согласился Палисандр. – Зато теперь ты можешь почувствовать новую силу. На земле мрака наша мощь возросла настолько, что любым незванным гостям не поздоровится.

Тут он был прав. Если до превращения на мне постоянно висел весьма неприятный дебаф от осквернённой земли, то теперь он сменился сходным по характеристикам бафом.

Сила скверны. Все характеристики увеличены на 50 %. Каждую минуту скверна в земле исцеляет вас на 1 % от максимального числа очков жизни.

– И много тут незванных гостей? – уточнила я.

– Скоро будет немало, – недобро прищурился Палисандр. – Так что не трать времени и подготовься как следует. Подбери подходящее снаряжение и отыщи Явара. Он лично руководит всеми приготовлениями.

Предложенная экипировка была доступна без ограничений, если не считать требования по уровню. Никакой градации по репутационной шкале – достаточно лишь дружелюбия. Но и ничего феерического в ассортименте не было: всё те же сочетания растительных, кожаных и металлических элементов, привычный уже «мрачный» дизайн и скромное повышение на +2 к разным характеристикам. Строго говоря, некоторые мои вещи были не хуже, но скромничать я не стала, подобрав себе полный комплект осквернённой амуниции. Тут же опытным путём обнаружилась ещё одна немаловажная деталь: в зависимости от «тяжести» брони менялся расход Бодрости и даже время сотворения заклинаний. При ношении самой лёгкой экипировки, состоящей преимущественно из листвы и лепестков неведомых растений, колдовала я в полную силу. Кожаные элементы уже давали небольшой штраф на расход Бодрости. Кольчужные доспехи серьёзно влияли на Бодрость и немного на скорость сотворения заклинаний, а вот латы капитально мешали колдовать. Быстрый поиск по форумам привёл меня в тему с какими-то сложными формулами, из которых я уловила только то, что пока мои показатели Силы и

Выносливости ниже каких-то пределов, тяжёлая экипировка не для меня. Тот же ирх-бард на моём месте спокойно брэнчал бы в тяжёлых латах.

Невольно вспомнился рисунок, виденный мною на форуме: ирх в доспехах вроде рыцарских (как их показывают в исторических фильмах) с барабанами из черепов, висящих у него на груди. Выглядело впечатляюще, но... Кусок не про мой роток, как говорит Паша. А жаль... Так и представилась картина: выхожу я вся такая пафосная, а-ля героиня мега блокбастера про эльфов, брэнча латами и струнами лютни, и враги падают в корчах... от смеха. Ибо на заднем плане оживлённо будут корчить рожи и вообще всячески изгаляться два моих шута в мундирах – Пашка и Сашка.

Впрочем, сей факт совершенно не опечалил. Новая экипировка выглядела очень антуражно – хоть сейчас на сцену какого-нибудь готического фестиваля. Интересно, если попытаться откосплеить все это счастье в реале – долго ли я смогу в нем продержаться? Сомневаюсь, с учетом таких милых аксессуаров как пояс и браслеты из шипастой розы или, еще прекрасней, ожерелье из цветущих ветвей черного шиповника. Прикид в стиле эко-бдсм довершил небольшой кинжал в ножнах, висящий на поясе. Не то чтобы он действительно был мне необходим, но оружие предлагали выбрать на халяву, и я остановилась на кинжале. Не из каких-то вменяемых расчётов, а просто в силу старой привычки не выезжать на природу без ножа.

В остром приступе нарциссизма я подошла к большому зеркалу и включила камеру, дабы сделать памятную голограмму, но, вспомнив о намерении наснимать информации на клип, отключать её уже не стала. Потом выберем с ребятами кадры поэфффектней, состряпаем хорошее видео.

– Если ты уже натешила своё тщеславие, – беззлобно поддел меня Палисандр, – то иди к легату Явару и принимайся за работу.

Поблагодарив интенданта, я отправилась разыскивать вышеозначенного легата, попутно восхищаясь находчивостью разработчиков игры. Как мне объяснили мои всезнайки, в Барлионе понаместали кучу старых языков и культурных традиций самых разных рас и народностей из нашей реальной истории. Сашка было полез в какие-то дебри, сравнивая татуировки и письменность, но был вовремя остановлен Пашей, погнавшим лектора на кухню за чаем. Иначе экскурс в историю мог затянуться минимум на пару часов.

Отыскался легат в одном из бесчисленных шалашей, что приютили отступников. Я подспудно ожидала увидеть нечто вроде юрты народов крайнего севера, но подойдя поближе поняла, что ошиблась. Шалаш был сложен из крупных, в три моих роста, листьев. Скреплены они были хитрым образом с помощью какой-то клейкой субстанции, на которую до застывания успел налипнуть мелкий мусор.

Легат Явар оказался коренастым ирхом леопардового окраса, облачённым в угольно-чёрные доспехи, шикарно гармонизовавшими с его мехом. Привычные изменения облика, вызванные Мраком, лишь добавили этому НПС колорита. На боку у него висел меч, больше всего похожий на мутировавший серп, снабжённый длинной рукояткой. По этой самой рукояти он и барабанил пальцами, беседуя с двумя другими офицерами-ирхами в таких же чёрных доспехах. Заметив меня, Явар жестом отпустил своих собеседников, сосредоточившись на моей персоне.

– Ага, рекрут, – пророкотал он сильным громким басом, потом оглядел меня с ног до головы, задержал взгляд на лютне, неодобрительно покачал мохнатой головой. – И куда ж тебя, соплю малахольную, пристроить?..

Я мысленно пообещала вырезать эту фразу из видео, иначе, чует моя душенька, эта «сопля малахольная» прицепится ко мне с лёгкой руки друзей-идиотов.

– Идеи есть, центурион? – легат покосился в сторону замершего чуть поодаль воистину колоссальных размеров угольно-чёрного ирха, вооружённого двуручным мечом.

Тот мрачно рыкнул, приподнял верхнюю губу, по-звериному обнажая ряд острых зубов, и недовольно пророкотал:

– Да куда её такуюстроишь? Разве что буцинатором, да и то вместо бренчалки надо буцину. А эта хворостина её и не поднимет, а уж дунуть попытается – вообще на лепестки рассыплется... В турм Альтаика отправь.

Слушая этот разговор, я мысленно возликовала, что не начала игру за ирхов. Судя по всему, у этой расы общественное устройство с милитаристским уклоном, да ещё и заворотом в древнюю историю. То-то Пашка, небось, радовался.

– К велитам? – тем временем уточнил легат. – С её-то уровнем выходить за пределы оксквернённых земель? – прищурился он. – Слишком рискованно.

– Она – свободный житель, – напомнил центурион. – Ей проще: свободные умеют возвращаться из Серых Земель.

Легат встопорщил вибриссы, взвешивая все «за» и «против», а я пыталась понять, о чём они вообще разговаривают. Нет, в целом я сообразила, что при моём богатырском седьмом уровне посильных заданий мало, но вот детали беседы ускользали от понимания.

Тем временем Явар покосился на меня и с сомнением в голосе произнёс:

– Надо думать, ты не можешь, как ваш Десятый, вызвать своей музыкой армию призраков, Лорелей?

– Не могу.

– Значит, решено, – ирх запустил лапу в здоровенную, грубо вытесанную деревянную чашу, выудил оттуда чьё-то обжаренное рёбрышко и схрумкал с задумчивым выражением на морде.

– К велитам, – резюмировал он. – Ищи алый штандарт с изображением молнии. Там доложишь центуриону Альтаика о своём прибытии.

Доступно задание: Помощь отступникам.

Описание: Отступники Сокрытого леса бросили все силы на предотвращение союза с Картосом. Разыщите центуриона Альтаика и предложите свою посильную помощь. Класс: редкий сценарий. Награда за выполнение: +50 репутации с Отступниками Сокрытого леса, +100 опыта. Штраф за отказ/невыполнение задания: – 50 репутации с Отступниками Сокрытого леса.

Задание я, естественно, приняла и, покинув шалаш, заозиралась в поисках алого штандарта. Оно не наблюдалось, зато на горизонте показался мой старый знакомый Вёх. А к этому библиотечному вору у меня остались вопросы.

– Вёх, погоди! – крикнула я, спеша следом за коллегой-бардом.

– А, Лорелей, – махнул он рукой, останавливаясь. – Тебе лучше? – поинтересовался он, едва я подошла.

– Да, намного. У меня к тебе дело.

– Срочное?

– Не особенно, – призналась я, – зато много времени не отнимет.

Вёх поглядел куда-то вправо, в сторону громадного дерева, корни которого служили тронном Астильбе, и нетерпеливо ответил:

– Излагай, но быстро.

– Ты забрал часть песенника Кипрея из библиотеки Древа? – без обиняков спросила я.

Отступник несколько удивлённо посмотрел на меня и кивнул.

– Я. А откуда ты знаешь об этом?

– Я занималась расшифровкой песенника и обнаружила, что он не полон. Библиотекарь припомнил, что ты был последним, кто работал с этим свитком.

Всякая торопливость слетела с Вёха. Он развернулся ко мне, сощурил глаза и напряжённо спросил:

– Ты можешь расшифровать песенник?

– Ну да, – даже удивилась я. – Разве не тем же самым ты занимался?

– Не тем же. Я поэт, а не музыкант. Я просто копировал свиток по просьбе Астильбы, но не успел закончить работу и был вынужден... изъять оставшуюся часть из библиотеки.

– А зачем песенник Астильбе? Она ведь точно не бард.

Отступник кивнул, тяжело вздохнул и махнул рукой, предлагая присесть в тени раскидистого кустарника. Похоже, больше он никуда не торопился.

– Ты же знаешь, что заклинания бардов открыты для взаимопроникновения с заклинаниями других классов. Астильба пытается вникнуть в структуру заклинания Кипрея и воспроизвести его по-своему.

– И что это за заклинание?

Вёх помолчал и тихо, едва слышно ответил:

– Кипрей умел призывать души погибших героев из Серых Земель. Астильба не оставила надежды вернуть Пятого. По её просьбе я искал все упоминания об этом заклинании и в результате поиски привели меня к этому свитку. Написанное в нём явно является неким шифром, так что я просто переписывал свиток, чтобы передать его Шестой. Увы, среди нас нет бардов, специализирующихся в музыке, так что расшифровка не сдвинулась с мёртвой точки. Но если то, что ты говоришь, правда... Возможно Астильбе удастся добиться своего.

– Возможно, – эхом повторила я, но в душе сомневалась.

Насколько я помню общую информацию о мире, вычитанную в гайдах, в Барлионе мёртвые возвращались или в качестве безмозглой нежити, или в виде расы зомби. Для того же, чтобы НПС вернулся в мир в твёрдом уме и добром здравии, необходимо было наличие какой-то там магической печати. По всему выходило, что печати у Пятого не было, а возлюбленный-зомби устроит только малолетних любителей тупых псевдоромантических фильмов.

– Там записаны ноты, – пояснила я взволнованному сильвари. – Ту часть, что осталась в библиотеке, я уже расшифровала, так что если получу остальное, много времени восстановление песенника не займёт.

Вёх легко вскочил на ноги и решительно заявил:

– Я поговорю с Шестой и, если она позволит, принесу тебе недостающую часть. Дождись меня.

– Погоди, – остановила я рвущегося в дело отступника. – Меня послали к центуриону Альтаику. Скажи, где его искать, и встретимся там.

– Альтаик? – задумался бард. – Иди вниз по течению вон того ручья, наткнёшься на его отряд. Только не уходи, куда бы он тебя не заслал. Объясни, что ждёшь распоряжений Шестой. Поняла?

– Да. Долго ждать?

– Не долго, – уверенно припечатал Вёх и бегом направился в сторону полевой резиденции Астильбы.

Ожидание я решила скрасить полезным занятием – дополнением карты. Муштра Чипа, к моему удивлению, принесла плоды, и часть пути от бывшего места заключения до лагеря отступников я всё же сумела воспроизвести. Точного маршрута не вышло, но белых пятен на карте стало куда меньше. Если так дело пойдёт и дальше – загадочная награда от старого картографа у нас в кармане. Чипу стоит перерисовать мою карту и сдать задание. Вот только одно обстоятельство смущает... Карту, пусть и смутно, но указывающую на лагерь отступников, сразу же получит Эбен, и кто его знает, какие меры примет мастер-шпион? Нет, сперва нужно узнать, чем закончатся опыты Шестой на стезе воскрешения, а потом уже решать вопрос с картой.

Наконец появился и Вёх. Выглядел он крайне взволнованным и едва не приплясывал от нетерпения.

– Песенник! – он взмахнул у меня перед носом небольшим свитком. – Вот его недостающая часть. Нужно, чтобы ты расшифровала его целиком. Немедленно!

Доступно задание «Расшифровка песенника».

Описание: Вёх просит немедленно восстановить и расшифровать песенник Кипрея. **Класс:** уникальное классовое. **Ограничения:** к заданию требуется приступить немедленно и не прерываться до его выполнения.

Награда за выполнение: +1000 репутации с Отступниками Сокрытого леса, +14 000 опыта. **Штраф за отказ/невыполнение задания:** – 1000 репутации с Отступниками Сокрытого леса.

– Эм... – несколько растерянно пробормотала я, вчитываясь в текст задания. – Начну прямо сейчас.

Я огляделась, отыскала место у корней дерева, где на меня не должен был наступить невнимательный прохожий, уселась, опершись спиной о ствол, и развернула остатки свитка. Определённо, он – всё тот же маловразумительный бред про солнце, млечный путь и семь планет. Подходящей для письма поверхности поблизости не нашлось, так что я по старой привычке устроила пергамент прямо на корпусе лютни. Кому-то это может показаться не слишком удобным, но мне синтегитара временами заменяла и стол, и зонт, и даже дубиной ей довелось послужить.

Прошлый опыт дешифровки свитка сделал своё дело и работа пошла быстро. Раздразжал только Вёх, стоящий над душой и с такой силой сверлящий свиток взглядом, что рисковал проделать в нём дыру.

– Так и будешь меня караулить?

Вместо ответа Вёх коротко кивнул и нетерпеливо указал на развёрнутый фрагмент свитка. Всем, блин, не терпится... Хотя, чего уж, мне тоже. Интересно же узнать, каким заклинанием Десятый в том видении призвал армию призраков.

Минуло чуть более двух часов и работа была завершена. Тощая стопка исписанных листов с нотами лежала передо мной, но ровным счётом ничего не происходило. Ни тебе звуков фанфар, ни системных сообщений о выполненном задании. Только нетерпеливый и вопрошающий взгляд Вёха. Мне ничего не оставалось, как пожать плечами в ответ и начать перебирать ноты. Может, я где-то ошиблась? Одна неточность – и гармония произведения будет нарушена. Что ж, есть прекрасный способ проверить.

За неимением пюпитра, ноты я разложила прямо на траве, взяла в руки лютню и воплотила неровные ряды закорючек в звук. Мелодия получилась красивая, но явно не лютневая. Звуку чего-то не доставало. Музыка, ровная и правильная, оставалась ущербной. Но я не чувствовала в ней ошибки, изъяна.

Едва прозвучал последний аккорд, как листы с расшифрованными нотами засияли, откуда-то прозвучали упомянутые фанфары, и записи исчезли, оставив вместо себя мерцающий жемчужным цветом песенник.

Поздравляем! Вы восстановили легендарный песенник Кипрея!

В процессе расшифровки песенника Вы выучили новое заклинание: «Узы памяти».

С древних времён Барды были хранителями памяти о подвигах и трагедиях, о героях и злодеях. Благодаря Бардам предания о прошлом сохраняются в памяти народов, устанавливая незримую связь между прошлым и настоящим, погибшими

и живыми. Эта связь позволяет некоторым Бардам призывать души давно погибших героев их песен. Для воплощения призванные души поглощают часть жизненной силы Барда, и их мощь зависит от мощи призывателя.

Время Исполнения: требуется от начала и до конца исполнить произведение о призываемой душе. **Стоимость Исполнения:** 50 % от максимальных очков жизни Барда. **Максимальный уровень призванной души:** (Уровень Барда+Сочинительство). **Максимальное число доступных умений и заклинаний призванной души:** (уровень души/10+Сочинительство). **Максимальное число единовременно призванных душ:** (1+Сочинительство). **Длительность пребывания в Барлионе призванной души:** (Интеллект/10+Сочинительство) часов или до потери душой всей жизненной силы. **Время восстановления заклинания:** 72 часа.

Получены улучшения навыков:

+3 параметра характеристики Знания Барда. Итого 14.

+3 параметра характеристики Известность. Итого 14.

Задание «Восстановление песенника» выполнено.

Ваша репутация с Сильвари выросла на 500 пунктов. Текущий уровень: Ненависть.

+10 параметра характеристики Известность. Итого 21.

Для получения оставшейся части награды обратитесь к Библиотекарю Древа.

Задание «Расшифровка песенника» выполнено.

Ваша репутация с Отступниками Сокрытого леса выросла на 1000 пунктов. Текущий уровень: Дружелюбие.

Получен опыт: +14 000 опыта.

Получен уровень!

...

Получен уровень!

Текущий уровень – 18.

Свободных очков характеристик: 90.

Свободных очков обучения: 6.

Получено достижение!

Легендарный хит 1 уровня (до следующего уровня 4 изученных или созданных легендарных песенника).

Награда за достижение: увеличивает шанс получить задание, ведущее к легендарным песенникам, на 1 %.

От обилия оповещений зарябило в глазах, а золотистые вспышки, сопровождавшие повышение уровней, усугубили дело, так что я долго и довольно глупо моргала, вчитываясь в системные сообщения. Весь мой богатый словарный запас куда-то подевался, оставив в голове нецензурное, но восторженное восклицание. Вот так выполнила заданье!

– Получилось, – ошарашено прошептал Вёх. – У тебя получилось, Лорелей! Скорее дай мне песенник, я должен обрадовать Астильбу!

Песенник, успевший перекочевать в мою ладонь, заманчиво мерцал.

Песенник Кипрея. Класс песенника: легендарный. Содержит заклинание «Узы памяти».

Внимание! Для воспроизведения этого заклинания требуется музыкальный инструмент качества «редкое» или выше.

Внимание! Это заклинание уже содержится в Вашей книге заклинаний.

Внимание! Этот песенник невозможно скопировать.

Внимание! Этот песенник нельзя передать другому игроку.

В моих руках свиток с уникальным заклинанием. Интересно, чисто теоретически, сколько я могла бы потребовать с Астильбы за столь необходимое ей уникальное заклинание? Насколько я знаю, в этой игре НПС, за исключением редких сценариев, не могут изъять у игрока его имущество. Теоретически я могу соорудить из пальцев сложную фигуру, в народе именуемую «кукиш», и не отдавать песенник просто так.

Эх. Нет во мне ни коммерческой жилки, ни особой тяги к богатству.

– Бери.

Я без особых сожалений протянула песенник Вёху. Куда интересней узнать, чем же завершатся эксперименты Шестой, нежели получить золото.

– Передай Астильбе пожелание удачи. Надеюсь, у неё всё получится.

Отступник крепче сжал в руке свиток и очень тепло улыбнулся. Привлекательность скакнула до 55 единиц.

– Передам. Спасибо, сестра.

И Вёх вихрем понёсся в направлении полевой резиденции Шестой.

– Да не за что, – ответила я ему вслед, после чего огляделась.

Вот так всегда: то в один миг прорва событий, а то тишина и растерянность. Если не считать повышения уровней, для меня ровным счётом ничего не изменилось. Даже новым заклинанием я воспользоваться не в состоянии – нет редкого инструмента. И раздобыть таковой негде. У местного интенданта их в наличии не наблюдается, как и ремесленников, способных создать подобное. Попросить у Чипа? Даже вскладчину мы не в состоянии прикупить что-то из ассортимента мастера Пируса. Ладно, обсудим это в реале. Только перед выходом из игры неплохо было бы узнать, какое задание должен выдать загадочный центурион.

Лагерь, между тем, продолжал жить своей жизнью. Слышались рычащие команды ирхов, бряцало оружие, уходили и приходили небольшие группки воинов. Вернувшиеся жадно ели у своих жилищ нехитрую снедь, а потом тут же падали и засыпали вповалку, не раздеваясь, лишь скинув обувь да снаряжение. Да уж, в этом игрокам куда проще – спи хоть в доспехах, никаких неудобств ощущать не будешь.

Центурионом Альтаиком оказался светло-рыжий – почти жёлтый – ирх. В момент моего визита сей славный воин был занят сразу пятью делами: жадно ел из деревянной миски кашу с мясом, пил молоко, скидывал с ног свои шнурованные сапоги, пялился в карту и ожесточённо ругался с моим соплеменником из-за какого-то (или какой-то) гастаты.

– Надо что? – рыкнул Альтаик, щедро забрызгав мой новый плащ слюнями и кусочками каши. Сволочь некультурная...

– Меня к вам прислал легат Явар, – бодро отрапортовала я, украдкой отряхивая плащ.

Мой ответ заставил спорщиков замолчать. Правда, центурион тут же использовал паузу в своих корыстных целях, потратив время на то, чтобы набить пасть жратвой и с чавканьем приступить к созерцанию моей скромной персоны. Сильвари Бессмертник тоже не оставил меня без внимания, и некоторое время тишину в шалаше нарушали лишь хлопанье и причмокивание, исходившие от центуриона. Наконец с едой было покончено, и Альтаик, счастливо рыгнув, облизал ложку, положил её на стол и соизволил снизойти до общения со мной.

– Ну и чего ему надо?

От такого поворота я несколько опешила. Слишком уж резкий переход от легендарных свершений до «чѐ надо?».

– Эм... – глубокомысленно изрекла я. – Чтоб вы дали мне какое-то поручение.

– Рекрут, – буркнул ирх своему товарищу.

Только сейчас я обратила внимание, как они похожи между собой – ирх и сильвари. Не внешне, а... выражением лиц, глаз. В них была застарелая усталость в сочетании с какой-то мрачной, обречѐнной решимостью и уверенностью, не вязавшейся с нарочито-небрежными манерами.

Альтаик отодвинул в сторону пустую миску и спросил:

– Карту читать умеешь?

Получив в ответ утвердительный кивок, продолжил:

– Смотри. Мы сейчас тут – палец центуриона упѐрся в зелёный треугольник посреди участка леса, помеченного чѐрным. – Задача нашего турма – довести укрепления вот до этого участка... – Альтаик взял свинцовый карандаш и поставил ряд точек, обозначающих маршрут. – Времени в обрез, потому работают все. Сейчас идѐшь к сигниферу Лотосу, получаешь снаряжение и инструкции, потом выдвигаешься вот сюда... – короткий пунктир между речкой и предгорьями указал фронт моих работ, – ... и начинаешь выполнять задачу. Вопросы есть?

– Где найти сиг... гхм... Лотоса?

– Ниже по течению, третий бутон от моего.

Сигнифером (тьфу, язык сломаешь, пока произнесѐшь!) Лотосом оказался болезненно-худой сильвари красноватого цвета, неприятно ассоциирующегося с испорченным мясом. Выслушав объяснения, он молча выдал мне две полотняные сумки с чѐрными семенами разных размеров, кусок пергамента с чем-то, напоминающим детскую игру «проведи мышку к сыру», поставил отметку в своём гроссбухе и жестом велел убираться.

Задание «Помощь отступникам» выполнено.

Ваша репутация с Отступниками Сокрытого леса выросла на 50 пунктов. Текущий уровень: Дружелюбие.

Получен опыт: +100 опыта.

Получены предметы: Семена Мрака.

Доступно задание: «Помощь отступникам, шаг 2».

Описание: Засейте Семена Мрака. Класс: редкий сценарий. Награда за выполнение: вариативное повышение репутации с Отступниками Сокрытого леса, вариативное повышение опыта. Штраф за отказ/невыполнение задания: – 500 репутации с Отступниками Сокрытого леса.

Везѐт мне на крайности: то болтливые легат с центурионом, то этот молчун, не посчитавший нужным даже объяснить, что конкретно от меня требуется.

– Эм... И где их засеивать? – так и не дождавшись более развѐрнутых инструкций, уточнила я.

Лотос окинул меня мрачным взглядом, едва слышно вздохнул и коротко, явно скупясь на слова, ответил:

– Засеешь по схеме, место обозначено на карте.

После чего вновь указал тощим пальцем в сторону выхода.

Задание «Помощь отступникам, шаг 2» уточнено.

Описание: Засейте указанное на карте место Семенами Мрака согласно схеме.

Уже за пределами шатра недружелюбного сильвари я открыла карту и изучила место будущей посевной. Хотя бы тут повезло: расплывчатое пятно практически граничило с Завесой. Значит, пора координировать планы со всеми желающими её пересечь.

Выход.

Глава 2

Обсуждение дальнейших игровых планов проходило в широком кругу. Помимо Сашки, через Завесу жаждали пройти соклановцы Терна, который, в свою очередь, сразу забраковал замысел разведчика. План был изящен в своей простоте. Ушлый орк надумал продать знакомым из Тёмного Легиона возможность пройти в закрытую локацию. В виде платы он собрался затребовать телепортацию своей игровой тушки к Завесе с последующей защитой от агрессивных монстров неприлично высокого уровня.

– Ни в коем случае не нужно привлекать к этому Вторых! – увещевал по конференц-связи Терн. На вид ему было лет тридцать, был он высок, худ, с щербатым узким лицом. – Телепорт и охрану организует мой клан, заодно и вещичек вам подкинем, свитков полезных и чего ещё нубской душе угодно. Но никаких конкурентов!

– Да какая тебе разница, одни вы туда пойдёте или ещё с кем-то? – удивился такой реакции Чип. – Больше народу – и веселее, и вероятность победы выше.

– Да лесом местные сценарии! – отмахнулся Терн. – Их выполняют такие, как я, которые стартовали за ирхов или сильвари. В новой локации обязательно будет хоть одно новое подземелье! Тот, кто пройдёт его первым, получит крайне полезные бонусы для своего клана. И нет ничего глупее, чем делиться подобными преимуществами с конкурентами. Понятно?

– Не-а, – дружно замотали головами мои вояки, и Сашка развил мысль:

– Нафига так по игре загоняться-то? Вы, грёбаный йод, как с ума посходили там... – тут длинный нос разведчика пришёл в движение, и в следующую секунду с криком «Котлеты подгорают!» Сашка сорвался с места и скрылся на кухне.

Из коммуникатора донёсся обречённый вздох Терна, а молчавший до того Солома, тоже подключенный к разговору, смущённо заметил:

– Для некоторых это не просто игра, а средство к существованию. Для них важно получить преимущество.

Вид Соломы был под стать голосу. Ничем особенно не выделяющийся парень моих лет, с носом картошкой и копной рыжеватых волос. Из-за торчащей во все стороны шевелюры он напоминал персонажа детской сказки – Страшила Мудрого. Добавить соломенную шляпу – и образ будет полным.

– Нам этого не понять, – признался Паша, вскрывая коробку с моделью какого-то допотопного судна под названием «Грейт Истерн». Не знаю, чем был знаменит этот пятитрубный колёсный монстр, но оба вояки устроили вокруг коробки шаманские танцы и нацелились провести вечер за сборкой. Они вообще имели нездоровое, на мой взгляд, увлечение всякими модельками существующей и никогда не существовавшей техники. Так в пашкиной комнате, например, обнаружили стеллажи, заставленные подобной ерундой: от древнего танка Т-34 до маленькой «Звезды Смерти». Зато такой досуг помогал моему новому другу восстанавливать мелкую моторику, с которой после аварии наблюдались некоторые проблемы.

– Я не прошу понимать, я прошу учесть, – терпеливо сообщил Терн. – Вам не всё равно, кто именно поможет попасть вашему другу в Сокрытый Лес?

– Пофиг, – лаконично отозвался Паша, с помощью бритвенно-острого ножика отделяя детали от литника. – Главное – цель... а на всё остальное – наплевать. Ха! – он торжественно поднял половинку корпуса и продемонстрировал нам с таким видом, словно золотой самородок откопал.

– Вот и отлично, – удовлетворённо улыбнулся Терн. – Я выступлю в роли координатора группы, так что переговоры будете вести через меня. Теперь объясните, что именно вы собираетесь там делать. Как я понял, совместная прокачка с Лори у нас похерилась, зато открылась

перспектива снабжать Седьмого информацией об отступниках. Думаю, из этого можно выжать что-то весьма интересное.

– Тут сами решайте. Мне любопытно посмотреть, что творится на стороне местных злодеев, а как распоряжаться этой информацией – соображайте сами. Без проблем расскажу, чего там увижу.

– Чип, а у тебя какие планы? Тоже переметнёшься или будешь сражаться на стороне добра? – уточнил Терн у Паши.

– Там посмотрим, – неопределённо ответил лётчик, сосредоточенно сопя над какой-то непокорной деталью.

– Ага, – поддержал его Сашка, возвращаясь из кухни. – Так, а ну быстро – аве мне! Я спас жратву! – он уселся рядом с другом и, вооружившись кусачками, присоединился к отковыриванию ни в чём не повинных пластмассок.

– Добро, зло... – разведчик усмехнулся, – ... всё это фигня. Как раньше говорили: что хорошо одному – другому смерть. Вот с чего, например, ты решил, что эта самая Бастинда, или как там её правильно, есть зло?

– Астильба, – дотошно поправил его Терн. – Это я условно. Короче, ты зачем вообще в эту локацию прёшься? Ирхи и сильвари тебя не примут – ты нарушитель границы и сразу обрушишь репутацию в минус. Отступники тоже рады не будут. Они ж вроде как наци – против союза с иными расами. И что ты там на своём тридцатом уровне собираешься делать?

– Мурлин выгуливать, – пожал плечами Сашка. – Ну и ямки рыть...

– Турист, короче, – сделал вывод Терн.

– Да я вообще турист по жизни, – хохотнул разведчик. – Где меня только не носило, даже на Луне был – и всё в турпоездках за казённый счёт.

Терн обречённо махнул рукой и повернулся к самому молчаливому члену нашей компании.

– Солома, а у тебя какие планы?

– Никаких особенных, – пожал плечами тот. – Читаю потихоньку форумы, думаю, как буду зарабатывать, качаюсь понемногу. Только... – он густо покраснел, смущённо покашлял и с некоторым трудом выдавил из себя. – Я это... В группе, если что. С Катькой. Ну, со Свиштопляской. Вместе качаемся.

При упоминании Свиштопляски Пашка дёрнул щекой, из чего я сделала вывод, что обиды он не забыл. Как маленький, ей-богу... Сашка только ухмыльнулся под нос, а Терн прикинул что-то в уме и с некоторым сомнением покосился на Солому.

– Покинешь стартовую локацию – поспрашиваю у своих, может кому нужен будет бард в группу. Ладно, свяжемся позже, я пока с нашими договарюсь насчёт рейда для прохождения Завесы.

– Я тоже в игру вернусь, – сообщил Солома, на чём несколько сумбурные переговоры и завершились.

С кухни как-то особенно аппетитно запахло котлетами.

– Айда жрать, – перехватив мой взгляд, скомандовал Сашка и решительно отложил инструменты в сторону. – Паш, харэ над трупом изгаляться, почапали глядеть, что у меня получилось.

– Айда, – согласился лётчик.

Поразительно, но котлеты оказались намного вкуснее, чем у автоповара. Мужики важно вещали что-то о превосходстве человека над техникой, а я вот невольно задумалась о маленьком жизненном парадоксе. Все мои знакомые мужчины гордо заявляли, что готовка – не мужское занятие, женщины – что они личности, а не приложение к кухне. В итоге как-то так сложилось, что в сознании большинства моих сверстников готовка стала занятием недостойным, унижительным, и совершенно не мужественным. А тут вот два человека, повидавших в жизни

много такого, чего мне не довелось видеть даже в кино, с энтузиазмом кашеварят, ничуть не считая это уроном своему мужеству. Совсем наоборот: хорош ты будешь мужик, если вдали от лона цивилизации позорно сдохнешь от неумения обеспечить себя пищей и убежищем. И ведь не поспоришь. Эх, что-то странное, неправильное происходит в нашем обществе, если беспомощность стала синонимом цивилизованности и продвинутости.

– А действительно, – утолив первый голод я вернулась к теме Барлионы, – чем ты собрался заниматься в Сокрытом Лесу?

Сашка иронично глянул на меня, энергично верша расправу над котлетой.

– Будешь смеяться, – сказал он. – Просто хочу развеяться.

– Не, про развеяться я поняла. Вопрос – как? Тебя ж будут все встречные пытаться пришить. Сильвари – за нарушение границы, отступники – за то, что чужак. Раз за разом отправляться на перерождение – сомнительное развлечение.

– Это меня ещё заметить надо, – беспечно отмахнулся разведчик. – Маскировку я неплохо освоил, да и маскхалат нормальный пошит. С Пашкой встретимся, там и решим чем заняться.

– Ты приглашаешь меня на свидание? – поставил едва отросшие бровки домиком лётчик. С учётом особенностей его внешности картина вышла столь же комическая, сколь и пугающая. – Ах, праативный!

– Ну а чё? – разведос картинно подбоченился. – Романтическая прогулка по лесу – костёр из энтов, букет из голов сильвари... Шарман, мля!

– Вааще, – согласился Паша. – Тебе, Котофеич, надо не в армии штаны просиживать, а романы писать. Про любовь среди маньяков.

– Забыл ещё муфточку из шкур ирхов, – я не удержалась и внесла свою скромную лепту в сию идиллическую картину.

– А тебе – быть его соавтором, – тут же отреагировал Паша. – Идеальная парочка прям.

В ответ Сашка показал ему язык и демонстративно придвинулся ко мне поближе, заявив:

– Завидууй и ревнуй молча, муфточка. Дрожа при этом от ужаса и ожидания, что мы придём снимать с тебя твой линялый полигон для блох! Да, Лори?

– А ты ничего не забыл? – хитро прищурился Паша.

– Например?

– Ну... – лётчик упёрся в подлокотники кресла и сменил позу, глядя на друга с выражением превосходства на лице. – Ты, голова древесная, совсем забыл, как наша милая и ласковая Лори поступает со своими союзниками!

Сашка изобразил на лице гримасу ужаса, спёр котлету из моей тарелки и рывком увеличил дистанцию, едва на покотившись при этом из кухни кубарем вместе с табуретом.

– Отзываю своё предложение! – проорал он, запихивая украденное в пасть.

– Эх, ушёл кавалер! – со всей возможной в этой ситуации печалью вздохнула я. – Вот все вы, мужики, одинаковы! Только об одном и думаете – как бы пожрать!

– Фа, мы тафие! – с набитым ртом подтвердил разведчик и виновато развёл руками, мол, «что поделать?».

После ужина Сашка отбыл к себе. Как мы поняли из его туманных объяснений – готовиться к «романтической прогулке по Сокрытому Лесу». Мы с Пашей ещё немного поболтали и разошлись по своим комнатам. Он – спать, а я в Барлиону. Хотелось быстренько пробежаться по полученному заданию и поглядеть, что оно из себя представляет.

Неблизкий путь к указанному на карте участку я преодолела без особых проблем. Осквернённые животные на меня больше не агривались, загадочные Стражи Леса на изменённую землю не совались, а следовать за мной им мешали густые и высокие колючие заросли вроде тех, что огораживали поляну Шестой. Происходи все в реале и обильно усеивавшие их шипы

уже давно разорвали бы лепестки длинного подола моего темно-синего платья в тончайшую бахрому.

Вообще, заросли эти встречались достаточно часто и произрастали явно не хаотично, а подчиняясь некой системе. Я, как могла подробно, зарисовывала их на карте, но обследовать всё не пыталась, поэтому мои «кроки» имели сходство с кишечником неизвестного науке животного. Кем в этой аналогии являюсь я, даже думать не хотелось.

Сложности начались после достижения границы осквернённой земли. Путь мой лежал несколько дальше, но у самой кромки тумана торчал энт-переросток с весьма недружелюбным видом. Страж Леса трёхсотого уровня. Ага, вот и объяснение небывалой щедрости за простое, на первый взгляд, задание. Поди минуй такого охранника.

– Та-а-ак... – протянула я, глядя в светящиеся глаза монстра.

Интересно, он разумный родственник сильвари или что-то вроде природного элемента?

– Приветствую, Страж! – как можно уважительней крикнула я с почтительного расстояния.

Никакого ответа. Вообще никакой реакции. Как таранился на меня у самой границы, так и продолжает.

– Я не желаю тебе зла! – без особого энтузиазма продолжила я увещевания. – Мне просто нужно пройти дальше!

Ноль эмоций. Бревно бесчувственное! Стоит себе, границу стережёт. Хм... А это мысль. Подспудно понимая, что идея сомнительная, я всё же взяла в руки лютню. Была не была!

Я играю на похоронах и танцах¹...

Две волшебные стрелы устремились к древесному гиганту и поочерёдно влетели в монстра. Промаях. Страж с недовольным видом переступил с ноги на ногу, но никакой другой видимой реакции не последовало. Что называется «даже не почесался».

Да уж. Даже если Страж не способен ступить на осквернённую землю, убивать я его буду месяца два, не иначе. Если вообще попаду с такой-то разницей в уровнях. Значит, нужно найти другой путь. Тактика скрытного перемещения неплохо себя зарекомендовала, может и сейчас выручит?

Я активировала расовое умение скрытности и тихонько прошлась вдоль границы. Страж проводил меня недобрый взглядом. Вот ведь... Ладно, какие ещё варианты? Я критически оглядела древнюю громадину: ноги короткие, на вид этот Буратино не выглядит спринтером. В теории я могу просто убежать от стража, добраться до отмеченной на карте точки, закинуть семечко и рвать когти к следующей грядке. Интересно, а где я буду возрождаться в случае неудачи? Дерево с его Ветвью Забвения для меня закрыто, а по легенде мы вроде как именно там получаем новые тела... Хотя, должны же игроки-сильвари возрождаться в большом мире? Значит есть точки респа. Вопрос только, насколько далеко они расположены от этого места? Проверять не хотелось, но и варианты разнообразием не радовали.

Так, что там у меня в арсенале подходящего? Бафы не помогут, дебафы... Слабость мимо кассы, а на замедление ничего нет. Песнь замешательства? Ослабление внимания и восприимчивости, может, и позволили бы скрытно прокрасться мимо, но боюсь, что игра на лютне выдаст меня с головой, а дебаф требует поддержки, причём жертва должна слышать музыку. Не годится.

Пламя мести. Тут я призадумалась. В теории, этим заклинанием я могу убить Стража даже на своём уровне. Это если он так и будет соблюдать границу и не сумеет накрыть меня

¹ Героиня использует изменённую строку песни группы «Машина времени» «Он играет на похоронах и танцах».

чем-то дальнотойным. Шишкой какой швырнёт, в конце-концов. Но даже при идеальном раскладе это взаимное уничтожение, а, значит, конечной цели я не достигну. Если оставить ему и себе по 1 % жизни и вылечить себя... 1 %, как показала практика, я буду сбивать часов энцать, это без учёта возможной регенерации, умений на самолечение и прочая. А новый каст Пламени Мести доступен только через сутки. Дохлаый номер.

Итого, из полезного только Пелена Мрака. Что там с расстоянием и длительностью?

Пелена Мрака: выбранную область застилает пелена непроглядного Мрака, видеть в котором способны лишь существа, принявшие в себя Мрак. Даже взоры богов с трудом проникают сквозь Мрак.

Накладывает негативный эффект: Снижение эффективности всей божественной магии на 40 %.

Накладывает негативный эффект: Блокирует все виды связи.

Время действия эффекта: до отмены заклинания. Заклинание требует постоянной подпитки маной. Ошеломление или иная потеря контроля над персонажем прерывает действие заклинания. Время исполнения: мгновенное. Стоимость исполнения: (радиус заклинания) маны в секунду. Максимальный радиус заклинания: (Интеллект/4) метров.

Время восстановления заклинания: 1 час.

Хм. Чисто теоретически, я могу набросить Пелену, метнуться в нужном направлении и получить неплохую фору прежде, чем Страж сообразит что к чему, выберется из зоны действия заклинания, и снова обнаружит меня. Главное, чтобы он ориентировался с помощью зрения, а не иных органов чувств. Знать бы только, достаточно ли запаса маны и Бодрости для этого плана. Так, восстановление маны – 2 единицы в секунду. Не густо. Ладно, не попробую – не узнаю.

Из чистого хулиганства я помахала Стражу на прощание и вернулась в ближайшие заросли чёрных колючек, откуда меня не было видно. Глупо надеяться, но ещё глупее не проверить, вдруг Страж, потеряв меня из виду, просто отправится дальше по своим делам? А я пока как следует изучу схему, что выдал мне Лотос, сопоставлю с местностью и прикину, где засеивать семена. Не на бегу же с этим разбираться.

Страж не ушёл. То ли чувствовал, гад, что вернусь, то ли тут у него «стационарный пост». Любопытства ради я вернулась к зарослям, откуда Страж меня уже не видел, и покинула осквернённый участок в стороне от основного маршрута и излишне бдительного дерева. Куда проще просто сделать крюк и обойти опасное место, чем ставить сомнительные опыты.

Первые пару минут мне казалось, что я обманула систему, а мои ум и смекалка достойны похвалы. Минуту самовосхваления прервали грузные шаги Стража. Он мерно двигался наперерез, возвращая планку моего интеллектуального уровня на прежнее место – середнячок. Конечно же Страж Леса почувствовал угрозу своим владениям, иначе какой он Страж? Проверять, что за меры пресечения есть у него в запасе, не хотелось, и я с максимально возможной скоростью припустила к заветной точке посева. Находилась она, по моим прикидкам, возле растения, похожего на гигантский гладиолус. Страж чуть прибавил ходу, но всё равно двигался намного медленней меня. Лес огласил мой ликующий смех. Так-то! Сперва поймай, пень тихходный!

И пень поймал. Из-под земли вырвалось множество корней, два из которых опутали мои ноги не хуже стальных кандалов. Со всего разбегу я поцеловала землю, набрав, как выражался Сашка, «полный хохотальник» прелой листвы и почвы, оказавшейся неожиданно приятной на вкус. Я рефлекторно брезгливо отплевалась и активировала Пелену Мрака. Мир посерел, но не утратил чёткости, а вот Страж замедлил шаг и несколько растерянно повернул башку из сто-

роны в сторону. Значит, зрение для него важно. Жаль только, не критично. Тупой деревяшка не была и всё так же неторопливо затопала в моём направлении, где, по её нехитрым прикидкам, я и должна была остаться, опутанная корнями. И, чёрт побери, в этом была логика.

Я поспешно попыталась подняться на ноги, рухнула, неловко уселась, взяла лютню на изготовку и активировала «Песнь очищения», искренне надеясь, что опутавшие ноги корни классифицируются как «негативный магический эффект». Безрезультатно. Верно, дебафа на мне не было, нечего снимать. Что же делать? Выжечь всё вокруг Пламенем Мести? Попытаться разбить каждый корень отдельно, волшебными стрелами? Мана сольётся в момент...

Думать мешал приближающийся Страж. Земля подо мной едва ощутимо вздрагивала от поступи гиганта. Чёрт, чёрт! Попробую уничтожить оковы. Я поспешно выделила опутывающую ногу древесную петлю в цель и только собралась активировать Волшебные стрелы, как заметила на самом корне вожделенный дебаф «Под магическим контролем».

«Песнь очищения»!

Правая нога освободилась, удерживавший её корень убрался под землю, где ему было самое место. Теперь вторая нога...

Я вскочила и метнулась в сторону от наступающего стража. Тот как раз добрался до моего прежнего местоположения, потоптался там, не обнаружил искомого и вновь топнул покрытой корой лапой. Из-под земли опять взметнулись корни, номер с падением повторился, вот только теперь я гораздо быстрее справилась с освобождением. Пусть и запоздало, но вспомнила, что могу развеивать магию с нескольких целей разом. Жаль только, ни ума, ни маны у меня не прибавилось... Страж повернул свою жуткую морду на звук лютни и уверенно потопал в мою сторону. Я стукнула себя по лбу: нет ума – считай, калека! Надо было сразу использовать Купол Тишины!

Купол я активировала самого скромного радиуса – метрового, но снова бежать уже не рискнула. Очередное падение обеспечено, поддержка заклинания прекратится, а звук падения и сопутствующее ему треньканье монстр явно услышит. Маны надолго не хватит, так что оставшееся время следует потратить на изучение противника, чтобы разработать вменяемую тактику.

Пришлось унять колотящееся сердце и осторожно шагать задом наперёд, прочь от Стража, наигрывая на лютне и поддерживая купол. Чёрт, руки заняты, ни зелье маны выпить, ни воды хлебнуть!

Деревяшка как раз дошла до точки моего второго падения, задумчиво потопталась на месте, после чего последовал привычный уже топот, предвосхищающий появление корней. На этот раз я заблаговременно остановилась и падения не последовало. Более того, мозги наконец-то пробудились от спячки и начали анализировать происходящее. Ещё одна «Песнь очищения» проделала дыру в моём запасе маны, так что Купол Тишины пришлось деактивировать и наконец-то выпить зелье маны.

В связи с расовой особенностью сильвари малое зелье восстановления маны восстанавливает 100 единиц маны.

Выпитая жидкость увеличивает скорость восстановления маны в 2 раза на 10 секунд. Текущий уровень восстановления маны – 4 единицы в секунду.

Текущий уровень маны: 293 из 760.

А жизнь-то налаживается! Жаль только запас из дюжины зелий маны в эту минуту оказался мне очень уж скудным. Зато в действиях Стража начала вырисовываться система. Корни появляются после топота ходячей деревяшки в радиусе около сотни метров. Появляются и,

если не захватывают цель, вновь скрываются под землёй. А что, если успеть подпрыгнуть одновременно с «топом» Стража?

С проверкой долго ждать не пришлось. Следующий удар, сотрясший землю, последовал секунд через десять после предыдущего. Никуда убежать я не стала, а просто ожидала момента и, когда деревяшка подняла лапу, подпрыгнула что есть силы. Да уж, в реале с прыжками у меня было похуже, а тут я подлетела на добрые полтора метра и с удовольствием проследила, как взметнувшиеся из-под земли корни тут же вновь убралась восвояси.

Текущий уровень маны: 133 из 760.

Вторая бутылочка с зельем маны.

Текущий уровень маны: 233 из 760.

На этот раз Страж Леса не спешил уходить. Он растерянно мотал уродливой головой, силясь услышать нарушителя. Я, в свою очередь, старалась не производить шума. Через десять секунд последовал новый «топ». Прыжок, корни бесцельно хлестнули воздух и скрылись под землёй. Похоже, десять секунд – это время «отката» заклинания. Радиус оставался прежним, около сотни метров.

Текущий уровень маны: 73 из 760.

Я выпила семь зелий подряд, с тоской поглядела на оставшиеся три бутылочки, активировала в интерфейсе секундомер, дождалась очередного «топа», подпрыгнула и, едва приземлившись, со всей возможной скоростью помчалась прочь от Стража.

Текущий уровень маны: 701 из 760.

В жизни не бегала с такой скоростью. К следующей активации «корней» я успела покинуть спасительную Пелену и пробежать добрую четверть намеченного пути, когда таймер подсказал, что самое время немного попрыгать. Выскочившие из земли корни меня не достали, зато продемонстрировали близкую границу действия заклинания Стража: метрах в пяти передо мной растительность вела себя уже вполне пристойно и корней не оголяла. Не сбавляя темпа, я продолжила бег к заветному «гладиолусу».

Вы устали. Текущий уровень Бодрости: 35 из 100.

Не останавливаясь, я выхватила фляжку, хлебнула воды и с удовольствием прочла о восстановлении максимального уровня Бодрости и временном ускорении восстановления маны.

Текущий уровень маны: 305 из 760.

Путеводный «гладиолус» приближался, таймер неумолимо отсчитывал время до следующего «топа». Два, один... Прыжок! И ничего. Приземлившись, я на бегу оглянулась. Оставшийся далеко позади Страж слепо брёл к границе Пелены Мрака, наличие которой совершенно не мешало моему зрению. Просто посреди яркого лесного пейзажа, будто врезка древнего чёрно-белого кино. И в этом самом фильме энт-переросток всё ближе и ближе к границе с цветной плёнкой.

Текущий уровень маны: 241 из 760.

Лишь бы успеть посадить хоть одно семя до того, как он выберется оттуда или мана опустится в ноль, а Пелена рассеется. На подходе к своему цветочному ориентиру я перешла на быстрый шаг и развернула карту. Нужно сместиться чуть к северу, обогнуть небольшой холм... Ага, здесь!

Текущий уровень маны: 81 из 760.

Стража я не видела – холм загораживал обзор. Надеюсь, пень-переросток меня тоже не видит. Мана на исходе, последние пузырьки стоит припасти на крайний случай. А сейчас пора заняться посевными работами.

Никаких приписок и пояснений у крупных и мелких точек на схеме не было, но я рассудила, что они соответствуют местам посадки крупных и мелких семян. Земля под ногами подрагивала, напоминая о неумолимом приближении Стража. Я поспешно выхватила из сумки крупное, источающее тёмный туман семечко и покрутила в пальцах. Как его сажать-то? Просто зарыть в землю? А какой стороной вверх, какой вниз? И на какую глубину? Почва под ногами снова дрогнула. К чертям детали! Выхватив кинжал (пригодился-таки), я лихорадочно проковыряла углубление в земле, сунула туда семечко и припорошила его взрыхлённой почвой.

Прогресс задания «Помощь отступникам, шаг 2».

Засеяно 1 из 14 крупных семян.

Осталось 13 крупных и 57 мелких семян.

Получено достижение! Мрачный сеятель! (до следующего уровня 9 засеянных Семян Мрака).

Награда за достижение: увеличивает скорость распространения Скверны на 1 %.

Едва я собралась бежать к следующей точке, из-за холма показался мой старый знакомый Страж Леса. Маны всё ещё было слишком мало, до «отката» Пелены полновесный час, а потому ставку я должна делать на скорость и чёткость действий. Подловить монстра на активации корней, подпрыгнуть, запустить таймер и драпать дальше.

Деревяшка заметила меня, издала победный рёв и приподняла бревноподобную лапу. Прыжок, взметнувшиеся повсюду корни...

Стоп. Не повсюду!

Пятачок земли под моими ногами медленно темнел, трава на нём скручивалась и обростала шипами. Стоило приземлиться, как система обрадовала появлением знакомого бафа.

Сила скверны. Все характеристики увеличены на 50 %. Каждую минуту скверна в земле исцеляет вас на 1 % от максимального числа очков жизни.

Безопасная зона! Крупные семена оскверняют землю и создают для меня убежище! Вот только скорость распространения Скверны была куда меньше скорости приближающегося Стража. Что-то мне подсказывает, что даже не ступив на тёмный участок он запросто достанет меня здоровенной лапой. Значит, опять бегать. В принципе, задача не сложная: сохраняя почтительное расстояние, подпрыгивай раз в десять секунд и жди, пока скверна не распространится и не создаст достаточное убежище. А потом всё, «я в домике!».

На практике всё вышло несколько иначе. Страж с грацией галопирующего слона помчался за мной, я драпала прочь по широкой дуге, дисциплинированно подпрыгивая по

таймеру. Вот только на третий раз никакого «топа» с последующим буйством корней не последовало. Страж остановился, задрал морду к небу, а вокруг его тела начало беспорядочно летать нечто изумрудное и светящееся.

Меня охватило нехорошее предчувствие, и я рванула к медленно расширяющемуся пятну осквернённой земли. Не добежала.

«Светлячки» стремительно завились в спираль и полетели в мою сторону.

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 230.

Итого Жизни: 0 из 230.

Внимание! В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30 %.

Окно первоначальной загрузки и знакомое уведомление:

В связи со смертью персонажа доступ в игровой мир закрыт на 12 часов.

Академический интерес заставил вызвать лог последнего боя. Любопытно же, на сколько вдарил многоуважаемый ходячий пень. Увиденное впечатляло: 100 000 урона заклинанием с говорящим названием «Гнев Сильвана». Ближайшие сотню-другую уровней пережить такую «плюху» мне не светит. Ну и фиг с ним! Я всё равно была довольна собой: несмотря на печальное завершение сегодняшней попытки, задание мне по плечу. Пусть не с первой попытки, не быстро, с подготовкой, но я совершенно точно справлюсь. А, значит, дойду до Завесы и проведу туда клан Терна, получу всякие полезности, и играть станет значительно проще. Но это всё потом, а сейчас – спать.

Глава 3

Подъёма утром не вышло: будильник я установить забыла, в квартире стояла тишина, и я благополучно проспала почти до полудня, проснувшись лишь от осторожного стука в дверь.

– Кира... – дверь чуть отъехала в сторону, и в щёлке возник Пашкин шнобель. – Ты как насчёт позавтракать?

– Ммм?.. пробормотала я, оторвала голову от подушки. Глянула на валяющийся на тумбочке коммуникатор, осознала увиденные цифры и промямлила нечто утвердительное. Дверь закрылась, а в комнате начался локальный зомби-апокалипсис с неуклюжим шарканьем, невнятным мычанием и неживым видом главной героини. Уже в душе, вернувшись в нормальное состояние, я мысленно укорила себя. Хороша помощница, раз калека меня завтраком кормит, а не наоборот.

Совість удалось успокоить в процессе ежедневной смены картриджей. Процесс я уже отработала до автоматизма: вынуть опустевшие картриджи, закинуть их в стерилизатор, вставить полные до щелчка и убедиться, что регенераторы работают. Каждый раз при этой процедуре Пашка краснел и пыхтел, как старинный паровоз в исторических фильмах. Чтобы как-то отвлечься от очевидно неприятных мыслей, он преувеличенно-бодро принялся отчитываться о своих утренних виртуальных приключениях.

– Меня после возрождения опять на полигон закинуло, – рассказывал он, старательно отводя взгляд от стерилизатора, в который я загружала использованные картриджи. – Там нафиг всё перекорёжено, хуже, чем в страшилках про постапокалиптику, и недотык ома этот ботанический шароё... кхм... лазаёт. Меня узрел – налетел, как анголанец на гуманитарку, чуть усы от возбуждения не повывёртывал.

– Недоты-что? – уточнила я значение очередной словесной жемчужины в речи Паши.

Тот уже привычно пояснил:

– Ну, недотрога. Знаешь, из тех, кто шутки в свой адрес ну никак не воспринимает и сразу в позу испанского кабальеро перед дуэлью становится? Пристебай Ебеновский, короче.

– Я прямо опасаясь узнать этимологию сего слова. И что этот, как ты выразился, недотыкома хотел?

– Да что... Узнать, какого лешего на полигоне произошло и кто ответственный за порчу казённого имущества на секретном объекте. Я ему на пальцах объяснил – ну совсем этот дуб стоеросовый русской речи не понимает, – что и как, так он меня за жабры и к местному контрику на ковёр поволок. Там уже пришлось объяснять, что ты у нас никак со славой Мата Хари не смирилась и решила её по всем статьям переплюнуть, а я при тебе что-то вроде трассера.

– Трассера?

– Не, Кир, ты с нами уже сколько обитаешь, – даже возмутился моему незнанию Пашка, – ... а до сих пор человеческую речь не освоила! Трассер – посыльный, связной. Всё, ставлю Котофеичу на вид за ненадлежащее исполнение им своих должностных обязанностей с занесением в грудную клетку и лобно-роговой отсек. Хотя нет, – после секундного раздумья отменил он своё решение, – ... это ж Котофей, ему по башке стучать нельзя – он тогда мимо лотка в тапки гадить будет...

– Я даже догадываюсь, в чьи, – хохотнула я. – И что Эбен? Выдал какое-нибудь задание? Медальку какую? Хоть печеньку?

– Ага, ща, дождесса ты от этого кактуса кондитерских изделий, – пренебрежительно фыркнул Пашка и чуть дёрнулся, когда я вставила очередной картридж и питательная смесь вновь пошла по трубкам регенератора, наращивая ткани. – Он аж на четыре уровня расщедрился. И всё бы ничего, только я ж как друидом туда попал на девятом уровне, так теперь им и остался. Всё, хана – поезд уехал, и теперь мы все умрём: тринадцатый уровень класс сменить

не может. Жмот из гербария, мля... хуже моего старшины на первом курсе. Зато задач нарезал – от скромности точно не помрёт. – Пашка хихикнул: – ему и ППД их разведай, и штаб укажи, и планы разузнай, и всё это в разжѣванном до состояния компоста в клювик... или в корни, чем там эта деревяшка жрёт? – короче, на блюдечке подай.

– А в награду, надеюсь, полцарства?

– Да если бы. Какие-то волшебные манатки из местных закровов Родины. Я в детали не вдавался, но дальше просроченных порток губу особо не раскатывай: эти сквалыги за медный грош толпой удавятся. Так что хорошо, если не накажут, а то, что не наградили – уже дело десятое.

– И что делать будем? Так-то я лагерь на карте уже отметила, разве что в планы не вникла. Но вдруг Эбен и компания решат сразу меры принять? А я ещё не досмотрела до конца эту историю.

– Блин, Кира! – героем греческой трагедии возопил Паша и картинно схватился за голову. – Учишь тебя, учишь... Будем себе цену набивать, само-собой! Ты сейчас этому хмырю негроидному данные притянешь, а он тебе кинет пару тряпок за труды и радостно присвоит себе все заслуги, после чего все дружно кинутся воевать мятежных баронов. Только чопик им всем в дыхальца: мы сами с усами и кидать себя не дадим. Так что растягиваем удовольствие, повышаем сумму гонорара, и когда достигнем максимума – сдаём товар заказчику. А пока не проявляй неразумную инициативу, бьющую по нашему тощему семейному бюджету.

– Уже семейному? – удивилась я такому повороту.

– А что, и там межвидовые браки запрещены? Дискриминация, – вздохнул Паша. – Ладно, тогда бюджет фирмы, что ещё важнее!

– А как конкретно мы цену себе набивать будем? – на всякий случай уточнила я. – Приносить вести с полей, мол, в очередной раз померла при попытке проникнуть в цитадель зла?

– Вот тут предоставь дело мне, – проникновенно произнёс Паша, прижав ладонь к груди. – Старый воин – мудрый воин, а уж когда надо лапши на уши начальствующим навешать – тут меня только наше носатое недоразумение переплюнет. Гарантирую: в их ботаническом рейтинге штирлицев ты уже к концу недели номером один станешь и позолоченное шило получишь.

– Почему шило? – опешила я.

– А чтоб дырку проковыривать, когда задницу залижут, – пояснил Паша.

– В тебе погиб поэт, – констатировала я после столь лирического речевого оборота. Прямо даже завидно.

– Ну, я старый солдат и не знаю слов любви... – сокрушённо вздохнул Паша и тут же добавил:

– Но зато знаю много других кратких, но очень ёмких и красочных слов! Так что старый подпол тебя ещё в люди выведет!

– Слушай, а может ну её, эту армию? Станешь продюсером нашей группы. С твоей хваткой через месяц мы уже в мировое турне укатим!

– Не-не-не! – испуганно замотал головой Паша. – Это тогда не вы, а я укачу, и не в турне, а в тюрьму за убийство. Или на кладбище с инфарктом: у вас же один Витя как рота новобранцев, а уж про табунки нефоров на концертах вообще молчу!

– Загубил ты мою карьеру на корню, – я притворно опечалилась. – К слову о карьерах. Что с персонажем делать будешь? Ты ж воином собирался быть. Какой из ирха кастер?

– Да и как-то до колена, веришь-нет? – отмахнулся Пашка.

Всё же странная у нас собралась компания. Что я персонажа похерила ради интересного сюжета, что Чипу вон наплевать на качество его героя, что Котофею эта игра – всего лишь способ скоротать время. Как в капсулу залезать – так Паша кряхтит, словно дед столетний, а как

Сашка ему этот игрушечный пароход в коробке притянул – живо запрыгал, грохоча мослами по полу, чуть регенераторы не послетали.

– Мне эта возня как-то до одного места, если честно, – продолжал между тем Паша. – Оклемаюсь – и чёрта с два кто меня там ещё увидит. О, кстати! Ты ж спала! В общем, слушай: тут у нас коварный план есть! – приподнявшись на руке, Пашка заговорщицки понизил голос.

– «У нас» – это у тебя с сальвари, у тебя с Сашкой или у тебя и твоей шизофрении? – опасливо уточнила я.

– Второй и третий пункты в твоём списке на самом деле являются одним, – поправил меня лётчик. – А с сальвари план не коварный, а забористый, похлеще афганского ганджубаса. Короче, мне сегодня с челюсти хреновину снимают, и потому завтра мы идём на шашлык! А?

Он посмотрел на меня с таким видом, словно раздобыл билеты в ложу Большого театра на премьеру крутого спектакля.

– Я за любой кипеж, кроме голодовки. Надо только с ребятами репетицию перенести и в Барлионе все дела переделать. В идеале – до Завесы добраться, так что скоро меня не жди, ужин я сегодня буду поглощать внутривенно, в капсуле.

Возродилась я неподалёку от лагеря отступников, посреди круга, образованного крупными замшелыми валунами. Не стоунхендж, конечно, но выглядит солидно. Интересно, как игровая легенда объясняет воскрешение именно в этом месте? И знает ли ответ кто-то из НПС? Впрочем, сейчас не до праздного любопытства. Впереди много работы.

Первым делом мне нужно увеличить время поддержания Пелены Мрака. Вбросить свободные очки характеристик в Интеллект? Тогда удастся увеличить размер Пелены и получить большую фору. Жалко, но, видимо, никуда от этого не деться. Перед следующей попыткой вложу часть свободных очков характеристик, а пока по максимуму попытаюсь выкачать Интеллект своими силами. Привычный самохил на всю ману, глоток воды из фляжки, небольшое, но приятное увеличение манарегена, снова самохил и так по кругу, пока не надоест.

Вторая составляющая успеха – зелья восстановления маны. Навык алхимии у меня был и даже небольшой запасец травы имелся, но это будет капля в море. Продавцов зелий я тут не встречала, да и большая часть налички осталась в недоступном теперь банке. Надо попросить Чипа набрать в городе склянок и принести их мне. Главное – выбрать место, куда нам обоим не слишком трудно добраться.

Тут начались сложности: посевные работы отступники явно вели по всему лесу, где начинаются и заканчиваются осквернённые тропы я не знала. Просто идти навстречу друг другу, или исследовать территории отступников? Пожалуй, второе. Нужно понимать, где я могу безопасно передвигаться.

Следующий пункт в повестке дня – навыки. Я долго ломала голову, почему мне, в отличие от Махана, не выдали умений и заклинаний с этими самыми тенями, что были в ролике. Все классы в том задании получили новые способности, а я – нет. И, как мне кажется, нашла ответ. Я могу просто обучиться этим навыкам у отступников всех прочих классов! А заодно стоит понять, на что ещё я могу потратить свои очки обучения и что из этого пригодится мне в грядущей битве за урожай. Значит, настало время разговоров.

Знакомых в лагере у меня было всего ничего: Вёх, интендант Палисандр и не слишком-то дружелюбно настроенные легаты, центурионы и прочие велиты. Геранику и Шестую я в этот список не внесла по вполне понятным причинам. Не станут они меня ничему просто так учить. Да с ними и не поговорить-то просто так. Хотя... Я же, вроде, теперь на хорошем счету у Шестой. Попытать, что ли, счастья? Вот только чем полезным в деле кайта Стража мне поможет чернокнижник, да ещё и с уклоном в некромантию? В любом случае, к ней следует обращаться в последнюю очередь. А вот Вёх как раз и был тем, кто может поспособствовать если не делом, то разумным советом.

С поисками не сложилось. Едва меня завидел один из закованных в латы ирхов, как призывно махнул громадной лапищей.

– Лорелей! – рычащим басом рывкнул он так, что я едва не подпрыгнула на месте. – Тебя желает видеть Астильба!

– З-зачем? – всё ещё впечатлённая богатырским окликом, я даже начала заикаться. Услышь я такое в реале – бежала бы впереди собственного визга.

– Знать детали – не моё дело. Моё дело – передать тебе пожелание Шестой и проводить к ней.

Звучало это так безапелляционно, что я даже не стала спорить. Единственное, что связывало меня с Шестой, не считая фракции, это задание с песенником Кипрея. Логично предположить, что меня ждёт продолжение этой истории.

Мы направились к уже знакомой поляне, но, вопреки ожиданиям, Астильба не восседала на импровизированном древесном троне. Её вообще не было в пределах видимости. Ирха это ничуть не смутило, и он уверенно потопап мимо громадных волков, проводивших нас взглядами, к переплетению корней дерева. Лишь вступив в сумрак тени, отбрасываемой колоссальным растением, я заметила то, что было укрыто от взглядов случайных посетителей закрытой части лагеря. Меж корней темнел провал входа в подземелье. И вход этот был подёрнут характерной мерцающей пеленой. Данж! Тот самый, что так искал печально знакомый Ухогорлорез сотоварищи, и что мечтает найти Терн. Да, посреди лагеря отступников на текущих уровнях отыскать его никому не светит. Видно, я успела немного опылиться от Чипа, потому как следующей посетившей меня мыслью была продажа координат этого места. Не сейчас, конечно, а после завершения сценария. Интересно, сколько нынче дают за такого рода информацию?

Едва я пересекла едва заметно светящуюся дымку, как перед глазами появилось системное сообщение:

Оповещение для игрока! Открыта новая территория: Ставка командования Отступников Сокрытого Леса. Вероятность обнаружения ценной вещи с обычного противника увеличена на 49,999 %, получаемый Опыт увеличен на 20 %.

Очень ценная информация, ага. Сейчас я в одно героическое рыло превращу всех, включая Шестую, в богатый лутом источник опыта вперемежку с компостом. И открытие новой территории мне пригодится, как корове седло.

Размышления на околоигровые темы завершились, едва начавшись. Едва мы успели миновать тёмный, пахнувший влажной землёй и прелой листвой проход, как оказались в удивительном месте. В переплетении корней колоссального дерева была создана система туннелей, соединявшая собой несколько просторных залов. Пол, стены и потолок, если эти термины вообще применимы к подобному сооружению, поросли мягко светящимся мхом, создающим загадочный полумрак и придающим мрачноватому пейзажу своеобразную красоту. Тут и там змеились крупные лозы какого-то осквернённого растения. Могу поклясться, что когда я проходила мимо, одна из них шевельнулась.

Мы миновали что-то порядка семи залов, но заглянуть мне удалось только в один, и то мельком. В нём сильвари в красивых деревянных доспехах втолковывал что-то косматому ирху с рыжей шерстью. И ирх, и сильвари были знакомы мне по видению раскола в Совете. Я воочию видела Второго, старейшего воина моего народа, и одного из советников ирхов. Выходит, им уготована роль боссов в подземелье? Как и Астильбе? От этой мысли почему-то стало кисло. Выходит, финал сценария предreshён и отступники станут просто экспой для пришедших в локацию игроков Картоса? Добро победит и полутает зло? Бесславный конец интересной истории.

Пока я рефлексировала, мы наконец-то достигли цели небольшого путешествия. Я бы назвала это место лабораторией, хотя тут не было столов с колбами, ретортами, перегонными кубами и прочими привычными по голофильмам атрибутами. Зато присутствовал весьма зловещий алтарь, и начертанные на поразительно ровном и почему-то каменном полу мерцающие пентаграммы, гексограммы и другие неведомые мне «граммы». Стоящий в центре одного из таких знаков демон четырёхсотого уровня наводил на мысль, что Шестая не просто украсила рабочий кабинет симпатичным орнаментом. Сама Астильба выглядела иначе, нежели в прошлую нашу встречу: традиционное для сильвари платье из цветочных лепестков, как и багряно-красная мантия, было украшено незнакомыми письменами. Наборный пояс всё из тех же лепестков украшали небольшие ножны, а шею Астильбы охватывало ожерелье из дюжины мягко мерцающих камней. Лут из серии «мечта чернокнижника», не иначе.

– У меня нет ответа на твой вопрос, – недовольно прорычал демон стоящей за пределами магической печати Астильбе. – То, чего ты желаешь – недостижимо!

– Ты ошибаешься, – тихо, обманчиво-спокойно ответила Шестая, но в её взгляде горело неукротимое пламя. Отработанным движением она выхватила из-за пояса необычного вида нож, плавно присела и одним взмахом начертала новую линию, меняя рисунок. Светящиеся линии на мгновение вспыхнули ярче и угасли, а демон исчез в невесомой красноватой дымке.

– Шестая, – почтительно склонился сопровождавший меня ирх, и я поспешно последовала его примеру. Эта НПС вызывала во мне трепет. Не знаю уж, кто и как программирует игровые имитаторы, но он явно знает своё дело. При взгляде на Астильбу я буквально кожей чувствовала исходящие эмоции: не самые добрые, но очень яркие.

Шестая выпрямилась, убрала нож, подняла голову и впиалась в меня тяжёлым испытующим взглядом.

– Благодарю, Борофаг. А теперь оставь нас.

Ирх коротко, без подобострастия, склонил голову и убрался восвояси, оставив меня наедине с местным рейдовым боссом.

– Лорелей, – со странной интонацией произнесла Астильба, то ли приветствуя меня таким образом, то ли констатируя сам факт моего существования. Я украдкой проверила уровень своей Привлекательности с данным НПС. 32 единицы, это с учётом выполненного задания и моей Харизмы. Совсем даже неплохо. Во всяком случае, в жертву принести меня не должны.

– Шестая, – не придумав ничего лучшего, я коротко поклонилась в ответ.

Чернокнижница подошла к алтарю и взяла в руки лежавший там свиток. Очень знакомый свиток. Легендарный песенник Кипрея.

– Ты очень юна, Лорелей, – наконец продолжила беседу Астильба. – Но ты сумела не только расшифровать песенник моего старого друга, но и изучить сокрытое в нём заклинание. Но сумеешь ли ты своей музыкой призвать душу из Серых Земель?

– Думаю, что сумею. – Я не стала обещать большего, поскольку пользоваться новообретённым заклинанием мне ещё не довелось. Кто его знает, может там есть хитрости и скрытые требования? – Но для сотворения такого призыва мой инструмент недостаточно хорош.

– Инструментом я тебя обеспечу, – пообещала Шестая, – но мне нужно, чтобы ты сотворила призыв души в моём присутствии. Магия бардов совместима с прочими чарами, но мне не удалось самостоятельно понять структуру этого заклинания из свитка. Зато я могу проследить движение силы, наблюдая за творимыми тобой чарами, и воссоздать его в своём заклинании. В награду я обучу тебя одному из заклятий. Ты согласна помочь мне, Лорелей?

Доступно задание «Призыв из Серых Земель».

Описание: Астильба просит Вас в её присутствии призвать душу из Серых земель. **Класс:** уникальное классовое. **Награда за выполнение:** +1000 репутации с Отступниками Сокрытого леса, +15 000 опыта, обучение одному из заклинаний

Астильбы. Штраф за отказ/невыполнение задания: – 1000 репутации с Отступниками Сокрытого леса, – 30 Привлекательности с Астильбой.

Раздумывать тут было не о чем.

– Конечно, я окажу любую помощь, Шестая.

Чернокнижница кивнула, будто и не сомневалась в ответе:

– Прекрасно. Теперь займёмся инструментом. В лагере нет подходящего мастера, а покупка через наших братьев, оставшихся на Древе, займёт какое-то время. Но так случилось, что у меня хранится инструмент старого друга. Если ты сумеешь справиться с эйдом и заставить его звучать, нам не придётся дожидаться посылки из магазина мастера Пируса.

Доступно задание «Обуздание эйда».

Описание: Сумейте заставить звучать эйд – один из легендарных инструментов Кипрея. Класс: уникальное классовое. Награда за выполнение: скрыта. Штраф за отказ/невыполнение задания: нет.

Как-то всё подозрительно благоприятно складывается. Вот тебе некая награда за использование одного-единственного заклинания, вот тебе возможность поиграть на легендарном инструменте старейшего барда Сокрытого леса... И в чём вообще сложность? Что за обуздание такое? Эйд – это же не бык какой и не мустанг, чтобы его обуздывать. Скорее всего, это какая-то экзотическая хрень, с которой «без ста грамм не разберёшься», как говаривал Витёк. Ладно, во всяком случае я ничего за провал задания не потеряю.

– Я никогда не видела этот эйд, но могу попытаться... обуздать его.

Шестая почему-то хмыкнула себе под нос, но ничего больше не сказала, лишь жестом велела ждать и покинула зал. Я честно боролась с искушением пощупать алтарь, пройтись по начертанным знакам и сунуть любопытный нос во все углы. Тут, конечно, не реальность, где подобное (будь оно там возможно) с большой вероятностью закончилось бы плачевно, но рисковать расположением Астильбы не хотелось. Кому понравится, если гость начнёт шарить по шкафам в отсутствие хозяина? Потому мне оставалось лишь озираться, запечатлевая всё увиденное на камеру.

Долго ждать не пришлось. Шестая вернулась с крупным растительным коконом в руках. Ничего такой чехольчик для эйда, колоритный. Осталось узнать, что же это за эйд такой. Астильба обошлась без излишней театральности и нагнетания напряжения. Чернокнижница произнесла заклинание, коснулась кокона рукой, и он раскрылся, демонстрируя содержимое.

Не то чтобы мои познания в акустических инструментах были исчерпывающими, но даже их хватало, чтобы понимать – если ЭТО и играет, то исключительно за счёт магии. Сплошной листовидный корпус без намёка на резонаторное отверстие, пятка грифа произрастает прямо из корпуса, на месте струнодержателя небольшой нарост, а сами струны... Не металлические, не нейлоновые, и даже не созданные из жил легендарного дракона. Больше всего они напоминали туго натянутые усики какого-то вьющегося растения. Роль колков выполняли крохотные еловые (или кедровые, никогда не разбираюсь в этом вопросе) шишки.

Мда... Немудрено, что не всякий может на этом выкидыше дизайнерской мысли играть. Я вот тоже в замешательстве. Ладно, бегают же игроки с мечами больше себя самих, чего бы мне не сыграть на этом ботаническом стратокастере? Что может быть сложного? Бери да играй – вот и вся наука. С этими оптимистичными мыслями я взяла в руки инструмент.

Вы удовлетворяете скрытому требованию задания: наличие навыка «мастер струнных инструментов».

Подтвердите, что Вы желаете войти в локацию «Внемирье».

Что ещё за Внемирье такое?

Подтвердить.

Глава 4

Мысль о программном сбое была первой пришедшей в голову после перемещения в новую локацию. Меня окружало вязкое белое марево, пребывавшее в постоянном движении. Невнятный молочный кисель крутился и клубился, вызывая приступы тошноты и головокружения. Спасал лишь игровой интерфейс – единственный островок чёткости и упорядоченности в непрерывно меняющемся мире. Я закрыла глаза, несколько раз глубоко вдохнула и выдохнула. Полегчало. Тошнота отступила, вернулась способность ясно мыслить.

Итак, я нахожусь в какой-то квестовой локации. Локация странная. Чем на ней можно заниматься, кроме как исторжением недавно съеденного, – не ясно. Но логика подсказывает, что раз задание связано с эйдом, который всё ещё покоится в моих руках, значит, и сосредоточиться стоит на инструменте. В конце-концов, мне ведь нужно научиться играть на нём. Так не всё ли равно, где это делать – в лесу или посреди этой тошниловки?

Глаза всё же пришлось открыть: работать с незнакомым инструментом, не видя его, чрезвычайно сложно. Я старалась смотреть только на эйд, игнорируя белую круговерть, так что вскоре и вовсе перестала её замечать. Подробное изучение не внесло никакой ясности в вопрос обуздания. Чего тут обуздывать, когда у меня в руках пусть и самая странная в мире, но всего лишь гитара? Припомнив фразу из древнего анекдота – «некогда думать, прыгать надо!», я устроила пальцы левой руки на грифе, а правой ударила по струнам, беря на пробу несколько аккордов. Эйд издал поразительно глубокий и чистый звук, и где-то на самом краю зрения дрогнуло белое марево.

Я прекратила эксперименты и, собрав волю в кулак, направила взгляд туда, где мне почудились изменения. Увы, всё оставалось по-прежнему: головокружительная круговерть. Я снова сосредоточила взгляд на эйде и пообещала себе больше не любоваться пейзажем. Оторвать бы руки по самые ноги тому, кто создавал дизайн этого «Внемирья». Видно, человек страдал после изрядного подпития и все свои впечатления перенёс в виртуальность. Пятьдесят оттенков тошноты, блин.

Я мысленно подобрала разработчику дюжину весьма постыдных прозвищ и, спустив пар, вернулась к освоению эйда. В принципе, не сказать, что задача особенно сложная. Несколько непривычная длина грифа, двенадцать струн, как на концертной акустике, но ничего существенно нового. Немного тренировки, и пальцы уже безошибочно попадают на нужные лады. Так в чём же заключается обуздание?

Если скрытым требованием был навык «мастер струнных инструментов», то нужно не просто взять несколько аккордов, но и сыграть вменяемое произведение. Браться сразу за что-то сложное я не стала, а решила опробовать одну из выученных специально для игровой аудитории фэнтезийных песен, принадлежавших перу музыкантов-ролевикиков. В сети их творчества было в избытке, но я скачала лишь пару альбомов со ставшими «классическим» в этой среде произведениями и подобрала несколько подходящих для лютни.

Эта песня мне нравилась. Была в ней та особенная, неуловимая магия, что уводит слушателя в несуществующий мир сказки. Пусть печальной, но красивой и волшебной. Да и название локации «Внемирье» заставило первой вспомнить именно песню о перекрёстке миров.

*Отгоревший костер праздника лета
Укроется пепла седой пеленой²...*

² Фрагмент песни «Перекрёсток миров» Дэна Назгула.

Красивая баллада о любви и разлуке, о странствиях между мирами захватывала. Каждый музыкант всегда примеряет песню «на себя», на короткое время вживаясь в роль главного героя, живя ею, веря в неё. Без этого нельзя вложить в исполнение настоящую страсть, искренние чувства. Если ты не веришь в то, о чём поёшь, не поверит и слушатель. Вот и я ненадолго превратилась в исполненного тоски странствующего менестреля, в чьей жизни слишком много разлук.

Последние аккорды отзвучали, я опустила дрожащую руку и глубоко вдохнула свежий лесной воздух с горькой ноткой дыма. Умеют же люди сочинять... Вместить целый мир и судьбу в четыре куплета...

Осознание пришло яркой вспышкой. Лес? Дым? Я оторвала взгляд от эйда и с изумлением огляделась. Не было больше тошнотворной белой хмари. Стояла тёплая июльская ночь, полная луна заливала поляну ярким серебристым светом, а у моих ног едва заметно тлели угли отгоревшего костра.

Откуда? Как?

– Красиво... – блаженно произнёс голос за моей спиной.

Я подпрыгнула от неожиданности и умудрилась повернуться прямо в полёте, нарушая все законы физики. Надо сказать, что резкие перемены вокруг благоприятствовали нарушению любых законов природы. Передо мной стоял рыцарь в тяжёлых латах, тускло поблёскивающих в свете луны. Длинный белый плащ небрежно наброшен на плечи незнакомца, меч покоится в ножнах, из-за плеча виден край щита. Опущенное забрало шлема не позволяло разглядеть лицо рыцаря.

– Ты кто такой? – выпалила я, порядком ошалев от происходящего.

– Я? – даже удивился такому вопросу рыцарь. – Эйд. Точнее, дух эйда.

Видимо ошарашенное выражение лица заставило его усомниться в моих умственных способностях, и для верности рыцарь ткнул пальцем в сторону инструмента в моих руках.

– Великие мастера вкладывают частичку души в свои лучшие творения, – неторопливо, явно наслаждаясь беседой, пояснил рыцарь. – Во мне есть частичка души мастера и частичка меня самого. Но большую часть меня определяет музыкант, в чьих руках я пою. Моя природа изменчива, и я меняюсь, чтобы как можно точнее воплощать образ, вложенный в меня бардом и его музыкой. Сейчас ты воплотила меня таким. Мне нравится. И я, и это место. Красиво, – повторил он.

Я потрясла головой, пытаюсь хоть как-то упорядочить путающиеся мысли. Получалось плохо. Лишь напоминание, что я нахожусь в игре, где возможно всё, мгновенно успокоила мятущиеся мысли. Я всего лишь попала в необычный сценарий и, кажется, вполне удачно его прохожу. Вот эйд, его надо обуздать. Только он не выглядит необузданным. Спокойный такой, вежливый, вполне довольный жизнью.

Из любопытства я попыталась посмотреть свойства инструмента.

Эйд. Свойства скрыты

Кто бы сомневался...

– Это место, – спросила я. – Откуда оно взялось?

– Ты не знаешь?

Рыцарь вновь удивился, да так искренне, что я невольно почувствовала себя школяром, забывшим, сколько будет два плюс два.

– Это Внемирье. Место между мирами, если тебе так проще понять. Существует множество миров и планов, которые соседствуют друг с другом, но не пересекаются. Пространство между ними и зовётся Внемирьем. Хотя, это скорее не пространство, а состояние. Потенциал. Не воплощённая идея, содержащая в себе все вероятности. Ты временно структурировала

часть Внемирья музыкой: выбрала одну из возможных форм и претворила в жизнь своей силой. Сил у тебя не много, так что это место вскоре исчезнет. Но были в истории существа, чьей силы хватило для создания целых миров. Вы зовёте их богами.

Я по-новому оглядела мир вокруг. Песня едва описывала его, но я видела знакомые черты: шелестящие листвой дубы, чёрные тени птиц на фоне луны, уходящие на четыре стороны дороги... Даже плащ Эйда (теперь мне казалось, что это не название инструментов такого типа, а имя собственное) украшал тамплиерский крест. Ни слепой судьбы, ни смерти видно не было, но, может, песня воплотилась не столь буквально?

– Зачем я здесь? – на языке у меня вертелось много вопросов, но этот казался самым насущным. – Познакомиться с тобой?

– И для этого тоже, – призрачная голова в глухом шлеме кивнула. – Но в первую очередь для испытания.

– Испытания чего?

– Твоей способности призвать из Серых Земель нужную душу, не выпуская прочие.

Мои брови непроизвольно взлетели вверх, придав лицу удивлённо-идиотское выражение. Видимо, оно достаточно поведало Эйду о моих познаниях в сей области.

– Пойдём со мной. Ты как раз сотворила подходящую дорогу. По пути я расскажу тебе о том, что происходит после смерти живых существ Барлионы.

Отказываться я не стала, и мы неторопливо пошли по одной из дорог, скрывающейся в густой тени дубов.

– Каждое существо, – начал Эйд, – условно состоит из трёх частей. Тело, душа и дух.

– А чем отличается дух и душа? – прервала я Эйда.

– Душа – это твоя бестелесная сущность. Дух, или «вита» – это жизненная сила существа, его, скажем, животная душа. Она наполняет тело жизнью, позволяет ему дышать, двигаться, совершать некоторые действия без твоего участия. То, что называют инстинктами, заслуга духа. Во многих языках понятия души и духа смешались, объединились и стали синонимами, так что для простоты восприятия я буду называть дух вторым названием – вита. Именно вита позволяет живым существам получать энергию из мира через пищу и ряд менее очевидных действий. Это делает наделённых витой существ желанной добычей для тех, кто её лишён, или чья вита искажена. Вампиры и большая часть нежити тому пример.

Я слушала Эйда и переваривала усложнившийся образ мира Барлионы. Наверное, всё это очевидно для каких-нибудь некромантов, тесно работающих с душами, духами, и прочими нематериальными аспектами существования, но для меня совершенно ново.

– У меня, к примеру, – тем временем продолжал ликбез Эйд, – есть душа, воплощённое тело, но нет виты. Моё тело лишено жизненной силы. У некоторых зверей есть тело и вита, но нет души. У неразумных зомби есть тело и искажённая вита, но отсутствует душа. У разумных зомби есть душа и тело, но вита или отсутствует, или искажена. Подавляющее же большинство существ триедино. Смерть нарушает это единство. Лишённое виты тело костенеет и умирает. Душа же отправляется в Серые Земли, где её начинает притягивать к себе Небытие. Если у души недостаточно сил для сопротивления – она безвольно бредёт к вратам в Небытие, где её поглощает Хаос.

Дорога повернула и неожиданно оборвалась. В самом буквальном смысле. Чёткий, приятный глазу мир заканчивался, будто неаккуратно вырванная из книги гравюра. За обрывом клубился уже знакомый белый кисель, ближе к горизонту переходящий в серый туман. Налетевший из-за наших спин порыв ветра умчался вперёд, достиг тумана и на мгновение разогнал его. Я увидела тысячи и тысячи каменных дорожек, по которым бредут бессчётные вереницы пепельных теней. Наверное, дело было в магии этого места, или в помощи Эйда, но я без труда различала крохотные фигуры на немалом расстоянии.

Миновало несколько секунд, и всё вновь заволочло свинцовым туманом и белым маревом.

– Это и есть Небытие, самое пограничье Серых Земель. Никогда не приближайся к нему. Ты рискуешь лишиться собственной виты.

Хм. Я же игрок. Что со мной случится? Удаление персонажа? Или моя раса сменится на «зомби» или «бесплотный дух»?

Потенциальный собрат коснулся моего плеча и кивнул головой в обратном направлении, предлагая вернуться. Я подспудно ожидала от прикосновения чего-то особенного, но оно оказалось до обидного обыденным. Ни мороза по коже, ни дрожи в коленях – просто прикосновение. Обидно даже.

Бросив прощальный взгляд на неразличимое в мареве Внемирья Небытие, я зашагала вслед за Эйдом.

– Лишённая подпитки виты, душа слабеет и со временем истаивает, исчезает навсегда, – продолжил он ликбез. – Но есть и другие. Души, которые сохранились в памяти живущих. Чем чаще их вспоминают, чем более яркие, сильные эмоции испытывают помнящие, тем больше энергии получают души в Серых землях. Кому-то едва хватает на то, чтобы противиться зову и оттягивать время последнего путешествия к вратам в Небытие. Но некоторые копят очень и очень много силы. И все они хотят вернуться. Пусть ненадолго, но вернуться.

Он замолчал, а я вдруг задумалась, что происходило с душой инструмента, пока он пылился в закромах у Астильбы. Пребывал в Серых Землях? Скучал во Внемирье? Был развоплощён и не осознавал себя? Надо будет обязательно расспросить его об этом.

– Барды в своих песнях сохраняют память о душах, – вновь заговорил Эйд. – Зачастую, самую сильную память. Песни о великих подвигах, пламенной любви, о героических свершениях поют веками. Воспоминания о воспетых душах хранят тысячи тысяч живых. Известная песня способна стать твёрдой и прямой дорогой между Серыми Землями и миром живых. Я был создан мастером для того, чтобы помогать одному барду призывать такие души. И я хорошо знаю опасности, что подстерегают на этом пути. Редкий подвиг героя обходится без злодея. И в песнях невольно сохраняется память о великих негодях, предателях, подлецах. Их тоже питает память живущих, они также мечтают вновь увидеть мир, и песни бардов с лёгкостью открывают дорогу и для них.

Слушая эту историю, я невольно восхитилась изворотливостью гейм-дизайнеров. Красиво они всё обстряпали. И ведь как ладно ложится эта легенда на извечное человеческое стремление сохраниться в памяти потомков, быть воспетым в песнях, оставить след в истории. Это лишь стремление душ не потерять себя после смерти. Но вот мысль о том, что вместо души героя себе в помощь я вызову какого-то сомнительного злодея древности, беспокоила.

– И как же избежать такого исхода? – задала я напрашивающийся вопрос.

– Существует несколько способов, но пока тебе доступны лишь два из них. Первый – использовать или сочинять песни, в которых злодеям будет уделяться как можно меньше внимания. Песни, где нет имён, а есть лишь общий образ, как правило, живут в отрыве от памяти о самом негодяе.

– А второй способ?

– Ты в силах возвращаться из Серых земель, а потому можешь лично отправиться туда и увести в мир живых нужную тебе душу. Со временем ты научишься просто верно направлять энергию Помнящих, закрывая ею дорогу для зла, но это умение придёт не сразу.

Отправиться в Серые земли и привести оттуда душу? Любопытно будет почувствовать себя в роли Орфея, отправившегося в царство Аида за Эвридикой. Только как это реализуется в игре? Для каждого призыва отправляться на перерождение? Звучит не слишком обнадеживающе.

За разговором мы успели вернуться к месту нашей первой встречи. Эйд носком окочанного металлом сапога поворошил пепел, обнажив рдеющие угли в кострище, и на металле доспехов заиграли алые блики. Рыцарь поднял забрало шлема, и я увидела всё то же белое марево вместо лица. Зрелище заставило невольно вздрогнуть и Эйд, заметив мою реакцию, развёл руками.

– Когда ты пела, то не представила моего лица. Моя телесность – условность, выражение твоей воли и фантазии. Как и почти всё, что ты видишь вокруг. Внемирье – бесконечная возможность, идея, ждущая воплощения.

Теперь я иначе стала воспринимать белое марево, составляющее ткань этого места. Солнечный свет, если вспомнить физику, содержит в себе все прочие цвета. Потенциальная радуга, нужно лишь знать как извлечь все краски мира. Бесконечное число возможностей... Невольно вспомнился классический цикл романов Роджера Желязны. Воля, творящая из магического первородного бульона миры... Ну, или крохотные частички миров, пусть даже мимолётные однодневки по меркам миров настоящих. За такой, пусть даже и игровой, опыт я готова многое отдать! Это ведь потрясающе! Творчество, буквально и сразу меняющее мир!

Во мне разгорелся нетерпеливый азарт, требующий немедленно начать экспериментировать с уникальной возможностью. Кто знает, сумею ли я когда-нибудь снова попасть в это удивительное место?

Взглянув на клубящуюся под забралом белую хмарь, я без колебаний коснулась струн эйда. Наверное, тут можно творить и иначе, но мне слишком нравилась мысль о воплощении образов через музыку, чтобы что-то менять.

*Его глаза – подземные озера,
Покинутые, царские чертоги...*

Бессмертные строки Гумилёва, когда-то положенные мной на музыку, заставляли белый кисель неопределённости в шлеме Эйда трансформироваться в красивое, гордое и немного печальное мужское лицо. Карие, почти чёрные глаза, светлая атласная кожа, сжатые в усмешке губы. Слишком смазливый, на мой вкус, но эта мелочь совершенно терялась на фоне переполняющей меня эйфории от самого факта творения. Я это сделала! Чёрт его знает зачем, но сделала!

– Спасибо, так намного удобней, – Эйд картинно поклонился, снял шлем и почесал затылок. – Давно мечтал это сделать, но затылка у меня не было, – пояснил он в ответ на мой вопросительный взгляд. – Затылок, знаешь ли, довольно редкое явление в этом мире.

– Пудинг, это Алиса. Алиса, это пудинг, – процитировала я классика.

– Что? – удивлённо переспросил Эйд.

– Да так, навеяло, – отмахнулась я, решая, чего бы ещё воплотить.

В голову лезла всякая чушь, и я невольно вспомнила инопланетного зайца из старого мультика. Он создал крем материализации и подарил его людям, но у тех почему-то хватало воображения только на создание арбузов.

Внемирье напоминало вошедшую в историю Белую Книгу. Увесистый красивый том в кожаном переплёте, изданный на плотной мелованной бумаге и не содержащий ни единой буквы. На месте имени автора красовалось крохотное зеркало, а все страницы оставались девственно-чисты. Издательство «СНЕГ», выпустившее эту самую Белую Книгу, провело масштабную и красивую рекламную кампанию, суть которой была как раз в бесконечном числе историй, поместившихся на не исписанных белых листах. Каждый может прочесть на них совершенно уникальное, невероятное произведение. Книга тут же стала модной и заняла почётное место на полках коллекционеров. Несколько сотен человек открыли в себе писательский дар, но подавляющее большинство людей видело лишь пустые белые листы, в лучшем

случае исписанные незатейливыми бранными словами из той серии, что обыкновенно можно прочесть на заборах и в подземных переходах.

– Скажи, – обратилась я к наблюдавшему за мной Эйду, – раз Внемирье – это некая соединительная ткань между мирами, то я могу через него добраться до любого из этих миров?

– В принципе, да, – поколебавшись, ответил рыцарь. – Но не во все ты сумеешь попасть. Какие-то из миров недоступны живым, какие-то – смертным. Многие миры охраняют стражи. Кроме того, едва ты проложишь дорогу в какой-либо мир, из него по этой самой дороге могут выбраться его обитатели. И не все из них дружелюбны.

Эта новость заставила призадуматься. На нубском уровне встреча с любым агрессивным монстром закончится предсказуемо – моей преждевременной кончиной. Надо думать, в этом случае я уйду на перерождение и через стандартные двенадцать часов вернусь в общий игровой мир. Задание я, соответственно, провалю. Но так ли важно это задание? Тем более, что я пока не понимаю, в чём именно оно заключается. Не смогу сыграть на эйде, дождусь редкого инструмента из магазина мастера Пируса и продолжу квест Шестой. А здесь... Здесь я могу почувствовать себя Творцом! Эру, сотворившим песнью сущее! Или песнь пели уже его творения? Не важно, суть не в этом.

– Скажи, – я решила сразу уточнить все детали, – если я погибну при встрече с одним из таких существ, что со мной случится?

– Ты, как и все, попадёшь в Серые Земли, а затем возродишься в Барлионе.

– Я смогу снова попасть во Внемирье?

– Может когда-нибудь ты и отыщешь такой способ, этого я не знаю.

Из размытого ответа Эйда я усвоила, что второй попытки в этом задании не будет, но, теоретически, вновь открыть доступ в эту локацию я могу. Но не факт, что когда-нибудь у меня это получится. А раз так – гори всё огнём!

Стоило принять решение, как на душе стало легко, а за спиной будто выросли крылья. Я размяла пальцы и поудобней перехватила эйд.

– Ну что, – спросила я у воплощённой души инструмента, – не хочешь прогуляться по мирам?

– Ты ведь понимаешь, насколько это опасно и безответственно? – уточнил рыцарь, но мне показалось, что его глаза озорно сверкнули.

– А ты понимаешь, что тебе наконец-то выпал шанс оторваться за... пёс знает сколько лет? – вернула я вопрос.

Эйд неопределённо хмыкнул, но более никаких возражений и нравочений не последовало.

Дорога, ведущая к Небытию, меня не привлекала. И дело было даже не в риске потерять загадочную виту. Мрачное и однообразное местечко. Чего там ловить? Оставалось ещё три дороги и я, не колеблясь, зашагала по первой попавшейся. Интересно, куда она приведёт?

Ответ долго искать не пришлось. Несколько поворотов тропы, и мы достигли края крохотного мирка. Белая дымка у его границ редела и откуда-то снизу подсвечивалась алыми всполохами. Чтобы увидеть их источник, требовалось подойти к самому краю и заглянуть вниз, но меня объял иррациональный страх. Воображение рисовало головокружительную высоту, длинный стремительный полёт и мучительное резкое торможение внизу. Мысль о том, что это игра, не слишком успокаивала. Как по мне – проще залезть в пасть жуткому монстру, чем упасть. Первое хоть не похоже на реальность.

Собравшись с духом (забавный каламбур, учитывая природу моего спутника), я всё же подошла ближе к краю и присела. Под насмешливым взглядом Эйда я осторожно на коленях подползла к пропасти. Далеко, на самой границе видимости зияла тьма, рассечённая огненно-красными прожилками. Зрелище напомнило видео ночного извержения вулкана – мрачная и пугающая красота.

**Пламя Тартара горит не для взора смертных.
Ни один из Тёмных богов не встал на Вашу защиту!
Вы прокляты за свою дерзость!**

На самом краю зрения появился дебаф «Проклятье Тартара». Уязвимость к тёмной магии увеличена на 100 %. Шикарно. Интересно, проклятие снимется после выхода из Внемирья или перерождения? Или останется на персонаже вечно?

Так или иначе, желания получить туристическую визу в Тартар не возникло. Мне там, очевидно, не рады. Зато больше нет надобности сидеть на краю обрыва! Я осторожно попятилась назад и бросила случайный взгляд вверх. В глаза ударило сияние цвета густого расплавленного золота, ослепляющее и величественное.

**Сияние Чертогов Света не предназначено для взора смертных.
Ни один из светлых богов не встал на Вашу защиту!
Вы прокляты за свою дерзость!
Божественный свет ослепляет Вас!**

Перед глазами темнота, разбавленная лишь списком дебафов. Слепота – сутки. «Проклятье Элуны» – уязвимость к святой магии увеличена на 100 %.

Вот так поглядела на миры одним глазком... Но по-настоящему меня опечалили не проклятия, а слепота. Это что получается, или мне сутки торчать тут прежде, чем продолжить исследование? Или думать, как выбираться в общий игровой мир и просить исцеления? Хотя... Стоит попробовать справиться самостоятельно.

Я вслепую отползла подальше от края пропасти, поднялась на ноги и нащупала эйд. Немного практики и мне удалось взять чистый аккорд, активируя Песнь Очищения. Безрезультатно.

– Ты странное существо, – раздался в темноте моего мира голос Эйда. – В тебе есть нечто, что равно противно и Свету, и Тьме.

Эти слова породили целую цепочку ассоциаций. В голове всплыли бессмертные строки Омара Хайяма:

*«Ад и рай – в небесах», – утверждают ханжи.
Я, в себя заглянув, убедился во лжи:
Ад и рай – не круги во дворце мирозданья,
Ад и рай – это две половины души.*

Но в этом игровом мире не было понятий Ада и Рая, так что стихи не сработают. Зато одна старая песня из потрясающего альбома с весьма подходящим названием «Запрещённая реальность», вполне подходит по смыслу. Жаль только, что у меня нет тут синтегитары или хотя бы древней электрухи с усилком...

Я представила, насколько сочно и сильно звучала бы в этом антураже синтегитара с её возможностью воспроизводить практически любые звуки. Под этот антураж композицию для органа и электрогитары – вот это был бы концерт! Повинуясь порыву, я ударила по струнам и с изумлением услышала знакомое звучание. Торжественный органый звук заполнил собой бесконечность Внемирья. Каждая нота была «забита» на эйде именно так же, как на моей синтегитаре в реальности! В этот самый миг мысль о том, как глубоко технологии корпорации Барлиона проникли в мой мозг, почему-то не пугала, а вызывала восторг.

Так, а как переключиться на звучание электрогитары? Никакого сенсорного управления тут не было, голосовым я тоже не пользовалась. А, собственно, как я это сделала? Просто представила нужный звук.

Воображение тут же чётко и в подробностях воспроизвело тяжёлые гитарные риффы, и струны под моими пальцами запели новым голосом – мощным, заставляющим дрожать каждую клеточку тела. Эх, мать моя филармония! Сюда бы ещё и микрофон!

Несколько минут практики и пространство потряс слаженный дуэт органа и электрогитары. И пусть содрогнутся Тартар и Чертоги Света! Мой голос, так же усиленный неведомым образом, затопил, казалось, всё Внемирье и каждый из граничащих с ним миров!

Чёрен мир закрытых смертью глаз³...

Песня о тонкой, ускользающей границе между светом и тьмой, добром и злом, гремела в самой ткани Внемирья. Иконки дебафов проклятий мелко задрожали, покинули положенные им места и закружились в темноте перед моим лицом. Но это было не важно. Меня пьянил восторг нового звучания эйда и мощь собственного голоса.

Взбесившимися кометами иконки дебафов ринулись навстречу друг-другу и столкнулись, породив яркую вспышку. Мгновение, и темнота отступила, сменившись знакомым пейзажем края мира.

Из молочно-белой хмари соткалась женская фигура. Неясная, смутно угадывающаяся, с пустыми глазницами на неподвижном лице, как в строках моей песни. Женщина подняла призрачную руку, указывая на меня. Но я смотрела на неё без страха. Всего лишь очередная сущность, созданная музыкой. Моей музыкой!

Песня текла сквозь меня, повествуя о безжалостной судьбе и предательстве друга, ударившего в спину. В следующее мгновение тело пронзила тень настоящей боли, а из груди показалось острие меча. Меча Эйда.

– Нельзя уйти от Судьбы, – громогласно объявила безглазая фигура женщины, и мир померк, оставив вместо себя системное сообщение.

Вы погибли и были перемещены в Серые Земли.

Вы автоматически покинете данную локацию через 12 часов.

³ Строки песни «Свет. Тьма» группы «Маврик».

Глава 5

Темнота, моё тяжёлое дыхание и эхо ушедшей боли. Сердце колотилось как взбесившийся метроном, пальцы судорожно сжались на грифе айда. Что это было?

– Прости, – раздался рядом знакомый голос. – С Судьбой не спорят, а ты сама пропела смерть от моей руки. Тебе суждено пройти испытание в Серых Землях. Нельзя уйти от Судьбы.

Только сейчас я осознала, почему вокруг так темно – я рефлекторно зажмурилась от боли, пусть и приглушённой фильтрами. Открыв глаза, я смогла полюбоваться унылым серым пейзажем. Мир будто выцвел, превратив многообразие красок во все оттенки серого. Трава, камни, деревья, даже небо – всё было блёклым и каким-то ненастоящим. Ни следа солнца. Ни следа тени. Монотонная удручающая серость.

Эйд тоже переменялся. Теперь от него остался лишь размытый силуэт, смутный след прежнего воплощения. Выражения его лица, за неимением этого самого лица, я не видела, но мне отчего-то казалось, что он искренне сожалеет о произошедшем.

– Да ничего, – после недолгого размышления отмахнулась я. – Говорят, всё в этой жизни возвращается. Это мне, видать, за Чипа.

– За кого? – не понял Эйд.

– Будешь себя хорошо вести – познакомя, – пообещала я. – Уж не знаю, сойдёте ли вы характерами, но скучать ты точно перестанешь. К слову о скуке. Ты чего стал выглядеть, как тень отца Гамлета?

– Моё прежнее воплощение было частью покинутого нами мира, а новую форму ты мне ещё не придала.

– Хм... – заинтересованно протянула я. – Значит, я могу сделать тебя кем угодно?

– Что-то вроде, – осторожно отозвался Эйд, видимо, предчувствуя недоброе.

– Ну ты и везунчик! – я хотела хлопнуть силуэт Эйда по месту, где по моим прикидкам находилось плечо, но рука проскочила сквозь него.

– Это ещё почему? – не унимался дух.

– Если бы ты попал в руки Витька, то стал бы грудастой секси-куколкой. Он всегда говорил, что басуха – его единственная любовь в этой жизни. А тут такой шанс на ответное чувство!

Мне показалось, или дымка вздрогнула и слегка попятилась?

– Да не дрейфь, болезный, – хохотнула я, успокаивая занервничавшего Эйда. – Я спирофилией не страдаю. У нас с тобой исключительно профессиональные отношения. Хотя сюжет для романтической баллады вышел бы оригинальный.

– Отвык я от юмора смертных, – несколько сконфуженно пробормотал дух.

– Что, Кипрей так не шутил? – заинтересовалась я, только сейчас сообразив, что передо мной достоверный источник сведений о Десятом.

– Когда я был создан, он разменял уже не одну сотню лет, и его юмор был более... зрелым, – деликатно обозначил разницу Эйд.

– И в кого ты такой вежливый? – разочарованно протянула я, предвкушая путешествие в компании существа без чувства юмора.

– Эта черта, вероятно, досталась мне от мастера, – с достоинством ответил Эйд.

А я вот призадумалась, какую бы форму ему придать. Общаться с бестелесным духом было неудобно. В голову почему-то ничего дельного не приходило.

– Пожелания будут? – с надеждой спросила я у спутника.

– Мне понравился прошлый облик, – сообщил тот. – Красивый образ, вполне подходящий по звучанию.

Значит, что-то мужественное и героическое...

Я перебирала в памяти соответствующие запросу произведения, но в голову всё больше лезли глупые шутки. Интересно, что будет, если я спою какую-нибудь хрень вроде «её ноги никогда не кончались, её зубы от луны отражались»? Как система воплотить этот сюрреализм? Или здравствуй, Лобачевский? Перемещение в мир неевклидовой геометрии?

К счастью для Эйда, ставить опыты я не решилась. Зато вспомнила вполне подходящую песню о чёрном рыцаре.

На этот раз я внимательно наблюдала за трансформацией, не желая упускать столь необычайное зрелище. С каждым пропетым словом Эйд менялся. Дымка, из которой состоял дух, закружилась, увеличилась в размерах, уплотнилась и приняла вид всадника на вороном коне. Мне в этой песне почему-то представлялся именно вороной. А ещё Эйд изрядно напоминал назгула из классической экранизации «Властелина Колец». Наверное, это признак скудной фантазии, но именно с этими персонажами у меня ассоциировался всадник в чёрных доспехах, унёсшем тысячи жизней. Кстати об отъёме жизней... А не зря ли я использовала именно эти строки для того, кто уже раз отправил меня в Серые Земли? Хотя, куда дальше-то? Я и так тут. Как говаривал Сашка – дальше фронта не пошлют.

Мир вокруг ничуть не изменился. Никакого огня вдалеке, хотя серая пыль наличествовала. Но она была тут и до песни. Или песня не годилась, или в Серых Землях я не могу менять реальность по своему желанию.

Конь под Эйдом нетерпеливо фыркал и бил копытом, а сам новоиспечённый Чёрный Всадник взирал на меня сверху вниз.

– Доволен?

– Более чем, благодарю, – величественно кивнул мне дух.

Он спешил и потрепал храпящего коня по холке. Странно, но Эйд не был серым, как всё вокруг. Да и я сохранила «базовую» расцветку. Наверное, это потому, что мы с ним не принадлежим этому миру. Интересно, почему? Я ведь, технически, мертва? Эйд меня вроде как убил.

Мертва!

Мысль пронзила острее меча. Как там говорила тварь из зеркала? «Эти письмена открыты лишь мертвецам». Куда уже мертвее? Я стою посреди Серых Земель!

Дрожащими от возбуждения пальцами я выудила из сумки заветные записки Кипрея. За потрепанной обложкой обнаружились неровные строки, написанные убористым почерком.

Ты оказался достаточно любопытен, чтобы отыскать все знаки на Древе и попасть в хранилище. Истории привлекают тебя большие артефакты, волшебной брони и секретов ремесла, раз ты остановил выбор на невзрачном путевом журнале. Ты не готов жертвовать другими для достижения цели, а твоя музыка способна трогать души. Кроме того, ты достаточно сообразителен, чтобы отыскать способ попасть в Серые Земли и прочесть эти строки.

Кто бы ты ни был – мы похожи. Наша судьба – дорога, и мне кажется – когда-то она позволит нам встретиться.

Каждому путнику не мешает проводник. А для дорог Серых Земель требуется совершенно особый проводник. Проводник, принадлежащий двум мирам одновременно. Отыскать такого – большая удача. Но удача – не верная спутница. Не стоит полагаться на столь ветреную леди. Я научу тебя, как создать подходящего проводника.

Текст на этом обрывался, сменившись системным сообщением прямо на страницах дневника.

Предложено первое задание из цепочки – «Создание проводника».

Принять? Да/Нет

Стоило согласиться, как пустующая ранее часть страницы наполнилась новым рукописным текстом.

Природа Серых Земель сложна и не познана до конца ни одним известным мне существом. Иногда мне кажется, что это место – совершенно не то, чем кажется нам, смертным. К примеру, почему иногда мне встречались души зверей? Так ли много преданий сохраняет память о них? Чувствую, что это как-то связано с религиозным почитанием отдельными племенами тотемных животных.

Как бы то ни было, тебе следует отыскать одну из таких душ и привязать к себе. Удачи, мой неведомый друг.

Задание изменилось, уточнив цель поисков – звериную душу. И ни одной подсказки, где эту самую душу искать. Прочие страницы дневника так и остались пусты.

– Слушай, Эйд, – обратилась я к духу, что с любопытством наблюдал за мной. – А где тут можно найти душу зверя? И как привязать её? Не крутить же лассо на манер ковбоев.

– Ты не забыла, что должна пройти испытание? – вопросом на вопрос ответил мне Эйд.

– Не забыла. Но ты хоть расскажи, что от меня требуется в этом испытании?

Призрачный рыцарь подбоченился и торжественно провозгласил:

– Ты должна выбрать душу и вывести её из Серых Земель в Барлиону.

– И всё? – даже удивилась я.

– По-твоему, это так легко? – недобро усмехнулся Эйд.

– Ну, звучит не особенно сложно, – призналась я. – Расскажи лучше, что там с душами зверей. Может, я звериную душу выведу?

– Не особенно сложно? – повторил дух инструмента. – Значит, ты без затруднений справишься с этим заданием. Со всеми заданиями.

Сказав это, Эйд умолк, явно не желая давать какие-либо дополнительные инструкции. Ну и пёс с тобой, рыцарь печального образа жизни, сама разберусь.

Теперь, когда глаза привыкли к однообразной палитре загробного мира, я смогла как следует оглядеться. Станный пейзаж. Первое, что бросалось в глаза – парадоксально плохая видимость. Вроде никаких пылевых облаков, тумана и прочих природных явлений, но уже метров через сто перспектива смазывалась, будто я смотрела на изрядно затёртый карандашный набросок.

Но и в пределах видимости было чему удивиться. Здания разных размеров и стилей располагались без видимой системы. Причём некоторые из них выглядели чёткими и детально проработанными, в то время как другие имели лишь смутные очертания. Подойдя поближе к одному из строений, я смогла рассмотреть текучую субстанцию из которой оно состояло. Подвижная и в то же время плотная, как ртуть, она постоянно находилась в движении, меняя постройку до неузнаваемости. Вот мелькнул барельеф с какими-то паукообразными тварями, вот он сменился выщербленной стеной из необработанного камня, и снова барельеф, но теперь уже изображающий жертвоприношение... Такое впечатление, будто здание не решило, в каком виде ему воплотиться.

Я обратилась к Эйду, как к признанному светилу в вопросах путешествий по Серым Землям.

– Что не так с этой стеной? И откуда тут вообще эти здания? Это же место обитания душ, а не промышленная стройка. Или душам тоже нужно где-то жить?

– Всё это – подобные мне творения рук великих мастеров, – пояснил дух. Или правильное говорить «душа», ведь духа-виты он лишён? Но звучало как-то непривычно, неправильно, и я решила называть Эйда духом.

– Изделия, что обрели душу благодаря своим создателям. Легендарные предметы, лишённые материального воплощения, но сохранившиеся в памяти. Разрушенные храмы и дворцы, скульптуры и картины, доспехи и оружие. Их души тоже попадают в Серые Земли.

Я по-новому взглянула на серый мир вокруг. Кладбище легенд. Музей памяти многих поколений жителей Барлионы. А, может, и не только Барлионы? Если Внемирье – пространство между мирами, то может и души приходят сюда из множества миров?

Увы, как я не пыталась – ни подтверждения, ни опровержения теории увидеть не удалось. Мы с Эйдом шли мимо множества предметов и строений, но принадлежало ли хоть одно какому-то чуждому миру понять не получалось.

Я вертела головой, как провинциалка при первом посещении столицы. Серые земли поражали невозможным сочетанием безжизненности и изменчивости. Совершенно ошеломительное впечатление...

– Почему некоторые предметы статичны, а некоторые изменяются? – понаблюдав за очередным превращением растущего посреди дороги дерева, спросила я. – Ты вот вообще не имел вменяемой формы, а когда обрёл – остался неизменен.

– Некоторые предметы были описаны точно или даже сохранились их изображения, – Эйд кивнул в сторону скульптуры крылатой девушки, чем-то напомнившей мне богиню Нику из греческой мифологии. – О других сохранились лишь противоречивые легенды, и каждый помнящий видит их по-своему.

Взгляд зацепился за нечто смутно знакомое, и я остановилась чтобы приглядеться получше. На чём-то, попеременно превращающимся то в каменный алтарь, то в громоздкий стол, то просто в необработанный кусок скалы, лежала шахматная доска. Нескольких фигур не хватало, а те, что были, постоянно изменялись. Зато сама доска выглядела достаточно чёткой: тёмные и светлые клетки поля были, видимо, достаточно классическим решением. Все представляли их одинаково, в отличие от переменной отделки.

Я попыталась определить, что за фигуры стояли на доске. Клетки, предназначенные для пешек, пустовали. Кони были представлены как классическими животными в замысловатой металлической броне, так и местными ездовыми ящерами. Фигурки «плыли», меняли форму, но в целом оставались узнаваемыми. Ладьи присутствовали только у одной фракции: пара крупных фигур возвышалась над прочими, но менялась так быстро, что глаза не успевали зафиксировать мелькающие образы. В фигурках офицеров были больше определённости. Одна пара имела характерное для эльфов строение тел и заострённые уши. Офицеры второй фракции могли похвастаться типичными для троллей клькастыми мордами.

Ферзи гордо красовались на положенных им местах. Одна из фигур в странной шапке с оленьими рогами оплывала горячим воском, не позволяя угадать ни расу, ни пол изображённого существа. То же происходило и со вторым ферзём с той лишь разницей, что в ней угадывался сжатый в руке посох.

А вот в королях было чуть больше определённости. Один, совершенно очевидно, был орком. На его плечах время от времени появлялась светлая шкура волка, меч в руках сменялся топором, затем копьём, а временами проскакивал образ ятагана. Во втором шахматном короле достаточно точно угадывался человек, одеяние и оружие которого то и дело менялось с меча на посох.

Шахматы, шахматы... В голове вертелось что-то об игровых шахматах. Точно! Легендарные шахматы Кармадона! Или Кардамона? Не помню точно, но как-то так. На форумах Барлионы все на уши встали из-за того, что неизвестный ювелир начал воссоздание легендарного

шахматного набора. Выходит, души созданных фигур снова получили воплощение в мире, а я вижу те, что ещё ждут своей очереди.

Интересно, а все эти здания, скульптуры, доспехи и оружие тоже ожидают, пока какой-нибудь мастер не решит воссоздать древнюю легенду? И могу ли я хоть на время воплотить душу предмета в Барлионе?

Я уже подумывала поэкспериментировать в этом направлении, как заметила движение. Не постоянное перетекание одного образа в другой, а вполне себе привычное. Между меняющимися силуэтами предметов по пыльной земле неторопливо брёл человек. Поникшая голова, опущенные плечи, сгорбленная спина и шаркающая походка диссонировали с впечатляющего вида латами.

На кирасе мертвеца красовалась мастерски выгравированная рептилия, хорошо различимая даже под слоем серой пыли. Пепельно-серую, как весь этот мир, голову покрывал металлический венец, плечи обнимал длинный плащ, заколотый фибулой в форме всё той же рептилии. Беззвучно волочащийся по земле полуторный меч сжимала безвольно повисшая рука давно погибшего человека.

Приглядевшись, я заметила, что его доспех изрядно потрёпан, а меч иззубрен от страшных ударов. Какой-то король, павший в легендарной битве? Судя по состоянию души, ту давнюю историю потомки успели изрядно подзабыть.

На нас с Эйдом дух не обратил никакого внимания. Просто брёл себе, время от времени огибая то или иное препятствие. Я заинтересованно огляделась, выискивая других обитателей загробного мира. В дали, на самом пределе видимости, шествовала громадная фигура, но неведомая муть скрадывала детали, не позволяя рассмотреть колосса. Кто это был? Титан? Дракон? Погибшее божество?

Ноги сами собой понесли по направлению к удаляющейся фигуре, но шаг гиганта был слишком широк и он скоро истаял за зыбким горизонтом этого мира. Зато из-за величественного клёна (интересно, а с деревом тоже связана какая-то легенда, или так выглядит дух дриады?) показалась высокая статная женская фигура. Гордо поднятый подбородок, расправленные плечи, плавная, но уверенная поступь... Даже без богатых одежд незнакомки можно было догадаться, что это не случайная душа недавно усопшей простолюдники.

В отличие от покойного короля, дама меня заметила. Остановилась на пару секунд, смерила оценивающим взглядом и презрительно скривилась. Будто лошадиное «яблоко» увидела посреди расстеленной для неё лично красной дорожки. Выказав презрение, леди продолжила одной ей понятный путь в пыли мира мёртвых.

Я захлопнула открывшийся для приветствия рот. Заводить беседу с этой кислмордой леди на тему возвращения в мир живых расхотелось. Ничего, у меня в запасе цельный король заваялся. Кстати, где он там?

На моё счастье, догнать медленно бредущего мужика в короне оказалось проще простого. Увы, на этом простые задачи закончились. Как его возвращать-то?

– Эй, величество! – без особой веры в успех позвала я призрака.

Тот никак не отреагировал, продолжая безвольно брести к неведомой мне цели. Хотя почему это неведомой? Эйд ведь рассказывал, что души, не имеющие сил сопротивляться зову Хаоса, бредут к Вратам в Небытие. Видно, пришёл час и этой души.

Для порядка я попыталась коснуться тени, махала перед её глазами рукой, проходила насквозь и даже попробовала стукнуть эйдом, вызвав неодобрительный взгляд души инструмента. Всё без толку. Бредущий фантом никак не реагировал на мои потуги.

Кто-то может упрекнуть меня в чёрствости, но меня происходящее даже забавляло. Интересное заданье подкинула игра. Не типовое, прямо скажем. Это вам не «убей десять крыс и принеси их шкурки и хвосты». Тут думать надо.

Я ходила кругами вокруг бесцельно шагающего духа и размышляла, как быть. Кто-то может назвать меня чёрствой, но плачевный вид призрака не вызывал особого сочувствия. История этого имитатора не была мне знакома, а потому безымянный король оставался для меня просто безликой программой. Зато он представлял интерес в качестве подопытного кролика. Любопытно ведь узнать, какова моя власть над душами и самим этим местом. Вот только одна загвоздка – я не знаю его истории. Больше того, я не знаю истории ни одного местного правителя, погибшего в битве. Тогда как я про него спою?

Размышляя, я неторопливо шла следом за королём. Везёт мне сегодня на приличное общество. Сплошь рыцари и короли, как в популярных женских романах. Правда, в отличие от этих самых романов, местный рыцарь уже разок пронзил меня мечом. Причём в самом буквальном, а не в образно-эротическом смысле. А теперь безымянный король и вовсе игнорирует мою сиятельную персону.

Безымянный король... Что-то мне это напоминает...

Я остановилась и потёрла ладонями лицо, пытаюсь поймать за хвост вёрткую мысль. Та, наконец, сжалась и подбросила воспоминание о недавно прослушанной фентезийной песне. Ещё одна их тех, что я выискивала специально для игрового исполнения. Специально я песню не разучивала, но мотивчик там был простой, а положенную на музыку рифму я запоминаю с первого-второго раза. Ну, а если что не вспомню – досочиняю. Главное, что основа есть, а заполнить пробелы не проблема.

Эйд шёл следом, ведя коня на поводу, и с интересом наблюдал, как я задумчиво бормочу под нос строки песни, перебираю струны, сплетая звуки в мелодию. Вмешиваться он явно не намеревался. Когда я, наконец, припомнила весь текст и подобрала подходящую музыку, то совершила короткую пробежку, обогнала призрака и села на его пути так, чтобы тот, пока бредёт в мою сторону, успел прослушать всю песню.

*Не на золоте полей, чья трава густа,
Не у моря, где на скалах сверкает соль,
А у вражеского рва на краю моста
Наконец нашел тебя я, о мой король⁴!*

Впервые с момента нашей встречи призрака отреагировал. Услышав пение он вздрогнул и едва заметно замедлил и без того черепаший шаг. Я внутренне ликовала. Есть реакция! Он меня слышит. Или видит. В общем, есть контакт.

Баллада о древнем короле, погибшем на поле брани, нашла отклик у духа. Он остановился и с видимым усилием поднял голову. Его взгляд пугал. Пустой, бессмысленный, он навевал потустороннюю жуть. Не бывает такого взгляда у живых людей. Надеюсь, не бывает...

Я пела, а душа безымянного короля преображалась. Мужчина выпрямился во весь рост, расправил плечи и посмотрел мне в глаза. Во взгляде призрака появилось осмысленное выражение. Он слушал.

Когда последние звуки баллады умолкли, призрака всё также смотрел на меня. и в его взгляде вдруг полыхнуло пламя, выжигающее пыльную серость мира мёртвых. Мир в одно мгновение обрёл цвет и запахи, но место было уже другим.

Запах гари дерёт горло, будто через мою глотку протаскивают колючую проволоку, а едкий дым режет глаза и выдавливает слёзы. Попытка пошевелиться не приносит результатов – я не могу управлять происходящим, я лишь сторонний наблюдатель.

⁴ Строки песни «Мой король» Лоры Бочаровой.

В рёве бушующего пламени раздаётся крещендо звенящей стали. Сквозь языки огня я вижу, как закованная в броню волна конницы неудержимо катится на меня. Нахлынувший страх заставляет тело отшатнуться назад, но спина упирается в препятствие, а чьи-то руки грубо толкают меня вперёд.

– Не отступать, падаль! Или вы подарите души этих никчёмных тварей Повелителям, или они пожрут ваши!

Унимаю дрожь в руках, мимоходом отмечаю, что кожа моя насыщенного зелёного цвета, и покрепче стискиваю древко копья, словно спасительную соломинку. Загадочных Повелителей я боюсь куда больше, чем надвигающегося врага.

– К бою!

Повинуясь команде, присаживаюсь на колено, упираю пятку копья в землю и направляю наконечник в сторону накатывающейся на меня лавины.

Пехота оцетинулась двумя рядами копий в ожидании удара конницы. Огненная стена, сотворённая магами, всего в пяти метрах от нас. От её жара доспехи ощутимо нагрелись. Даже боевые кони не станут бросаться в такое пламя, успокаиваю я себя. Они сбросят всадников, и нам останется только добить этих неудачников, позволив Повелителям насытиться их душами. Их душами, не нашими. Но конница не останавливается. У них тоже есть маги, и высокая огненная стена опадает, превращаясь в безобидную оградку высотой в локоть.

И тут на нас налетают всадники.

Время замедлилось. Я отчётливо вижу первый ряд конных рыцарей. Среди них выделяется всадник с огненно-красной рептилией на нагруднике. Бешено бьющееся в груди сердце замирает от ужаса и пропускает пару ударов. Король-Саламандра, бросивший вызов Повелителям и возглавивший мятеж против Тарантулов!

Земля качнулась и ушла из-под ног. Подточенная вражескими заклинаниями почва разверзлась, и ровный ряд копий рушится, позволяя коннице прорваться сквозь распавшийся строй. Что-то тяжёлое ударяет меня по шлему, и свет в глазах меркнет.

Я вновь открываю глаза, когда битва уже завершилась. Поле вокруг замка усеяно трупами, между которыми неторопливо шагают Повелители. Громадные тела пауков ненадолго замирают над поверженными противниками, жуткие хелицеры шевелятся, и едва заметное марево исторгается из поверженных существ, чтобы быть пожранным Тарантулами. Повелители собирают свою жатву.

Один из них приближается ко мне, и я, преодолевая боль, поднимаюсь и преклоняю колени.

– Повелитель... – хрипло шепчу я, надеясь, что обильной пищи будет достаточно, и меня минует страшная участь.

Громадный паук нависает надо мной. Я перестаю дышать. Нет, только не меня. Я ведь бился за вас. Вы обещали оставить наши души! Мгновение, ставшее для меня вечностью, миновало, и Тарантул двинулся дальше. Пириество продолжалось.

Я с трудом, спотыкаясь об изрытую копытами и заклинаниями землю, бреду к замку. Там свои, там лекари. Там сейчас нет Повелителей. Мимо меня два огра волочат по земле стонущего израненного человека. Огненно-рыжие волосы и знакомая рептилия на нагруднике. Твоя участь печальна, Король-Саламандра. Ты послужишь примером всем недовольным правлением Повелителей. Жутким примером.

Во мне нет злорадства, лишь сожаление. Если бы я хоть на миг поверил в это восстание, то присоединился бы к нему. Но я не верил. И был прав. Мы слишком слабы и ничтожны, чтобы противиться воле Повелителей. Но, возьми меня Бездна, как же мне хотелось, чтобы ты победил.

Мир вновь поплыл перед глазами, первое видение сразу сменилось следующим.

Я стою на страже у темниц и слушаю крики агонии. Они уже много дней разносятся по крепости Кривого Клыка. Король-Ящерица, как принято называть мятежника меж слуг Повелителей, сменил трон на пыточный стол, но остался королём. Истязатели Тарантулов знали своё дело, но Саламандра не сдавался. От его воплей стыла кровь обитателей крепости, но пленник отказывался признать власть Повелителей. Тарантулы, конечно, могли просто пожрать его душу, но сперва они желали публичного признания своей власти от лидера мятежников. И до сего дня их желание не было удовлетворено.

Очередной ледяющий душу крик, заставляющий тело мелко дрожать, резко обрывается. Я надеюсь, что Ящерица наконец-то распрощался с жизнью, но выходящие из камеры истязатели переругиваются, обсуждая новые способы сломить упряма. Значит, он просто в очередной раз отрубился. Жаль.

Истязатели уходят, оставляя меня стеречь прикованного и обессилившего пленника. Как будто он может сбежать. Сбежать...

Возмутительно-дерзкая мысль врзается в моё сознание. Побег. Отчаянный побег от власти Повелителей. Сейчас ни одного из них нет в крепости, значит нас не сумеют нагнать. Мысль о свободе опьянила, подарила бесшабашную храбрость, и я спешу в камеру, опасаясь, что моя решимость улечится. Я запираю камеру изнутри и, собрав все силы, подпираю дверь пустующим сейчас пыточным столом. Израненный человек безвольно обвис на дыбе. Вид вывернутых суставов и израненного тела меня уже не трогает. Всё это не важно. Мы сумеем сбежать.

Будто почувствовав что-то, Саламандра открывает глаза. Его взгляд останавливается на мне. Не знаю как, но он всё понял. Понял и улыбнулся разбитыми губами. А в следующий миг я наношу удар зажатым в руке кинжалом.

Иди с миром, Король-Саламандра. Они не получают твою душу. К тому времени, как они поймут, что случилось, и вызовут Повелителей, ты уже будешь в Серых Землях. Оттуда им тебя не достать. Ни тебя, ни меня.

Покрытый кровью Саламандры кинжал я не дрогнувшей рукой вгоняю себе в горло по самую рукоять. Губы мои растянуты в улыбке. Отныне я свободен.

Застлавшая мои глаза тьма вновь сменилась блёклой серостью. Я сидела в пыли, тупо глядя на свои дрожащие руки и пыталась понять, на каком свете нахожусь. Глаза щипало, но слёз не было. В Барлионе игроки не плачут – это место для развлечений и радости, а не слёз. В ушах всё ещё стояли истошные вопли истязаемого человека, а появившиеся системные сообщения никак не пробивались к сознанию.

Внимание! Вы получили дополнительную информацию о персонаже Король-Саламандра благодаря характеристике Знания Барда.

Вы осуществили привязку песни к душе существа Король-Саламандра. Отныне вы можете призвать эту душу из Серых Земель исполнением данной песни.

Внимание! Привязка песни к сущности, не упомянутой в ней напрямую, возможна только при прямом контакте с сущностью в Серых Землях.

Внимание! Данная песня не содержит прямого упоминания Короля-Саламандры и её Исполнение не повлечёт подпитку сущности в Серых Землях.

В поражённое сознание просто не вписывались ни характеристики, ни привязки, ни прочие детали игровой механики. Я смотрела на душу Короля-Саламандры, а она смотрела на меня.

– Кто ты? – дух говорил медленно, будто это стоило ему немалых усилий.

– Бард, – ответила я, глядя снизу вверх. Мне казалось, что Саламандре важны не имена, а суть происходящего. – Я прибыла в Серые Земли из Барлионы, чтобы провести с собой душу погибшего обратно в мир живых. Но только на время, – добавила я заметив, как разгорелся огонь в глазах Саламандры.

– Барлиона... – медленно протянул король. – Какая она сейчас? Тарантулы побеждены?

– Сказать по правде, до нашей встречи я даже не слышала о них.

– Даже не слышала... – заворожено повторил Саламандра.

Меч с глухим стуком упал в пыль, ноги духа подкосились и он неуклюже рухнул на покрытую серым прахом землю. Саламандра смотрел куда-то в безликое небо и улыбался, а по его щекам текли слёзы счастья.

– Пали... Пали и были забыты...

Я молча смотрела на него, а в голове вяло текли мысли о парадоксальности человеческого поведения. В минуты опасности мы можем смеяться, а в минуты счастья – плакать.

Эйд в разговор не вмешивался, предпочитая оставаться сторонним наблюдателем. Интересно, а ему вообще есть дело до происходящего? Я ведь сужу о нём привычными человеческими мерилками, а он, если вдуматься, совсем не человек. Что за дело музыкальному инструменту, пусть даже и ожившему по воле мастера, до наших печалей и радостей? Будто что-то почуяв, Эйд перевёл на меня взгляд, но так ничего и не сказал. Зато Король-Саламандра наконец-то переварил обрушившиеся на него хорошие новости из большого мира, вернулся к унылой действительности, подобрал свой меч, очистил клинок от пыли, и сунул его в ножны.

– Если даже Тарантулы забыты, то нет ничего удивительного в том, что меня почти никто не помнит, – с печалью и смирением в голосе сказал он. – Я уже давно не слышал ничего, кроме зова. Твоя музыка сумела ненадолго его заглушить, но он не ослабевает. А у меня больше нет сил противиться.

Слова буквально сами собой слетели с моих губ:

– Я буду помнить тебя, Саламандра.

Мятежный король горько усмехнулся, но всё же склонил голову в благодарном поклоне.

– Спасибо тебе, бард. Но, боюсь, твоего могущества маловато, чтобы память обо мне дарила достаточно сил для сопротивления зову. Да и нет в этом большого смысла. Тарантулы пали, и я могу с лёгким сердцем раствориться в Небытии.

– Не надо! – вырвалось у меня.

Наверное, выглядела я глупо. Игрок, уговаривающий дух давно почившего НПС продолжать жить. Даже не жить, а «быть». Но прожитые видения здесь и сейчас делали этого человека и его историю настоящими. По крайней мере для меня. И мысль что за все свои дела он в итоге получит забвение и полное развоплощение, вызывала в душе протест. Его жизнь и смерть требуют награды. Пусть даже небольшой. Пусть это будет лишь несколько часов в мире живых. Это всё, что я могу ему подарить.

Всё ли?

– Я сочиню песню о тебе, – пообещала я духу. – Хорошую песню. Она разойдётся среди помнящих, и ты получишь много силы.

Саламандра улыбнулся и покачал головой.

– Это самое щедрое предложение, что я слышал с момента смерти. Благодарю. Но избавь себя от напрасного труда. Оглядишься. Серые Земли – не то место, где хочется провести вечность. И пусть время течёт тут иначе, я больше не вижу смысла цепляться за подобное существование. Тарантулы пали, мой долг выполнен, и я могу уйти с миром в душе.

Как ни горько было признавать, но в его словах была правда. Не знаю, кто придумывал посмертие в Барлионе, но он явно тот ещё садист. Вечность в этом унылом месте – врагу не пожелаешь.

– Может, ты хочешь увидеть Барлиону напоследок? – поколебавшись, предложила я.

Чёрт с ним, с Пятым. Ждал столько веков, подождёт ещё немного. Могу поспорить, что мощи Астильбы, как и её маниакальной заикленности на погибшем возлюбленном, хватит на поддержание целой армии душ. А Саламандре осталось совсем немного, и это его последняя возможность взглянуть на мир, который он в своё время защищал.

– Увидеть Барлиону? – неверяще переспросил дух. – Это возможно?

– В теории. Я впервые буду провожать душу из Серых Земель в мир живых, – призналась я.

Саламандра поднялся на ноги, церемонно поклонился и протянул мне руку, помогая подняться:

– Тогда почти за честь принять это предложение. И не переживай о возможной неудаче. Хуже мне уже не сделать.

– Ты умеешь ободрить, – хмыкнула я, совершенно рефлекторно оперлась на протянутую руку и поднялась на ноги.

Стоп. Оперлась? Я же совсем недавно проходила сквозь него!

– Эйд, почему я теперь могу к нему прикоснуться? – обернулась я к духу инструмента.

– Ты обещала вывести его из Серых Земель, и он сделал первый шаг на Путь, что ты начала прокладывать. Теперь он на время не принадлежит этому месту, как ты и я.

Я вновь посмотрела на Короля-Саламандру, отмечая происходящие с ним изменения. С призрака как будто смахнули слой пыли. Серость этого места сходила с него, как снег с весенних лугов. Волосы будто тронули лучи заходящего солнца, венец заиграл тусклым золотом, а ящерка на нагруднике налилась бледным багрянцем. Цвета были блеклыми, словно на выцветшем от времени гобелене, но уже выделялись среди царящей кругом безжизненности.

– И что теперь нужно сделать, чтобы попасть обратно в Барлиону? – без особой надежды на ответ спросила я у Эйда.

Сейчас зловредное струнное заявит, что это моё испытание, и я должна сама догадаться...

– Серые Земли имеют несколько Врат, – вопреки опасениям принялся объяснять Эйд. – У каждого Врат имеется свой Привратник, призванный охранять границу между миром живых и миром мёртвых. Тебе нужно отыскать Врата, справиться с Привратником, попасть в Между-мирье и проложить дорогу к Барлионе.

Наличие чёткой инструкции радовало, а вот изрядные пробелы в ней огорчали.

– И как же я отыщу эти Врата?

– Ты же Бард, – напомнил мне Эйд. – Придумай подходящий способ.

Значит, снова музыка. Могла бы и сама догадаться. Я выполняю классовое задание и нахожусь в землях, куда открыт путь только Бардам. Хотя... Кажется, Шаманы и Некроманты тоже работают с духами и душами. Интересно, они тоже сюда захаживают?

Долой посторонние мысли. Мне нужна путеводная песня. Я огляделась, пытаюсь найти подсказку в окружающем пейзаже. Унылая серость и давящая тишина. Единственным, что породил сей вид, был возрастающий внутренний протест. Надо как следует встряхнуть это пыльное безмолвие!

Едва пальцы коснулись струн эйда, как в памяти всплыла подходящая песня всё из того же бессмертного альбома «Запрещённая реальность». Пусть и не совсем точное попадание, но это именно то, чего мне сейчас не хватает. Больше жизни! Больше звука!

Тишину Серых Земель взрезали оглушительные гитарные риффы. Король-Саламандра вздрогнул от неожиданности, выхватил меч и закурился волчком, ища источник грохота. Эйд

вскочил в седло нервно приплясывающего коня и довольно расхохотался. Ему определённо пришлось по вкусу новое звучание.

Затхлый, застоявшийся воздух Серых Земель вдруг взвился вихрем, закружил, взметая пыль к свинцовым небесам, и мощным порывом ударил мне в спину. Конь взвился на дыбы, чёрный плащ Эйда захлопал крыльями, а я, влекомая ветром, невольно сделала шаг, за ним второй, и поспешила туда, куда звала ожившая стихия.

Я пела о ветре странствий, и он вёл нас по безжизненному миру. Хотя, не такому уж и безжизненному. Вокруг нас собирались души. Некоторые, как недавно Король-Саламандра, лишь с видимым усилием поднимали голову, другие же выглядели вполне живо, если это слово вообще применимо к бесплотным духам. Люди, тролли, минотавры, эльфы, сирены... Десятки, сотни душ стекались к источнику звука и следовали за нами. Ветер, рвавший плащи, трепавший волосы, настырно толкающий в спины, словно бы проходил сквозь окружающих нас призраков. Ни одно дуновение не побеспокоило тени ушедших.

Когда последние звуки моей песни умолкли, тишина и не думала возвращаться. Ветер был неистово и отчаянно, будто живое существо. Может, он тоже заперт тут, как и прочие души? Бывают же духи стихий. Может, это один из них? Мечется, бессильный вырваться в мир живых...

Как бы то ни было, ветер упрямо толкал нас по одному ему ведомому маршруту. Мы шли, почти бежали мимо призрачных дворцов и городов, мимо разрушенных шедевров. А следом за нами двигался сонм душ. Выглядело это впечатляюще и жутковато. В памяти всплыли слова Эйда о том, что многие души жаждут вырваться из Серых Земель с помощью открытых бардами путей. Выходит, стоит открыть Врата, как все эти души устремятся в них?

Гнетущие мысли преследовали меня до самого момента прибытия к Вратам. Сказать по правде, никаких Врат я сперва не заметила. Всё внимание приковала к себе гора. Да-да, самая настоящая гора высотой около полутора километров, с поросшими лесом склонами и венчающим вершину плато. Её величественный силуэт медленно вырисовывался по мере приближения, и вскоре мы оказались у подножья этой громады. Ветер в последний раз толкнул в спину, будто прощаясь, прошелестел листвой и стих.

А я стояла, задрав голову, и глядела вверх, начиная подозревать, что загадочные Врата находятся аккурат на плато. Неужели придётся забраться туда? Мысли о восхождении настолько захватили меня, что я даже позабыла о свите из сотен душ, неотступно следовавших за нашей компанией. Зато они обо мне не забыли.

– Забери меня с собой... – тихо и заунывно прошептала какая-то подозрительная дама с волосами, волочащимися за ней на манер шлейфа.

Что-то в её облике наводило на мысли о вредоносном ведьмовстве. С учётом того, что в Барлионе внешний вид НПС практически всегда соответствовал характеру, такую попутчицу я откровенно побаивалась. Сварит в котле на первом же привале, побалуует себя овощным бульоном.

– Ты должна вывести в Барлиону меня! – властным, не терпящим возражений голосом, потребовал дородный мужчина в собольей мантии и короне, заставившей бы Саурана из помянутой экранизации горько зарыдать от зависти. – Выведи меня отсюда, и я открою тебе, где спрятана моя сокровищница!

Доступно задание: Возвращение государя.

Описание: Душа погибшего правителя просит вывести её из Серых Земель в Барлиону. Класс задания: уникальное. Награда за выполнение: скрыто.

– Что тебе сокровища, когда я предлагаю тайные знания! – перебил его сухопарый остроносый дух в долгополой мантии. Витой посох в костлявых пальцах венчал кристалл, в кото-

ром мне на мгновение почудилось искажённое страданием лицо. Мгновение миновало, поверхность кристалла вновь была девственно-чиста, но нутро моё сжала ледяная рука страха.

– Помоги мне миновать Врата, – вкрадчиво предложил колдун, – и я обучу тебя заклинанию невиданной мощи!

Доступно задание: Минуя Врата.

Описание: Душа колдуна просит помочь миновать Врата из Серых Земель.

Класс задания: уникальное. Награда за выполнение: скрыто.

– Не слушай их! – вклинился могучий рыцарь в латах. Почему-то я сразу поняла, что передо мной паладин. – Это тёмные существа, жаждущие выбраться к живым и отобрать их жизненные силы. Если ты служишь добру, то помоги мне ненадолго покинуть это место и завершить порученное когда-то дело. Мой враг не повержен, а значит, простой люд в опасности!

Доступно задание: Долг Души.

Описание: Душа паладина просит вывести её из Серых Земель в Барлиону и помочь завершить незаконченное дело. Класс задания: уникальное. Награда за выполнение: скрыто.

– Меня!

– Меня!

– Меня!..

Голосов было так много, что они слились в сплошной гул. Мольбы, угрозы, посулы, приказы, увещевания – голова просто разрывалась от этого гомона. Короли, императоры, князья и графы, герои, злодеи, спасители и предатели – людская память оказалась удивительно избирательна. Я не видела в толпе ни одного крестьянина или работяги. О них редко слагают баллады.

Доступно задание:...

Доступно задание:...

Доступно задание:...

Ха! Да такими темпами я могу на конвейер поставить доставку душ в Барлиону. И у меня будет всё: сокровища, уникальные заклинания, древние знания. Знай себе, челноч между мирами живых и мёртвых, выбирай самое выгодное предложение. Можно даже аукционы устраивать...

Эту перспективную мысль развеял заплаканный детский голос, пробившийся сквозь шум толпы.

– Отведи меня к маме...

Голосок звучал так жалобно и испуганно, что я невольно вздрогнула. Девчушка лет шести размазывала кулачками слёзы по щекам:

– Я к маме хочу! Тут плохо, а ещё кто-то страшный меня всё время зовёт...

Сердце невольно жалось, теперь уже от жалости. Я повторяла себе, что это всего лишь НПС, просто программа, но ревуший потерянный ребёнок просто выключал рассудок. Будь у меня возможность, я бы засунула сюда создавшего этот сценарий разработчика и заставила слушать детский плач целую вечность. Каким садистом нужно быть, чтобы запихнуть сюда душу ребёнка?!

– Иди ко мне, маленькая, – позвала я, ещё не совсем понимая, что же делать.

Девчушка несколько заторможено подошла. Она не выглядела ни принцессой, ни героиней легенд. Простая одежда, ленточки в трогательно торчащих в разные стороны коротких косичках, босые ноги. Скорее всего, крестьянский ребёнок, погибла недавно и едва держится за счёт воспоминаний родных. Я протянула руки, чтобы обнять и успокоить бедняжку, но они прошли сквозь призрачное тельце. Чёртовы разработчики!

– Ты заберёшь меня отсюда? К маме? – спросила девчушка, а я лишь растерянно смотрела на неё.

Что ответить? Что я уже дала обещание другой душе? Что даже если я и выведу её отсюда, то лишь на время? Что я вряд ли сумею найти её маму?

– Конечно заберёт, малышка, – прервал мои бессмысленные метания Король-Саламандра. Он присел на корточки рядом с девочкой и ободряюще ей улыбнулся. – Мы ведь не можем оставить такую кроху без присмотра. А я как раз вспомнил, что у меня тут осталось очень важное дело.

Я молча смотрела на Саламандру, понимая, что никто из нас не сможет простить себе иного исхода. Нестерпимо хотелось плакать, но, игроки в Барлионе не плачут. Такое вот странное понимание недопустимого у разработчиков. Держать души игровых детей в жутком мире мёртвых можно, а демонстрировать слёзы игроков – нельзя.

Пубивать бы их, этих разработчиков...

Душа погибшего Короля-Саламандры смотрела на меня с ободряющей улыбкой. Кажется, он даже был счастлив возможности сделать доброе дело.

– Я возьму тебя с собой, маленькая, – пообещала я, не обращая внимания на поднявшийся среди прочих душ недовольный ропот. – Но вот сразу к маме отвести вряд ли смогу. Я живу очень далеко от неё.

Да уж, далеко. Даже не представляя, на каком континенте находится мама этой девочки, я могла с уверенностью утверждать, что в Сокрытом Лесу её точно нет. А я, даже если сумею выбраться за Завесу, не войду в людские поселения. У принявших Мрак отрицательная репутация со всеми Империями. Меня просто отправят на перерождение прежде, чем я объясню чего хочу. Интересно, а что в этом случае станет с призванной мною душой?

– А где ты живёшь, тётенька? – девочка подняла на меня серое личико с дорожками слёз. Хотя уже не такое уж и серое. Как и Король-Саламандра, она постепенно возвращала себе блёклые, но всё же отличные от серого, цвета.

– В волшебном лесу, – улыбнулась я, решив пока не упоминать осквернённых тварей, Мрак Гераники и прочие прелести нашего чудесного леса. Не сейчас.

Теперь я смогла обнять девочку. Ощущение было очень странным, будто я касаюсь полой пластиковой куклы. Упругая и податливая, не холодная, не тёплая. Не живая. Чума бы побрала этих разработчиков.

– Ой, ты такая горячая, – девчушка блаженно зажмурилась и прижалась ко мне покрепче. – Я как будто дома, на печке сплю.

Это воспоминание вновь заставило её тихонько заплакать, а меня – в очередной раз проклясть того садиста, что выдумал сценарий. Ноги моей больше не будет в Серых Землях, иначе всю свою игровую жизнь я буду заниматься бессмысленным вызволением таких вот крох из этого чистилища. А система будет генерировать новых и новых...

Саламандра молча сидел рядом и поглаживал малышку по волосам. Кажется, только Эйда происходящее несколько не трогало. Дух инструмента стоял в стороне, держа коня под уздцы, и наблюдал за развитием событий со спокойствием театрального завсегдатая на сотню раз виденном представлении. Хотя, чего ещё ждать от гитары?

Прочие духи не унимались: кто-то давил на жалость, рассказывая об оставленных в Барлионе легионах сироток, кто-то обещал все богатства мира, так что я едва успевала отмахиваться от предложенных уникальных заданий. Награда везде значилась скрытой, так что даже

не будь тут малышки и Короля-Саламандры, стоило трижды подумать, прежде, чем соглашаться на какое-либо предложение.

– Надеюсь, вы сумеете удачно добраться, – игнорируя навязчивые требования окружающих нас духов, сказал Саламандра. – Скажи, если я чем-то смогу вам помочь. Может, успею сделать что-то хорошее напоследок.

– Мне жаль, – неслышно, одними губами, произнесла я.

Но Саламандра понял и весело усмехнулся в ответ.

– Другого выбора я бы и не принял!

Со стороны Эйда раздался высокомерный и гнусный смешок:

– Ты совершаешь большую глупость, бард. Променять предложенные дары, могущество и знания на помощь какой-то безродной соплячке? Да и что это за помощь? Ты не вернёшь её к жизни, Лорелей. Это не в твоей власти. Она будет всего лишь отторгаемой Барлионой душой, паразитирующей на твоих силах. Какой от неё прок? Она не поможет тебе в бою, ничему не научит, даже не сумеет вознаградить по заслугам.

Разум соглашался с жестокими и рассудочными словами Эйда. Вместо того, чтобы рискнуть и выбрать одно из заманчивых предложений древних могущественных душ, я нянькаюсь с рядовым неписем, коих валом в любой заштатной деревеньке. О Саламандре хоть песню написать можно, а об этой соплюхе? Никому не интересна банальная «слёзовыжимательная» история о погибшей крестьянской девочке, под каким соусом её не подавай. Выгоды в этом нет и не будет.

Девчушка завозилась в моих объятьях, подняла на меня большие ясные глаза и посмотрела с таким безграничным доверием, что все доводы разума мгновенно превратились в бессмысленный набор пустых аргументов. Сердце упрямо твердило, что жить надо по совести, а не ради барышей. Если хочется прибыли – играть нужно на бирже, а не в сказочных виртуальных мирах.

– Поговорю с Астильбой. Она, кажется, уже близка к созданию ритуала возвращения души в тело...

– Шестая не станет тратить время и силы ради человеческого детёныша! – жёстко перебил меня Эйд. Сейчас ему как никогда подходила созданная мной внешность. – Эта девчонка – ничто. Пыль под ногами. Пустая трата сил и таланта. У тебя есть потенциал, Лорелей. Ты можешь достичь величия. Ты чувствуешь музыку, ты умеешь сплести из неё волшебство. Ты могла бы когда-нибудь сравниться с Кипреем, если бы имела больше честолюбия. Но ты размениваешься на никчёмную дешёвку!

Дух без стеснения ткнул пальцем в сторону притихшей девчонки.

– У тебя нет сердца! – вскочив, гневно воскликнул Король-Саламандра.

– Нет, – согласился Эйд. – И никогда не было. Мастер создал меня совершенным, лишённым ваших слабостей. Я сотворён для истинного величия, а не для прозябания в компании посредственности, не способной осознать и раскрыть собственный потенциал. Знай, Лорелей, что если ты решишь идти по пути бессмысленной жалости, то по окончании этого путешествия ты больше никогда не сумеешь извлечь из меня ни единого звука.

Я задумалась. Крепко задумалась. Отказываться от легендарного инструмента было глупо. Тем более глупо отказываться от аналога синтегитары, коей мне так не хватало в Барлионе. И ещё глупее разменять это счастье на социальный квест с НПС, который, к тому же, я вряд ли сумею выполнить.

Я бросила долгий взгляд на девчонку и тяжело вздохнула. Дурой жила, дурой, видать, и помру.

– Значит, будешь пылиться в чулане у Астильбы. Мастер Пирус, к слову, делает прекрасные инструменты. Полагаю, я подберу что-нибудь по вкусу, когда выберусь отсюда.

Весь облик Эйда выражал разочарование. И плевать. Зато Король-Саламандра глядел на меня с явным одобрением. Ну да, героические и бессмысленные поступки – его профиль. Почувствовал во мне коллегу. Как там в пословице? Дурак дурака видит издалека. Или там как-то иначе было?

Мои размышления прервало шипение, с которым меч Короля-Саламандры покинул ножны. Я проследила за направлением взгляда духа и обомлела.

Причиной столь недружелюбного и угрожающего жеста Саламандры стало явление нового действующего лица. Впрочем, насчёт лица я погорячилась. Венчающие голову восемь глаз в сочетании с хелицерами не тянул даже на «харю», не то что на «лицо». В силу особенностей местного воздуха, проницаемого для взгляда лишь до определённого предела, громадный силуэт тарантула обретал чёткость постепенно. Метров десять в высоту и такой же серый, как и весь окружающий мир, но на брюхе и лапах угадывался чуть более тёмный узор. Пауков я никогда не боялась. Как-то даже довелось подержать в руках крупного птицеда. Но при виде твари размером с небольшой загородный домик у меня случился тяжёлый приступ ксенофобии, густо замешанной на арахнофобии.

– Похоже, кто-то в Барлионе всё же слышал о Тарантулах, – зло процедил сквозь зубы Саламандра.

Погибший король шагнул вперёд, загоразивая ребёнка и выставил перед собой меч. Что он собирался им делать, осталось загадкой – оружие духа выглядело зубочисткой в сравнении с внушительной паучьей тушей.

Другие души, завидев тарантула, бросились врассыпную. Интересно, что дух может сделать другому духу? Из-за чего они так его боятся? Или это просто память о нелёгкой жизни под игом Повелителей? Но нашлись и те, кого не напугал вид гигантского паука. Уже знакомый мне паладин обнажил оружие и встал плечом к плечу с Королём-Саламандрой, а тощий колдун взирал на Тарантула с интересом, но без трепета, как на равного.

– Ты ещё не сгинул, Ящерица? – исходившие от паука звуки были странными, щёлкающими и стрекочущими. Но пробирал голос до костей. Девчушка испуганно пискнула и спряталась под полый моего плаща. – Кто-то ещё помнит о твоём бессмысленном бунте и закономерном поражении?

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.