

Выбор Пути

Автор:

Алексей Свадковский

Выбор Пути

Алексей Рудольфович Свадковский

Игра Хаоса #2

Дорога всегда полна загадок и опасностей, а если это пути Хаоса и ведут они в другие миры, то будьте готовы к ним с первого шага. Вместе с главным героем вы отправитесь в странствие к новым мирам искать Светящийся жемчуг в мире Тысячи островов, познакомитесь с служителями Хозяина Удачи и примете с их помощью участие в древнем ритуале. Пещера мерцающих камней, Холодных город ждут вас, а по пути не забудьте зайти в Заводную шестеренку и в Черные пески ведь время исполнения обещаний пришло. Предательство и честь, жизнь и смерть, старые друзья и новые враги все это тесно сплелось в одно на дорогах хаоса и лишь за тобой выбор пути.

Алексей Свадковский

Выбор Пути

Глава 1

Волны неспешно покачивали старый баркас. Солнце играло на воде, согревая море и расцветивая его в цвет лазури и бирюзы. Старый Карах напрягал изо всех сил слух, чтобы расслышать приближение мерланов в шелесте волн. Он сегодня рисковал как никогда: давно уже никто в одиночку не осмеливался

приближаться так близко к владениям Хозяина глубин, к этим водам, отмеченным чёрным маревом, где мерланы и Преображённые несли смерть всякому, кто осмеливался туда заплывать. Даже чистая вода не служила от них верной защитой. Среди рыбаков ходило много слухов о новом виде мерланов, которых вырастил на погибель всем – будь он трижды проклят – Хозяин глубин. Говорят, эти твари могли даже плавать в чистой, не отравленной темнотой Хозяина воде.

Ал-маруни вгляделся в волны и попробовал воду на вкус. Она хоть и немного, но всё-таки горчила. Значит, мерзость начала добираться и сюда. Карах окинул взглядом Остров синих чаек, видневшийся вдаль. Сейчас там уже нет поселений. Стражи глубин вывезли всех людей отсюда почти восемь лет назад, после того, как Преображённые напали ночью на рыбацкие посёлки возле побережья и вырезали там всех, кроме детей, которых они увели с собой в глубину.

Рыбак с трудом отогнал воспоминания и пробормотал наспех молитву милостивой Селедре, благодаря её за то, что мерзость ещё не добралась до их нового дома на Острове поющих раковин. Слишком хорошо он помнил крики, раздававшиеся в ночи, и огонь, что осветил деревню. Мужчины бросились к частоколу, выигрывая время, а женщины, спасая детей, бежали в глубь острова. Изменённые пришли как всегда, ночью. Убив часовых, они смогли почти незаметно пробраться к посёлку, и если бы не Стражи глубин, пришедшие на помощь, им бы не удалось устоять. Утром, когда всё закончилось, и они вернулись назад в поселение, он впервые увидел Изменённого, убитого при защите посёлка, и никогда не забудет пасть, наполненную мелкими острыми зубами, похожими на иглы. Серая, покрытая волдырями кожа, и эти широко раскрытые чёрные глаза без зрачков. Издалека он напоминал Человека моря, но стоило подойти ближе, и без труда можно было узнать Изменённого. В ту ночь они потеряли много мужчин и недосчитались восьми женщин с детьми. А ещё через несколько дней отец, сложив всё, что смогло вместиться в небольшую рыбацкую лодку, и погрузив их с матерью и сестрой, перевёз свою семью подальше от наступающей тьмы, Изменённых и мерланов, бросив дом, в котором прожили десятки поколений его предков.

Солнце достаточно прогрело воду. Говорят, твари Хозяина глубин не слишком любят тепло и свет: не по нутру им они. Проверив груз на поясе и ещё раз проведя пальцем по выщербленному лезвию, Карах без всплеска ушёл в воду. Делая осторожные гребки, он не спеша опускался на глубину, как учил его отец,

привёл в порядок дыхание: выровнял его так, чтобы пузырьки изо рта не слишком быстро утекали. Так, а теперь пора открыть вторые лёгкие. Жабры под рёбрами приоткрылись, впуская внутрь воду и наполняя кровь кислородом.

Он, конечно, сильно рисковал, отправляясь в одиночку в такие опасные глубины, но возле обжитых островов найти что-то съедобное было почти невозможно. Рыбаки чуть ли не на ножах дрались за каждую рыбёшку, заплывшую в чистые воды. Водоросли, раковины с моллюсками, даже крабы, ползающие по дну – всё, что годилось в пищу, сметалось сотнями голодных ал-маруни. В котёл попадало всё, даже то, что раньше брезгливо выбрасывали в море, вроде скользких и противных смартов, чьё жёсткое и вонючее мясо, казалось, есть невозможно. Но теперь его вываривали, сливали воду и вновь варили, пока вонь не уходила и можно, закрыв глаза, запихнуть в рот рыхлую массу.

Но даже вонючего мяса смарта теперь не было в его хижине. Трижды он уходил в море и каждый раз возвращался назад с пустыми сетями. Он больше не мог смотреть в голодные глаза дочери. Он воин и добытчик, и он добудет сегодня еду или не вернётся назад.

Выровняв дыхание, Карах стремительно заскользил вдоль морского дна, высматривая добычу. Стайки мелких рыбёшек стремительными огоньками промелькнули вдали. На них он даже не обратил внимания: не за такой мелочью спустился сюда. А вот, кажется, и то, что ему нужно: среди кучки небольших камней он заметил промелькнувший панцирь крупного синего краба. Тело привычно среагировало на добычу: рука сама вырвала из-за пояса старый, ещё дедовский нож, вторая подготовила ловчую сеть с вплетёнными в неё камнями, а глаза внимательно вгляделись в дно, чтобы не упустить краба. Красавец! Большой, сильный, он притаился среди камней, изменив цвет панциря. Неопытный взгляд легко бы его упустил, но не глаза ловчего, прошедшего полжизни на дне. Отработанным до автоматизма движением рука плавно отпустила сеть так, чтобы та, опускаясь, накрыла краба. Тот, поняв, что его заметили, выставил клешни, пытаясь отразить атаку, но это ему не помогло: клешни запутались в ячейках сети, и рыбак быстрыми движениями подтянул к себе морского жителя, не давая вырваться.

Так, первая добыча есть! Карах быстро огляделся вокруг, высматривая следующую. Ага, кажется, эти волнистые линии на песке могла оставить песчаная змея, опасная тварь, таящаяся в морском иле и часами поджидающая, когда неосторожная добыча подплывёт к ней поближе. Немало рыбаков погибло

от её острых зубов и яда, что она впрыскивает в кровь жертвы. Тут надо быть осторожной.

* * *

Еще раз осмотрев спокойное море и глубоко вздохнув, я нырнул за борт. Уже в воде призвал самфурина и достал гарпунное ружьё. Оно уже не раз хорошо показало себя в деле: простое и надёжное оружие, удобное для боя на расстоянии. Сражаться в ближнем не планировал: я не слишком уверенно чувствовал себя в непривычной среде. Пока самфурин, довольный тем, что его призвали, кружился вокруг меня, я прислушался к воде, пропуская через себя её энергию, стараясь слиться с ней, стать её частью. Почувствовать бесконечный круговорот, стать течением, несущим тёплые воды, стайкой рыб, ищущих пищу, крабом, закопавшимся в ил и подстерегающим добычу. «Я – вода, я часть тебя, а ты – часть меня», – звучала в моей душе песня морских волн. Я почувствовал состояние эйфории, молитвенного экстаза; радость тёплой волной омыла мой разум. Меня узнали и приняли за своего. Вот теперь можно приступать к работе.

Водная форма! Заглянув внутрь себя, я использовал печать Каратуана. Преобразуя своё тело, почувствовал, как удлинились руки и ноги, как между пальцев возникли перепонки. Я буквально всем телом стал ощущать звуковые волны, распространяющиеся вокруг.

Скользя в толще вод, я задышался от восторга, чувство единения с морем – это было прекрасно, интересно обладатели других стихийных форм испытывали хоть что-то похожее в родной стихии?

Теперь можно отправляться за светящимся жемчугом Тamarиса. Если ты большой, это твоё преимущество. Если мал ростом, это твоё преимущество. Главное – уметь им пользоваться. Имея печать морского божества и самфурина, глупо бегать за мелкими сделками по Осколкам, рискуя сложить голову в какой-нибудь дыре. Гораздо лучше попытаться счастья в поиске светящегося жемчуга. Даже за самую крохотную жемчужину жёлтого цвета в торговых рядах Двойной спирали ты получишь не меньше двух сотен дайнов, а на крупный жемчуг в зависимости от цвета цена и вовсе не ограничена, но начинается минимум с пары тысяч, а предел лишь Хаос знает. Имея возможность изменять свое тело, обходиться без покупок снаряжения и зелий, необходимых для поиска жемчуга, а также не слишком опасаться морских хищников, я рассчитывал неплохо

заработать перед предстоящим турниром. Конечно, на Изменённых и мерланов, одержимых тьмой морских тварей, печать не действует, но там, где я искал жемчуг, их почти не бывало, а пару раз, когда они появлялись, самфурин успевал меня предупредить. Но и жемчуга я почти не нашёл: два крохотных синих шарика не стоили того времени и сил, что я затратил на их поиск. Поэтому, следуя своему принципу искать там, где до тебя никто не был, я купил какую-то ветхую посудину, лишь по недоразумению называемую лодкой, собрал пожитки и перебрался на какой-то полупустынный островок около границы с Тёмными водами. Тут даже сохранилось небольшое поселение местных жителей, которые каким-то образом уцелели, несмотря на близость Темноводья. Ну, мне же лучше. Заняв небольшую заброшенную хижину на краю посёлка, я отправился на своём «крейсере» бороздить просторы моря.

Глядя из глубины на своё утлое корыто, я помолился пламени Хаоса, чтобы судно дождалось моего возвращения. Я не смог надёжно заделать щели в лодке, и мне очень не хотелось при возвращении увидеть лодку на дне. Ладно, хватит мыслей, пора за работу. На спине самфурина была закреплена небольшая конструкция, похожая на седло.

С обоих боков свисали кольца, куда при желании можно вставить ноги или держаться за них руками. Подозвав самфурина поближе, я ухватился за кольца. Теперь нужно подумать, куда плыть дальше. Возле коралловых рифов и пальмового острова делать нечего: там местные и команды игроков уже давно всё вычистили. Возле Острова поющих раковин – тоже. Может, рискнуть и провести поиск поближе к Тёмным водам? Там, конечно, возрастает риск нарваться на мерланов. Поганые твари были опасными противниками. Я уже дважды сталкивался с ними за это время. Похожие на помесь человека и акулы, они подкрадывались из глубины и атаковали ловцов жемчуга. Двигаясь с огромной скоростью, сочетая в себе проворство и силу акулы, но при этом обладая разумом, в воде они были воистину опасными противниками. Оба раза мне повезло уйти от них, благодаря скорости самфурина и печати Каратуана. Да уж, не такой я себе представлял охоту за жемчугом! Я думал, что благодаря моим способностям и самфурину, я тут за полгода насобираю столько жемчужин, что о подготовке к турниру и дайнах мне ещё долго волноваться не придётся. А тут месяц трудов – и две жемчужины ценой в пару сотен дайнов.

Решено! Сегодня попробую поискать поближе к Тёмным водам, возле брошенных островов; может, там мне, наконец, повезёт. Из-за постоянных нападений мерланов и приближения Тёмных вод местные жители оттуда давно убрались, и

игроки тоже не торопились там появляться. Шансы найти в тех местах раковины с жемчужинами существенно возросли.

Самфурин, как торпеда, нёсся вперёд, а я изо всех сил вцепился в седло, чтобы меня не снесло встречным потоком воды. Разглядеть что-то при этом было почти невозможно. Приближение к Тёмным водам я почувствовал сразу: вода похолодела, и дышать стало труднее, как будто ты находишься в пыльном помещении и через тряпку пытаешься втянуть в себя воздух.

Отправив самфурина плавать по большому кругу вокруг меня (пускай ведёт разведку и засекает мерланов; не хочу, чтобы эти твари подкрались незаметно), я приступил к поиску раковин с жемчужинами. Неспешно проплывая, внимательно вглядывался в песчаное дно, надеясь заметить в нём небольшие холмики, внутри которых могли скрываться раковины с жемчугом. Так, а вот и первая находка! Я заметил между камней крупную розовую рыбину, объедавшую морские водоросли. Подводное ружьё сухо щёлкнуло в моей руке, и неосторожная рыба, затрепыхавшись, опустилась на дно. Отлично: на ужин будет жареная рыба.

Спрятав добычу в кошель, я продолжил поиск. А это что? Небольшой песчаный холмик возле кучки камней, облепленных водорослями. Разрыв его ножом, я увидел разбитый кувшин для воды. Не повезло. Ищем дальше. Так, а это? В небольшой расщелине я заметил осьминога, который, увидев меня, поспешил скрыться.

Я решил изучить место, где караулил добычу осьминог. Камни, водоросли, мелкие рыбёшки... А что это у нас там спряталось между камнями? Осторожно ножом разгребаю кучку песка и вижу небольшую серебристую раковину размером с ладонь. Ну, здравствуй, красавица! Долго я искал встречи с тобой! Ну-ка, иди ко мне!

Осторожно приподняв ракушку, бережно бросил её в сетку на поясе. Так, поплыли искать дальше. Окрылённый первой находкой, я с усиленным рвением бросился на поиск новых раковин, распугав стайку небольших рыбёшек.

Захваченный азартом и первыми успехами, я продолжал, посмеиваясь про себя над теми глупцами, которые держались подальше от Тёмных вод. Конечно, риск есть, он неизбежен. Но здесь за день я нашёл больше раковин с жемчужинами,

чем за десять дней в Тёплых водах. Да и ал-маруни давно сбежали бы отсюда, если бы тут совсем невозможно было жить. Ведь что-то они едят?..

Я как раз обшаривал очередное небольшое ущелье, когда услышал сигнал самфурина. Он не предупредил об угрозе, а наоборот, звал к себе. Достав из крепления ружьё для подводной охоты, я как можно быстрее поплыл на звук сигнала, пытаюсь понять, зачем он меня позвал. Вынырнув из-за скалы, с удивлением уставился на странную картину: мой самфурина плавал по кругу, защищая ныряльщика из посёлка, а рядом крутились трое Изменённых с оружием в руках. Рыбак был ранен и зажимал распоротый бок; на морде самфурина виднелся длинный разрез, из которого сочилась кровь. Изменённые тоже не обошлись без потерь. Тело одного из них лежало на дне с разорванным брюхом: видимо, мой помощник не зря ел свою рыбу. Всё более-менее понятно, кроме одного. Во имя чёрного пламени Хаоса, какого темного бога эта тупая рыба вмешалась? Я не отдавал ей такого приказа! Она должна была меня предупредить, а не бросаться спасать незнакомого мне рыбака!

Ладно, с тупой рыбой разберусь потом, а сейчас нужно действовать. Изменённые добычу так просто отпустить не собирались. Разделившись, они постарались атаковать самфурина сразу с флангов и в лоб. Сжимая оружие, враги стремительно поплыли на сближение, а мне оставалось лишь выбрать, в кого стрелять первым. Наверное, вон в того, здорового, у него единственного большой трезубец: он тут, скорее всего, главный. Прицелившись, я надавил спуск, и струя сжатого воздуха выплюнула гарпун, ударивший под лопатку предводителя. На второго из нападающих набросился самфурина, а вот третий атаковал меня, сжимая в руках два коротких широких клинка.

А вот теперь Активатор! Мы тут не в игры играем, а за жизнь сражаемся. «Распад». Давно хотел посмотреть на его действие под водой. Специально в лавке купил, чтобы иметь что-нибудь под рукой, одинаково эффективное и на суше, и в воде. Золотые огоньки заплясали на груди Изменённого, и от его тела стремительно стали отваливаться куски плоти. Два-три удара сердца, и на дно моря опускается чистый скелет. Хорошая вещь, не жаль и потраченных дайнов. А не то устроила бы мне сейчас эта тварь пляски с клинками под водой. На суше я, может быть, и схлестнулся бы с ней, но не под водой, это точно: слишком слабо знаю собственные возможности в этой форме, чтобы ставить свою жизнь на кон в рукопашной схватке.

А что там у нас с последним? Тоже всё. Самфурин, заработав ещё одну рану на морде, прикончил последнего врага. Неожиданно я почувствовал легкую волну эйфории от полученного эмбиента: видимо, даже после Изменения в этих тварях остались души. Предводитель, которого я подстрелил первым, бултыхался ужедохлым. Торговец, что продал мне яд для гарпуна, не обманул: действительно, три вдоха, вряд ли больше, и враг мёртв. Надо ещё прикупить при случае.

Стремительно взмахнув руками, я направился к рыбаку. Бедняга уже еле шевелил ногами. Подхватив его за пояс, я направился к небольшой лодке, стоявшей на якоре неподалёку; видимо, на ней он и приплыл. Перед тем, как затащить беднягу на борт, отменил преобразование тела: дышать в водной форме на суше невозможно.

Теперь займёмся спасённым. На боку и бедре три длинных и глубоких разреза. Наверное, от трезубца вожака. Поединок они устроили, что ли? Иначе я не могу объяснить, почему Изменённые этого беднягу на куски не построгали. Потом вмешался самфурин и убил одного из них. А потом и я на помощь прибыл...

Размышляя про себя, оказывал первую помощь рыбаку. Сначала направил Активатор на бедро: там наиболее глубокая рана. Розовое облачко, вырвавшееся из жезла, обволокло ногу и спустя миг пропало, оставив после себя свежие затянувшиеся рубцы. Теперь поясной кошель, трофей, доставшийся мне от чересчур самоуверенного мотылька. Оттуда я достал бинт и баночку с мазью. Густую желтоватую массу нанёс на рану на боку, а потом перемотал бинтом. Всё, жить будет, но лучше зелье бодрости влить.

Едва зеленоватая жидкость попала ему в рот, как рыбак смог приоткрыть глаза и часто задышав, уставился на меня. Я уставился на него. Ничего нового для себя не увидел: тощий гуманоид, похожий на исхудавшего человека. Две руки, две ноги, жабры, чешуйчатая зеленоватая кожа, странная форма головы и глаза чуть ли не на пол-лица. Я за циклы в игре чего только не навиделся. Для меня скорее экзотикой станет увидеть кого-нибудь одного со мной вида.

– Ты как себя чувствуешь? Говорить можешь? – спросил я, когда, как мне показалось, рыбак немного оклемался. Тот продолжал оглядываться по сторонам, потом начал себя ощупывать.

– Ты кто такой? – наконец, выдавил он.

– Я игрок. По-вашему – нездешний. Прибыл на этот остров пару дней назад, поселился в хижине на краю острова. Искал светящийся жемчуг вместе с моим чересчур отзывчивым другом, – я кивком головы указал на самфурина, высунувшего свою любопытную морду из воды, наверное, чтобы удостовериться, что его помощь больше никому не нужна. – Когда на тебя напали Изменённые, оставить тебя им на расправу мой друг не смог и вмешался, а там уж и я подтянулся. Ты жив, враги мертвы, раны я подлечил. Можешь начинать благодарить меня за спасение своей жизни.

– Жрец запретил нам общаться с тобой. Что-либо брать у тебя или просить тоже запретил. Меня с дочкой могут выгнать из деревни, если узнают, что я с тобой разговаривал.

Тихая Вода? Это, кажется, местный жрец Селедры. Припоминаю. Вчера вечером после моего прибытия он заявился ко мне и пытался выгнать из деревни: что-то бормотал, бил в молитвенный барабан, а потом ещё окуривал ворота моего дома каким-то вонючим дымом. Когда мне его вопли надоели, я запустил в него пустой бутылкой из-под вина, и местный борец с Хаосом предпочёл покинуть поле боя. А тут смотри-ка, как всё строго! Изгонят из деревни!

– А чего ты в море один пошёл? – спросил я у рыбака, чтобы прервать тишину. – В этом мире даже игроки-охотники за жемчугом ныряют командами по пять-шесть игроков, из которых половина – бойцы. И это в Тёплых водах, где Изменённые и прочие твари почти не появляются. А здесь до Тёмных вод рукой подать, и Изменённые как у себя дома, смотрю, плавают...

– Есть нечего, – устало махнул рукой рыбак. – Возле Большого острова всё выловили. Чтобы что-то найти, надо идти на глубину, а у меня ещё и долг перед жрецом: пять жемчужин за лечение дочери. Если не отдам, лодку с сетью заберёт, а я у него рабом стану. А что тогда с моей дочерью случится? С голоду помрёт. Вот и решил рискнуть, на большую рыбу сходить. А тут Изменённые, поганые ублюдки!

Он раздражённо сплюнул и продолжил:

– Хорошо, что поединок решили устроить. Их главный захотел позабавиться, а как мне с ним драться? У него трезубец; видно, был когда-то Стражем моря. А у меня вон, – кивнул он на небольшой нож, вырезанный из чёрного камня. – Если

бы не ты и не твоё чудище, плавал бы я уже на дне моря с вспоротым брюхом.

Ладно, надо возвращаться на берег. На сегодня поиски жемчуга, считай, закончены. А с Тихой Водой, местным жрецом, надо решать что-то. Мне тут ещё жить и контакты с местным населением портить не надо.

Посмотрев на мои неуклюжие попытки поставить парус и сплюнув, рыбак кое-как смог подняться со дна лодки и, держась за бок, помог мне. Ветер дул попутный, и захлопавший на ветру парус, натянувшись, потащил баркас назад. Самфурин плыл рядом, то обгоняя лодку, то возвращаясь назад и весело издавая трели. Он был похож на весёлого пса, а не грозного бойца, убившего пару минут назад двоих Изменённых.

Возле берега, привязав лодку у причала, я помог выбраться рыбаку. Он ещё оставался слаб: раны хоть и затянулись, но кровопотеря большая. Идти оказалось недалеко: деревушка находилась почти на берегу моря. Небогатая хижина рыбака, как и моя, располагалась почти на окраине деревни. Заборы здесь не принято ставить, так что я довёл его до порога дома. Опираясь на моё плечо, он приоткрыл дверь и приглашающе махнул рукой. Пригнув голову, я заглянул внутрь и увидел всё небогатое убранство его дома: небольшой очаг, сложенный из камней, в котором сухо потрескивал огонь, глиняные кружки, и чашки, стоящие прямо на полу, и дочку рыбака, накрытую кучей тряпья возле очага. Я даже успел удивиться: какой странный ребёнок! Нет, чтоб кинуться к отцу, встретить его на пороге, а она лежит возле очага, как столетний дед, греющий кости. Потом я увидел, как отец, бережно взяв её на руки, прижал к себе. Тоненькие ножки, как сухие сучья, бессильно висели, почти касаясь земли.

- Что с ней? - спросил я, стараясь скрыть свой стыд за недобрые мысли. Отец бережно обтирал тело дочери влажной тряпкой, и ответил не сразу.

- На колючую медузу наступила. В тот день была сильная буря. На берег иногда выносит немало полезного. Дети как раз играли или помогали взрослым, когда моя девочка наступила на эту пакость. Её совсем не было видно. Я находился с ней рядом, в пяти шагах, но не успел ничего сделать. Медуза лежала уже мёртвой, но всё равно смогла ужалить, когда моя девочка наступила на неё. Я до сих пор помню, как она бежит ко мне, а потом ноги подламываются, и она падает, чтобы больше никогда не встать.

– А где её мать?

– Погибла четыре года назад. Она была лучшей ныряльщицей за светящимся жемчугом. Моя Сэлла могла дольше всех задерживать воздух на глубине и нырять глубже всех. Тогда были хорошие времена. У нас с ней имелась большая лодка, хороший парус. У меня – хорошее копье, и я мог защищать свою любимую от морских хищников, пока она искала на дне жемчужины. Мы с ней побывали почти везде, на всех островах Солёной гряды. Заплывали даже к Сломанным клыкам, к скалам возле Тёмных утёсов. А какие мы добывали жемчужины! Не чета тому мусору, что ты нашёл! – он брезгливо махнул рукой на три серебристые раковины, висевшие в сетке на моём поясе. – Потом у нас родилась Найла. И она плавала среди островов на нашей лодке, – рассказывая об этом, он даже улыбался, вспоминая то хорошее, что было в его жизни. – Но мы стали слишком самоуверенными, думали, что удача всегда останется с нами. Я отговаривал её в тот день выходить в море. Мы искали жемчуг на Харегайне, а он очень близок к Тёмным водам. Прошедшая буря принесла холодные воды, которые любят твари Хозяина глубин, и мы рисковали нарваться на них. Но моя Сэлла настояла... Незадолго до этого мы нашли редкое место, всё усеянное раковинами жемчужниц и боялись, что кто-то соберёт их раньше нас. Хорошо, что дочь оставили на берегу. Их было восемь, Изменённых. Здоровые, сильные, с оружием, да ещё и скат, тварь, которая может оглушать на расстоянии...

Он замолчал. Слова были не нужны. И так всё понятно.

– Когда я очнулся, тело Сэллы так и не нашёл. Нашу лодку потопили Изменённые. Так мы и остались вдвоём с Найлой. И даже её я не смог уберечь!

Он заплакал, а девочка, лежавшая рядом, молча смотрела на отца и пыталась его утешить, глядя по руке.

Вздыхнув, я отогнал грустные мысли. Сначала девочка.

– Тай, мне нужна твоя помощь. Какие-нибудь рекомендации по поводу излечения ребёнка есть?

Симбионт, странный прощальный дар Юмари, был со мной уже больше года, и только в последние месяцы начал приносить пользу. Я уже думал, что эта странная штука, переданная мне старым вождём, так и не заработает, пока

внезапно не проснулся посреди ночи от голоса, говорившего в моей голове:

- Симбиоз активирован. Требуется дополнительный ввод информации от оператора.

Я уже успел к тому времени позабыть о странном устройстве, и когда этот голос у меня в голове заговорил, я решил, что спятил, ведь это верный признак сумасшествия. К счастью, к утру, немного придя в себя, я разобрался, что это, наконец, активировалась Тайвари, которая почти год незаметно подстраивалась под меня.

- Требуется диагностика.

- Хорошо. Что мне нужно делать? - Я всё ещё привыкал к тем невероятным возможностям, которые она давала.

- Поднеси руку к ребёнку. Я проведу анализ.

Взглянув на рыбака, который кормил дочку кусочками рыбы, я подошёл к ним и взял в руки тонкую, как тростинка, руку ребёнка.

- Послушай. Я постараюсь помочь твоей дочери, но для этого мне нужна пара капель её крови.

Рыбак подозрительно взглянул на меня.

- Зачем тебе это? Подобные тебе не раз появлялись на наших островах. Вы как саранча охотитесь за нашим жемчугом. Я слышал о деревнях, где все погибли после появления нездешних. Что тебе нужно от меня и моей дочери?

- Почти ничего. Мы не ангелы, это правда, и редко делаем что-то просто так. И если бы не ваша богиня Селедра, всех живущих на ваших островах давно пустили бы под нож. Но ссориться с богами из-за пары тысяч голов Совет старших не захотел, и поэтому ваш мир не тронули. Здесь мы собираем поющий жемчуг, его потом перепродаём в магические миры или используем сами. Ты знаешь, что эти жемчужины - почти идеальный накопитель магической энергии? Мало того, что они удерживают энергию, которую в них влил маг, так ещё

постепенно сами восстанавливают её до прежнего объёма, извлекая из окружающего мира. Кроме вашего мира, ни в одном из миров Игры ничего подобного нет. Поэтому я хочу предложить тебе сделку, рыбак. Я исцелю твою дочь, вновь верну её к нормальной жизни и выкуплю твой долг у жреца, а ты взамен покажешь мне те места, где вы ныряли с твоей женой.

Главная проблема с поиском жемчуга всегда заключалась в том, что его слишком многие хотят найти. Узнать места, где встречаются раковины, было почти невозможно: местные жители не стремились раскрывать игрокам свои секреты, а прочёсывать море наугад слишком долго и трудно. А вот с опытным охотником за жемчугом эта задача упрощается в разы. Я в предвкушении даже на миг прикрыл глаза, представляя потоки жемчуга, текущие в мой карман. Как странно всё-таки устроена жизнь! Ещё месяц назад я жалел о своей авантуре с поисками поющего жемчуга, и лишь из-за упрямства всё ещё не вернулся назад, и вот уже к концу дня подсчитываю возможные богатства.

Рыбак, услышав мои слова, с сомнением качнул головой.

– Меня за это точно изгонят из деревни и ни на одном из островов не примут, если узнают, что я помогал тебе искать светящийся жемчуг. Это дар богини нашему народу, а вы, чужаки, увозите его отсюда, продаёте в другие миры. А ты знаешь, что для того, чтобы крохотная жемчужина появилась в раковине, нужно не меньше семи лет? Больше двадцати лет требуется, чтобы она стала среднего размера, и больше шестидесяти, чтобы выросла большой. Во времена моего деда мы такие жемчужницы даже не трогали, – и он брезгливо махнул на раковины в моей сетке. – давая время им вырасти. А вы тащите всё без разбору, как глупые мерланы, которые жрут, пока не лопаются от собственного обжорства!

Выслушав его, я обвёл взглядом убогое жилище рыбака, его парализованную дочь, сжимавшую в руках вырезанное из дерева изображение Селедры. Резчик постарался: богиня удалась на славу. Крылья из облаков за спиной. Она идёт, едва касаясь морских волн; богиня воды и ветра. Видимо, к ней обращало свои безмолвные молитвы это дитя. Почему же ты так далека от своего народа? Ведь ты есть! Ты не выдуманная богиня, чьим именем жрецы собирают дары у доверчивой паствы.

– Скажи, как тебя зовут? – спросил я у рыбака после недолгих размышлений.

– Карах, – угрюмо буркнул рыбац, глядя на свою дочь.

– Ты же знаешь, Карах, что не сможешь отказаться от предложенного мной. Я вижу, что ты любишь свою дочь, а я хочу помочь и ей, и тебе. Я понимаю, что тебя волнует. Я чужак, и местные не тронут меня. Я в силах за себя постоять, а вот тебе после того, как я уйду, среди них жить. Это непросто. Люди бывают злы и несправедливы. Они спокойно будут смотреть, как ты с дочерью здесь гибнешь, умирая с голоду, но не простят, если ты поможешь мне искать слёзы Селедры. Они не простят и не забудут это ни тебе, ни ей, – я кивнул в сторону ребёнка, лежащего на руках отца. – Поэтому поступим по-другому. Каждая третья жемчужина из найденных мной в указанных тобой местах будет твоей. Если мы хорошо поработаем, то за сезон ты заработаешь столько, что сможешь навсегда уехать с Разбитого архипелага в Мокрые земли, в Город-на-сваях или куда-нибудь, где никто не сможет тебя ни в чём упрекнуть. Что скажешь теперь?

Карах оторвал свой взгляд от дочери, и я заметил слёзы, текущие из его глаз.

– Я согласен, чужак, – тихо произнёс он. – Не ради себя, а ради дочери я помогу тебе. Главное – исцели её.

– Хорошо, договорились. А теперь посмотрим, что с твоей дочкой.

Я осторожно поднёс руку к ребёнку.

– Тай, приступай! – отдал команду симбионту.

Из запястья показалась тонкая серебристая нить. Она прикоснулась к ребёнку, и по ней перетекли несколько капель крови; затем нить снова исчезла в руке. Всё, теперь осталось ждать. Надеюсь, Тайвари сможет помочь. Всё-таки иной вид. Она ко мне больше года пристраивалась; сможет ли разобраться в чужом организме, я не знал. Самому любопытно, что из этого получится. Для себя я уже давно решил, что буду делать, если Тайвари не справится: зелье регенерации и очищения должны помочь. Зелье очищения выведет токсин, который впрыснула медуза, парализовав ребёнка, а зелье регенерации запустит восстановление организма, если нервные клетки повреждены или разрушены. Конечно, нужно время, чтобы вновь восстановиться и начать ходить, но это всё преодолимо.

Прошло почти полчаса, прежде чем откликнулась Тайвари. За это время мы уже успели поесть и обсуждали с Карахом, что нам необходимо для поиска жемчуга. Перед моими глазами замелькали столбы зеленоватых иероглифов языка Юмари. Некоторые из них были отмечены красным цветом; потом появился силуэт, отдалённо напоминающий тело ребёнка. Возле головы и на позвоночнике горели красные точки, указывающие поражённые места.

– Рекомендации, – зашелестел голос Тайвари. – Обратиться в ближайший медицинский центр и пройти курс восстановления.

«Умница ты моя, а где же я тебе его возьму?» – развеселился я, услышав рекомендации. Ладно, придётся самому. Книга! Призвав её, я извлёк пару пузырьков, один зелёного, а другой – желтоватого цвета. Благодаря карте «Лавка сумасшедшего алхимика» у меня собрался небольшой запас зелий.

– Держи, – протянул Караху. – Пускай она их выпьет по очереди, сначала жёлтый, потом зелёный. А я поговорю с Тихой Водой по поводу твоего долга. Ты пока думай, что нам понадобится для нашего предприятия. Снаряжение, припасы; ты лучше меня знаешь, что нужно...

Найти дом жреца в крохотной деревушке было несложно. Едва выйдя за порог хижины, я сразу пошёл к большому красивому дому в центре поселения и не ошибся. Отпихнув с дороги слугу, попытавшегося загородить проход, я вошёл в дом, где и увидел местного жреца. Пухленький толстячок стучал по молитвенному барабану и нараспев тянул какие-то стихи. У дальней стены стояла статуя Селедры, и я только сейчас сообразил, что это не только дом жреца, но и храм местной богини. Пришлось выйти и терпеливо ждать за порогом, пока закончился ритуал, и жрец, отложив барабан, соизволит обратить на меня взгляд.

– Чего ты хочешь, чужак?

– Карах и его долг перед тобой.

– Что тебе до его долга?

– Мне нужен помощник. Хочу его нанять, чтобы помогал.

– Он мне должен пять закатных солнц, – неспешно произнёс жрец, облизнув толстые губы. Почуял, что здесь может неплохо заработать! Я покачал головой, услышав его слова.

– На всём этом острове нет ничего, включая тебя, что стоило хотя бы одну. За что он тебе их должен?

Жрец недовольно уставился на меня. Привык, что местные рыбаки и слово поперёк сказать боятся. Ну ничего, я и не таких обламывал. Не чета тебе, жирный хорёк!

– Я трижды молил Селедру, чтобы исцелить его дочь, провёл неделю, отказывая себе в еде и вкушая лишь воду, чтобы обратить её милостивый взор на дочь Караха. Но велики его грехи перед нашей Госпожой. Когда они с женой были богаты, слишком редко посещали храмы Хозяйки Волн и Ветров и не подносили должных даров её служителям. За это богиня их и наказала, лишив своего покровительства.

– То есть, ты тут в барабанчик постучал и требуешь пять закатных солнц (так здесь называли большие пурпурные жемчужины размером с маленькое яйцо, одна такая стоила не меньше двух тысяч дайнов)? Не знаю, как у вас, жрец, но в моём мире принято платить за результат. Девочка не ходит, а значит, работу не сделали ни ты, ни Селедра. – оглядев его толстую фигуру, на которой не видно было следов долгого поста, я с сомнением спросил. – А точно ли ты не вкушал еды, довольствуясь лишь водой? Может, это ты у нас нарушил ритуал, и из-за этого Селедра не услышала твои молитвы?

Жрец плотнее запахнул расшитый волнами халат, пряча пухлый животик.

– Значит, так. Девочку ты не исцелил, поэтому жемчуга не получишь. Будешь мешать, и я тобой займусь сам. Что мы можем, думаю, ты догадываешься. А это, чтобы лучше представлял!

Призвав жезл, я ткнул им в сторону какой-то живности, бегавшей по двору жреца. Мелкая пухлая ящерица лопнула, как перезревший фрукт, разбросав по двору внутренности.

– А если тебе что-то не нравится, можешь жаловаться своей милостивой госпоже, Хозяйке волн и ветров, – и я в раздражении плюнул на алтарь Селедры, стоящий перед её статуей.

Гнева богини я не боялся. У Хозяйки Волн и Ветров полно своих проблем, с которыми она не справлялась. Твари Хозяина глубин то и дело устраивали набеги на обжитые острова, вырезая жителей, опустошая деревни, сотнями уводя пленников в глубины, где сила темного бога преобразовывала их, создавая безжалостных тварей, охваченных жадной жаждой убийства и способных подчиняться лишь его воле. Злая воля Хозяина глубин и Тёмных вод преображала не только ал-маруни, но и морские создания, создавая таких монстров, что даже команды игроков, искавшие здесь жемчуг, предпочитали с ними не связываться, отступая подальше. Стражи вод, воины Селедры, не справлялись с ордами тварей, лезущих из глубин: слишком мало было защитников. Так что, богиня вряд ли услышит молитвы этого толстяка и станет отвлекаться на такую мелочь, как я.

Впав в ступор от моей наглости, жрец не нашёлся, что сказать, лишь боязливо взглянул на двор, живописно украшенный кровью и потрохами ящерицы.

– Богиня тебе этого не простит, – это было всё, что он смог произнести.

– Когда она справится с Хозяином глубин, с Изменёнными и прочими тварями, и сделает так, чтобы дети, наступившие на жгучую медузу, вновь смогли ходить, тогда я попрошу у неё прощения. А пока иди и стучи в свой барабанчик, толстяк. Глядишь, хоть немного жира сбросишь.

Оттолкнув его, я отправился назад к хижине рыбака, бросив на прощание взгляд на статую Селедры. На миг мне показалось, что вместо стекляшек, вставленных в глаза статуи, на меня смотрят настоящие живые глаза. Тряхнув головой, чтобы отогнать наваждение, я вновь взглянул на статую, но не увидел ничего кроме синего стекла. Показалось.

В хижине рыбака было светло. Не пожалев дров, Карах разжёг большой костёр, повесил над ним котёл и вовсю кухарил. Дочка, сидящая возле очага, чистила рыбу, помогая отцу. Молодец!

– Ноги не двигаются, – сказал Карах, протянув ей миску с горячей похлёбкой.

– Не всё сразу, Карах. Нужно время. Но результаты, я думаю, ты скоро сам увидишь, поверь мне. Кстати, я решил вопрос с твоим долгом.

– Хорошо, чужак, я постараюсь поверить тебе. Завтра утром выходим в море. Буду учить тебя искать слёзы Селедры.

* * *

Шепчущий всматривался в сферу душевного покоя и равновесия. Успокаивающее тепло обволакивало его разум, неся радость и гармонию. Разноцветные огоньки вспыхивали и гасли, забирая вместе с собой ярость, боль и ненависть, что переполняли сейчас его душу.

– Насколько всё плохо, Маркал? – прошептал наг, когда действие сферы начало сказываться.

Маркал, главный торговый агент нага, прежде чем ответить, немного прокашлялся и снял потёртые очки.

– Это катастрофа, мой господин, – говорил он негромко, и было видно, что ему с трудом давались эти слова. – Всё полностью уничтожено: рабочие цеха, здания, оборудование, котлы и склады с готовой продукцией. Персонал, хвала Хаосу, удалость частично спасти: начальник охраны догадался вывести работников с территории завода, когда всё началось, и они успели разбежаться перед ударом Гидры. Кислотное дыхание, конечно, многих зацепило, но всё-таки почти половина работников уцелела, хотя и нуждается в лечении. Я отдал приказ охране ещё раз всё прочесать. Может, удастся ещё кого-то найти. Но всё остальное, мой господин...

Маркал сокрушённо покачал головой. И Шепчущий понимал, что это значит. Он видел снимки с места атаки Тайвериса. Проклятый ублюдок призвал Гидру, спустив эту тварь в Форлейге, нейтральном мире, где трудились сотни тысяч рабов и пленников из захваченных миров. В Форлейге было всё необходимое для Великой игры: мастерские, заводы и плантации, питомники для рабов, где сотни тысяч рук создавали всё необходимое для хаоситов. Оружие, снаряжение, лекарства, еда – почти всё, что продают на Торговой площади, создавалось там. Не надеясь на милость Смеющегося господина, ещё первые игроки тысячи

циклов назад попросили его дать им один мир, который не будет исчезать, как прочие миры после Фестиваля, а останется в Игре навсегда. И маленький безлюдный мир, укутанный снегами и пронзаемый холодными ветрами, закружился среди Внутренних миров. Волей игроков и трудами сотен тысяч пленников он постепенно преобразался. На поверхности появлялись поселения и здания, развивались плантации и парники, из разных миров доставлялись семена и животные, оборудование и материалы, а руки пленников, вырванных из родных миров, трудились, не жалея сил. Именно здесь создавалось всё то, что ели, пили, носили, и даже то, чем сражались игроки. И теперь всё это погибло!

Шепчущий вглядывался в снимки, но по-прежнему отказывался верить глазам. Разум не хотел воспринимать увиденное. Как это вообще стало возможно? Форлейг был нейтральным миром, в котором запрещены любые конфликты; ни разу за всё существование Игры там не проходили сражения между игроками. Случались, конечно, бунты рабов, вспышки эпидемий, даже налёт каких-то космических оборванцев, случайно наткнувшихся на этот мир и решивших немного его пограбить... И со всем этим игроки справлялись. Бунты усмиряли, эпидемии останавливали, заражённых истребляли. Даже пиратов, или кто там напал на этот мир, успешно уничтожили, сожгли вместе с кораблем, на котором они прилетели. Но с таким Шепчущий столкнулся впервые. Чтобы свой, игрок, владыка, сумев каким-то образом обойти свои клятвы, нанёс удар туда, где его никто не ждал?.. Стремясь как можно скорее возвыситься, Тайверис нанёс по игрокам удар, сравнимый по последствиям лишь с катастрофой на Кейдане. Тогда погибли лучшие из лучших и сильнейшие из игроков, а сейчас уничтожено то, что строилось и собиралось даже не веками, а тысячелетиями! Парники, в которых выращивались овощи и фрукты, не способные расти в холодном климате планеты, фермы с животными и загоны с рабами, мастерские и заводы. Удар Гидры ничего не пощадил. Кислота с одинаковым успехом растворяла в себе всё: и дерево, и камень, и плоть, и металл; а то, что сумело устоять перед кислотой, уничтожала сама тварь. Шепчущий видел, что стало с громадными котлами, в которых вызревал для перегонки эльшат. Весом в несколько тонн, два огромных котла, занимавших целое здание, сначала расплющило, а потом разорвало на куски. Очевидно, что Тайверис стремился отыгаться за ту небольшую шутку, что сыграл с ним наг. И эти чувства Шепчущий отлично понимал. Он и сам поступил бы так же.

Он не понимал одного: как Тайверис смог это сделать. Как он смог обойти все те клятвы, что приносит игрок? Почему он до сих пор жив, а не воет, сгорая в чёрном пламени Хаоса, которое сжигает клятвопреступников? Почему он не погиб, едва отдав приказ Гидре? За эти знания Шепчущий не пожалел бы и

миллиона дайнов. Хотя после подобных потерь был не уверен, что может себе это позволить.

Каждый из крупных домов игроков имел свою специализацию. Кто-то создавал оружие, кто-то шил одежду, кто-то выращивал еду или приводил рабов на продажу. Дом Змеи, в котором когда-то состоял наг, уже тысячи лет варил спиртное. Больше половины того алкоголя, что продаётся в забегаловках по всей Торговой площади, было сделано им. Каждая вторая бутылка выпивки, продающаяся в торговых рядах, разлита на винокурнях, принадлежащих этому дому, и несла на себе эмблему, давно ставшую знаком качества: змею, обвивающую бокал. После гибели Дома Змей наг, как единственный из уцелевших его представителей, продолжил прибыльное дело. Игроки, потоком хлынувшие в Игру, щедро вливали в себя спиртное, стараясь заглушить свои страхи и остатки совести, а дайны, что они платили, звонким потоком устремлялись в карманы нага, позволяя ему не беспокоиться о расходах и разрабатывать всевозможные проекты, вроде строительства Несокрушимого. Но теперь, глядя на сожжённые кислотой обломки зданий, Шепчущий понимал, что старые добрые времена прошли. Ничто уже не будет так, как прежде, и теперь ему придётся во многом пересмотреть свои планы.

– Что ещё? – прошипел он, отвлекшись от своих мыслей и взглянув на Маркала.

– Господин! Меньше большого цикла осталось до нового Фестиваля и парада планет. В это время собираются все игроки, и цены на алкоголь вырастут до небес. Предлагаю придержать до этого времени остатки того, что мы не успели распродать, чтобы хоть немного компенсировать потери.

– Хорошо. Ступай! – наг устало махнул рукой.

Когда его помощник скрылся, Шепчущий взглянул на свою руку. Чешуя понемногу отрастала, но ещё виднелись следы старых ожогов. Больше года прошло после того злосчастного боя, а наг до сих пор так и не успел до конца оправиться. Сила Света, та невероятная сила, что пробудилась благодаря самопожертвованию Вестника, почти погубила его. Охваченный огнём, он лишь невероятным усилием воли успел активировать Карту бегства, выдернув её из полыхающего светом храма и вернувшую в дом; и даже там он чуть не погиб от последствий удара. Чешуя отваливалась, всё тело превратилось огромный ожог, а боль была столь невероятно сильной, что даже предательски мелькнула мысль о смерти, как об избавлении. Заклятия исцеления и эликсиры лишь на

время приносили облегчение, а потом боль возвращалась, и так почти полный большой цикл. Слишком силен был последний удар маленького Вестника. Но со временем магия Хаоса смогла преодолеть воздействие Света, и тело Шепчущего восстановило – почти восстановило – былые красоты и силу.

Наг возобновил тренировки и готовился к новым свершениям, когда Тайверис преподнёс сюрприз, о котором теперь вряд ли когда-либо забудут. Трусливый и недалёкий Тайверис, лишь волей случая сумевший подняться столь высоко, умудрился совершить то, о чём веками мечтают Рыцари порядка, фактически уничтожив Форлейг. Теперь потребуются века, чтобы вновь восстановить всё то, что было там создано. И этого наг ему никогда не простит. Пускай этот глупец тешится мыслью, что он всех обманул и сумел избежать последствий своих поступков. О нет! Это всего лишь начало гораздо более захватывающей игры!

Змей кровожадно усмехнулся. Он был уверен, что не он один желает рассчитаться за этот последний подарок Повелителя Гидры. И наверняка найдутся те, кто еще захочет помочь ему предъявить Тайверису счёт за все его опрометчивые поступки. Пускай этот глупец тешит себя надеждами, что все его враги заперты в Игре и нескоро смогут поквитаться с ним. Конечно, необходимо узнать, что же он загадал, какую награду для себя выбрал. Наг искренне надеялся, что это какая-нибудь глупость вроде бессмертия, а не по-настоящему серьёзные вещи. Ну ничего: времени осталось немного, а потом можно узнать и о последнем желании Тайвериса.

Выйдя в сад, Шепчущий внимательно рассматривал росток серебряного дуба, несколько дней назад показавшийся из земли в саду его дома. Призрак садовника подобрал для него хорошее место: почти на краю сада, меньше чем в десяти шагах от бездны. Наг смог оценить красоту замысла садовника, представив на краю своего парящего в пустоте дома огромный дуб, усыпанный тысячами серебристых листьев, в окружении бесконечного сияния звёзд, шёпота ночи и звука падающей в пустоту воды. На эту красоту он сможет любоваться вечно.

– Сколько нужно времени, чтобы дуб полностью вырос и вошёл в силу? – прошипел он парящему рядом призраку садовника.

– Не меньше восьмидесяти больших циклов, господин, – прошептал призрак. – Но процесс роста можно ускорить. Нужна лунная вода, господин, и мифрил для подкормки дерева. Тогда оно вырастет быстрее, и крона будет гуще.

– Насколько быстрее вырастет дерево? – произнёс Шепчущий, размышляя над тем, что сообщил садовник. Лунную воду он сможет достать без труда, а вот с истинным серебром есть сложности. Редкий и весьма дорогой металл стоит почти тысячу дайнов за большую унцию, а на подкормку его надо, если он правильно помнил, почти четыре большие унции в год.

– Примерно шестьдесят четыре больших цикла, господин, и дерево вырастет.

Ещё немного подумав над словами призрака, наг, наконец, принял решение.

– Хорошо. Ты получишь всё необходимое.

Кора и листья серебряного дуба входили в состав трёх очень недешёвых эликсиров и одной мази, и это, не считая других зелий, в которые их можно включить для усиления.

Ещё раз бережно проведя рукой по тоненьким веточкам маленького дуба, наг пополз по дорожке к своему дому, размышляя над насущными делами. Сегодня он проводил большое собрание своих слуг и доверенных агентов. Именно они торговали всем, чем возможно, в Городе Двойной спирали; через их руки проходили зелья, карты, дайны, информация и слухи. Они покупали и продавали оружие, редкие металлы, – всё, что только можно найти в этом невероятном месте. И чтобы быть в курсе событий, раз в малый цикл Шепчущий собирал их всех вместе в своём доме, обсуждал наиболее важные вопросы и определял дальнейшие шаги. Наг хорошо помнил лекции в Академии войны и мира на Беренгаре, которую он закончил почти шестьсот циклов назад: экономика и информация – это основа любой войны. Именно они определяют победителей и проигравших.

Быстро скользнув по пандусу на крыльцо дома, он открыл дверь и услышал приглушённый гул голосов и звон бокалов. Вокруг большого круглого стола, уставленного закусками и бокалами с вином, с комфортом расположились его доверенные слуги и агенты. Справа, откинувшись в кресле и любясь игрой света в бокале вина, сидел Маркал. Несмотря на полученную из рук Шепчущего свободу, он предпочёл и дальше работать на нага, возглавляя сеть из уличных попрошаек. Ему подчинялись многочисленные слуги, набранные из детей, все эти мальчишки и девчонки, толкавшиеся на нижней площадке среди игроков, выпрашивающие подачки, бегающие на посылках, разносящие спиртное и еду.

Именно ему они доносили обрывки разговоров и слухов, подслушанные среди игроков, или наоборот сами распускали слухи, нужные Маркалу. Дайнов это приносило немного, но информация, которую добывал Маркал, порой была бесценна. Из обрывков случайных фраз агент умел выловить то, что действительно полезно, и за это наг его высоко ценил.

Чуть поодаль от Маркала располагался невысокий толстяк с заплывшим жиром лицом и несколькими подбородками. Пододвинув к себе блюдо с мясными закусками, он быстро его опустошал, как будто боясь, что у него скоро заберут еду. Это был Тулсар, несмотря на свой аппетит, он обладал неслабым умом и уже больше двухсот циклов возглавлял принадлежащие Шепчущему лавки, где торговали зельями.

На противоположном краю стола сидел высокий, похожий на высушенную мумию, мужчина с большим моноклем в глазу. Он читал книгу и пощипывал гроздь сумранского винограда. Деменкис, возглавляющий «Карточный дом Деменкиса». Через него осуществлялись сотни сделок по купле и продаже карт, их обмену или аренде. Безупречная репутация дома на протяжении сотен циклов привлекала новых клиентов и выступала гарантией проведения сделок. Деменкис считался лучшим экспертом на Торговой площади по картам, он знал о них всё. Не было такой карты, про которую он не мог бы рассказать, дать оценку, установить стоимость обмена или сообщить количество этих карт в игре. Деменкис возглавлял карточный дом уже больше тысячи циклов. Он подчинялся когда-то владыке Шалратшуру, повелителю Дома Змеи, погибшему в битве на Кейдане.

Наг имел редкую возможность наблюдать, как нервничает обычно хладнокровный эксперт. Деменкис не совсем комфортно ощущал себя на этом собрании. Весь последний цикл помимо привычных и понятных ему карт он вынужден был закупать разнообразные товары для хозяина. Трайг, главный посредник нага с игроками в Двойной Спирали, очень не вовремя решил посетить Форлейг. Наг знал, что у Деменкиса с Трайгом было давнее соперничество за главенство среди слуг, но сейчас первому, похоже, искренне не хватало широколобого упрянца, но он мог только надеяться, что хозяин скоро подыщет ему замену.

Усевшись на своё привычное место во главе стола, Шепчущий кивнул Маркалу, разрешая начать доклад.

– За последние дни интересного происходило мало, господин. Из важного: вернулась наёмная партия из Алмакиса, которую возглавлял Грем Камнемолот. Поход прошёл удачно: своих не потеряли, взяли добычу, но немного, так что цены на паутину алмазных пауков вряд ли упадут. Мои мальчишки смогли подслушать разговор бойцов. Похоже, что они планируют повторить набег на Каменную гряду.

Наг кивнул. Это интересно. Грем Камнемолот, огромный аспараи, был серьёзным бойцом, и хоть в Игре он не так уж и долго, но меньше чем за четыреста циклов сумел подняться на тридцать шесть ступеней. Он возглавлял небольшой клан подобных ему звероловов. Но угрозы для себя в нем наг не видел. Конечно, можно попытаться подловить их охотничью партию при вылазке на Каменную гряду. Там обитают колонии алмазных пауков, небольших, размером меньше ногтя. Их паутина густо укутывает склоны гор. Она чудесным образом впитывает в себя свет солнца и звёзд, а насекомые питаются собирающейся в ней чистой росой. Они жестоко карают тех, кто пытается нарушить целостность её покрова. Практически инертные к воздействию магии, эти пауки обладают смертоносным ядом, способным за несколько ударов сердца убить любое живое существо. И если бы не свойства их паутины, их бы никто не беспокоил. Но именно из неё можно создавать плащи, делающие своего владельца невидимым для невооружённых глаз. Идеальное снаряжение для разведчиков и убийц, да и другие игроки не отказываются от подобной экипировки. Цена на такую вещь доходит до десятков тысяч дайнов и оправдывает риск погибнуть от яда пауков. Хотя на взгляд нага, эти плащи слишком переоценивают: обоняние, слух и ментальные способности ещё никто не отменял. К нему незаметно и на две сотни шагов не смогли бы подобраться!

Ещё раз обдумав возможность нападения на Грема Камнемолота, наг решил от этого отказаться. Сейчас это ни к чему.

– Что ещё? – спросил он Маркала.

– Дом Ящеров и Дом Летящих на пороге большой войны, господин. Ящеры опять атаковали охотничьи партии мотыльков, убили троих или четверых игроков, и это уже четвёртое нападение за малый цикл.

Шепчущий снова кивнул. Война между ящерами и Домом Летящих давно назревала: эти гильдии всё никак не могли поделить между собой сферы влияния во Внутренних мирах, но, начавшись, она грозила всерьёз изменить

расстановку сил в Игре. И в Дом Ящеров, и в Дом Летящих входят сотни игроков, а помимо них есть ещё малые объединения, подчиняющиеся этим домам. В обмен на ежегодную плату они получают защиту и поддержку этих домов, и если ещё и они сцепятся друг с другом, то война затянется надолго. Это, в общем, вполне устраивало нага, собирающегося на этом хорошо заработать.

- Что ещё, Маркал?

- Это всё, господин, - сказал тот, опустив голову и проявляя почтение к Шепчущему.

- Ты узнал что-нибудь по тому вопросу, Маркал?

- Нет, господин. За минувший большой цикл нам не удалось установить ни одного игрока, совершившего резкий скачок и преодолевшего сразу десяток или больше ступеней, господин. Всё в пределах допустимого: одна-две ступени, не больше.

- Хорошо, - кивнул наг. Почти год прошёл с тех пор, как кто-то вывел Сферу Океанов из Игры, опередив нага, а ему так и не удалось узнать, кто это был. Может, местные как-то смогли убить хранителя сферы? Учитывая, сколько она в год топила кораблей, те вполне могли скинуться и нанять целую команду опытных героев или убийц из других миров, чтобы уничтожить Ундину. Этого уже не узнать...

- Я приказываю приостановить поиски, - после недолгих раздумий произнёс наг.

- Как пожелаете, господин.

- Тулсар, что у тебя?

- Всё хорошо, господин. В преддверии Малого турнира зелья берут нарасхват. Выручка поднялась на тридцать процентов. Особенно хорошо идут зелья Быстрого шага и Силы великана...

- Что ещё?

– Маулскрим, аптекарь из третьей лавки просит помощницу. Говорит, что ему трудно справляться одному. Покупателей много. Нужно и продавать, и советовать, что лучше купить, и заказы на зелья принимать, а это всё на нём одном.

– И что по этому поводу думаешь ты?

– Можно предоставить, повелитель. Маулскрим зря просить не станет. Оборот у лавки хороший. Скоро турнир, а там, если всё пойдёт хорошо, и Летящие с Ящерами сцепятся, от клиентов отбоя не будет. Глупо упускать дайны из-за того, что Маулскрим не успевает всех обслуживать.

– Хорошо, я подумаю, что можно сделать. Деменкис, что у тебя?

– Есть кое-что интересное, господин. Пару дней назад на продажу были выставлены несколько партий делвмерейна, достаточных для того, чтобы изготовить два полных доспеха. Ещё раньше в продаже появлялись хвосты дохов, я об этом вам докладывал, господин.

– Помню, – кивнул наг, с улыбкой вспомнив купленный им почти за две тысячи хвост доха, редкого подземного зверя, живущего в Чёрных песках. Его нежное розовое мясо несравнимо ни с чем. Но если редкий деликатес, оставивший приятные воспоминания, сам по себе не имел особого значения, то делвмерейн для Шепчущего был жизненно необходим.

– Тебе удалось его купить? – прошипел он срывающимся от волнения голосом.

– Мы договорились с продавцом, что я заплачу на десять процентов больше от любой предложенной цены. Но нужно ваше разрешение, господин, для подтверждения сделки. Сумма достаточно серьёзная.

– Хорошо, – кивнул, успокаиваясь, наг. В некоторых вопросах даже сейчас дайны для него не являлись проблемой. Делвмерейн необходим для строительства Несокрушимого. Чёрный хрусталь – это идеальное внешнее покрытие для голема. После гибели торговца, заключавшего для нага сделки с сэкхеями, Шепчущий почти перестал надеяться собрать достаточное количество кристаллов делвмерейна, а тут прорыв! Впервые за столь долгие циклы кто-то смог возобновить торговлю с Детями Песка и Ветра или разграбить их караван,

что тоже возможно.

– Удалось установить, кто продавец? – спросил наг.

– Да, господин. Делвмерейн на продажу выставили Проводники Хаоса, небольшой клан, специализирующийся на Осколках. Но это ещё не всё, господин. Увидев мою заинтересованность в делвмерейне, они поинтересовались моей готовностью купить у них ещё большую партию чёрного хрусталя, причём в ближайшее время.

– Сколько они готовы продать?

– Двести кусков, господин.

Наг удивлённо взглянул на своего слугу. Такой объём – это слишком хорошо, чтобы быть правдой. Но если это – так, то покупка всей партии позволит полностью решить вопрос с внешним покрытием Несокрушимого, и строительство голема наконец-то сдвинется с мёртвой точки.

– Свяжись с ними и сообщи, что мы возьмём всё.

– Как прикажете, господин.

– Пока отдыхайте! – наг махнул на стол с закусками и вином. А сам неспешно пополз на второй этаж в сокровищницу, где он хранил сундучок с кристаллами душ. Помощницу для Маулскрима можно подготовить и из рабов, но смертные – товар скоропортящийся. Менять каждые тридцать-сорок больших циклов рабов нагу быстро надоедало. Не успеешь правильно обучить, как он уже состарился и вот-вот собирается умереть. Слуги всё-таки надёжнее. Не болеют, не умирают. Те же рабы, но принадлежат тебе не только телом, но и душой.

В небольшой комнате на полках стояли и лежали вещи, которыми Шепчущий особо дорожил. Быстро подползя к дальнему углу, он снял с нижней полки небольшую шкатулку. Откинув крышку, взглянул на наполнявшие её кристаллы душ, размышляя над тем, кто лучше подойдёт на должность помощника в лавке торговца зельями? Может быть, вот этот? Наг на миг с помощью силы разума прикоснулся к одному из кристаллов и сожалением отказался: чиновник из

небольшого городка вряд ли подойдёт для этой работы. Здесь умение брать взятки и писать липовые отчёты ни к чему. А может быть, эта? И он взял в руки небольшой кристалл цвета весенней листвы. Ещё раз внимательно вглядевшись в него, наг окончательно принял решение: подходит.

Убрав шкатулку назад на полку, Змей пополз в комнату ритуалов. В небольшом помещении посреди пустой комнаты стоял алтарь, на который и была уложена карта без изображения. Наг царапнул когтем по запястью и капнул несколько капель своей крови на нее. Подождав, пока кровь растечётся, он снял свой медальон игрока и прикоснулся им к карте. Довольно кивнул, наблюдая, как проступает на поверхности карты изображение медальона. Теперь кристалл душ. Его он аккуратно расположил в центре карты и стал ждать, пока кристалл медленно растекался по её поверхности. Постепенно стало проявляться изображение. Сначала показалось лицо молодой человеческой женщины с ярко-зелёными глазами и густыми каштановыми волосами. Следом проявились контуры тела. На взгляд нага женщина была слишком тощей, но человеческим самцам такие нравятся. Шепчущий нетерпеливо щёлкнул хвостом, ожидая, когда душа и карта соединятся, чтобы завершить ритуал. Наконец, рисунок на карте обрёл глубину и яркость. Пора. И заклинатель приступил к последней части ритуала.

– Силой Хаоса, своей кровью и твоей душой я призываю тебя, смертная, для вечного служения мне! Приди на мой зов, утратившая душу! Отныне я твой господин, а ты моя Слуга!

После завершающих слов игрока посреди комнаты появилась молодая женщина, изображённая на карте. Она ошалело хлопала глазами, явно пытаясь понять, что происходит. Наг, не давая ей опомниться, подполз и, взяв за подбородок, всмотрелся в глаза, прикасаясь к её разуму: хорошо развитый интеллект, амбициозна, способна к обучению, есть небольшие способности к магии. На них её и поймали Тёмные эмиссары. Так, теперь воспоминания. Из хорошей семьи, аристократка, мечтавшая о большем, чем просто выйти замуж за выбранного для неё родителями мужа и нарожать тому детишек. Связалась не с теми людьми, пытаясь сама, втайне от всех, обучаться волшебству. Сумела найти пару книг по магии и привлекла к себе внимание тёмных. С их помощью она приобрела книги по запретному колдовству, за которые легко попасть в застенки, и тут ни деньги, ни титул не помогут. Потом донос и обыск, и девчонка вместе с семьёй загремела в инквизицию, откуда путь только на костёр. Там к ней и явились для заключения контракта: её душа в обмен на жизнь и свободу

для её близких.

Конечно, придётся немного повозиться. Гонора у неё хватает, но материал подходящий. А дальше из неё вылепят то, что нужно для нага. Опыта хватает.

– Как тебя зовут? – спросил Змей, рассматривая свою новую служанку.

– Илона, – растерянно произнесла она, оглядываясь по сторонам.

– Следуй за мной, – бросил наг девушке и пополз назад к своим агентам. У него на сегодня ещё много дел. Нужно отдать новую служанку Тулсару и отправляться в Двойную Спираль.

Девушка ещё нерешительно делала первые шаги, а наг уже спускался вниз.

– Тулсар, заберёшь новенькую и проведёшь к Маулскриму, – заметив маслянистый взгляд толстяка, обращённый на девушку, наг раздражённо прошипел: – И без глупостей у меня! Узнаю, что к ней пристаёшь, кастрирую, или самого отправлю в бордель для мужеложцев. Там тебя быстро объедят и научат хорошим манерам!

– Но почему, господин? – испугано прошептал толстяк. – С неё ж не убудет...

– Это хороший материал. Пускай пока в лавке оботрётся, а мы присмотримся к ней. Если толк будет, можно из неё мага или алхимика подготовить. И Маулскриму передай: пускай готовит потихоньку, учит, рассказывает, что да как, но мягко, по-хорошему.

– Как прикажете, господин, – покорно произнёс Тулсар. Жаль, конечно, что с новенькой нельзя порезвиться, но воля господина – закон для слуги. Рисковать милостью Шепчущего и тёплым местом управляющего он точно не хотел.

Отправив слуг вместе с новенькой назад в Город Двойной спирали, Шепчущий вернулся в свой дом. К следующей встрече лучше подготовиться и хорошо вооружиться. Сначала в оружейную. Выбрав одну из карт, лежащих отдельно на бархатной подушке, Шепчущий поместил её в Активатор, и через миг в его руке появился амулет. Глаз бога. «Ничто не может скрыться от его взора» – гласила

надпись на карте. Амулет позволял видеть сквозь чары иллюзии или сокрытия; ни тени, ни ослепительный блеск не могли укрыть от его взора; сколько кладов и тайников наг нашёл в своё время, используя этот амулет! Жаль только, что скрытые врата из-за особенности их природы этому амулету были недоступны. Но во всём остальном он идеален.

Так, теперь пора позаботиться о защите разума. Он не сомневался в собственных способностях, но в этот раз предпочел подстраховаться. На следующей карте был изображен перстень с крупным синим камнем. Активировав жезл, наг взглянул на кольцо, что появилось у него в руках. Кольцо Ледяного разума. Перстень защищал своего владельца от всех известных воздействий на разум, но при этом лишал игрока возможности самому использовать подобное воздействие. В этот раз его развитые способности вряд ли понадобятся, а вот за собственный разум Шепчущий опасался.

Набор карт в книге тоже нужно поменять. «Свет испепеляющий», идеальное оружие против созданий холода и тьмы. «Взрыв серебряных стрел», «Щит яростного пламени», «Доспех кровавого сокола», любимые клинки... Ещё несколько заклинаний против созданий тьмы и смерти. Но всех этих карт ему показалось недостаточно, и он заполз в комнату, где хранилось оружие из техномиров. Окинув взглядом полки, наг подполз к одной из них и снял массивное изделие, густо исписанное серебряными рунами. Он с удовольствием ощутил приятную прохладу ствола, который сжимал в руках. Тяжёлый штурмовой огнемёт Братства очищения. Он ещё ни разу не подводил Шепчущего. Серебряные руны защищали как само оружие, так и владельца от тёмных чар, а струя пламени из этого «малыша» выжигала всё живое и неживое на расстоянии полусотни шагов. Именно с этими огнемётами Братство очищения шло на штурм Цитадели крови во время войны с Детьми ночи. «Раритет, сейчас таких уже не найти,» – с сожалением вздохнул наг.

Подхватив с полки пистолет, стреляющий разрывными пулями, и пояс с зажигательными гранатами, он переместился в комнату с магическими артефактами и оружием. Там в сумку были брошены несколько фляг с водой, несущей благословение Света. Из небольшой стопки со свитками подготовленных заклинаний Шепчущий отобрал те, что отмечены красными печатями с изображением кулака и солнца. Личный знак Салкариса Раш-Турана, поборника Света, истребителя Тьмы, и одного из самых знаменитых и прославленных экзорцистов.

Что ж, пожалуй, теперь он готов к переговорам. Пора. Наг торопливо направился через сад к камню врат. По привычке нашел взглядом янтарную статуэтку, предвосхищая то, что он увидит. Но, как и прошлый раз, девушка присев на камень, куда-то напряжённо всматривалась, возможно, пытаюсь обнаружить вдалеке угрозу. «Интересно, что или кого она там хочет рассмотреть?» – подумал про себя Шепчущий.

Подползя к каменному диску, привычно выстроил рисунок двойной спирали. Прежде чем вползти в портал, ведущий в Город игроков, накинул маскировочный плащ. Теперь никто не сможет увидеть, чьё лицо скрывается под капюшоном. Лишнее внимание ему сегодня ни к чему.

Глава 2. Тысяча островов

Огромное щупальце пронеслось рядом с лицом, обдав потоком воды, и я, не теряя времени, выпустил из подводного ружья стрелу с разрывным наконечником, целясь в центр тела твари. Мелькар, один из порождений Хозяина глубин, был похож на морского ежа, вместо иголок у которого толстые щупальца, усыпанные присосками и тонкими белыми крючками, с помощью них эта гадина и питалась, разрывая и пожирая тела своих жертв. Моя стрела, утонув в ворохе щупалец, пробила одно из них и с громким хлопком взорвалась, разорвав пополам конечность твари. Почувствовав боль и угрозу с моей стороны, мелькар немедленно атаковал, ударив сразу десятком конечностей и не оставляя времени перезарядить ружьё.

Отбросив оружие, я рванулся в сторону, надеясь укрыться за небольшой скалой, возвышающейся у входа в логово мелькара. Зелье ускорения и страх придали мне сил, но тварь была матёрой и очень опытной. Отвлёкшись на щупальца за спиной, я не заметил то, что ударило сбоку. Меня как будто со всего маха приложили бревном, утыканным сотнями гвоздей. От удара я отлетел в сторону, и вдобавок ко всему, впечатался спиной и головой в подводную скалу. Ещё не придя в себя от двойного удара и звона в ушах, я увидел новые щупальца, тянущиеся ко мне. Проклятая гадина даже вылезла из пещеры, чтобы поскорее до меня дотянуться!

Краем глаза я следил за Карахом и самфурином, вынырнувшими из-за ближайшей каменной гряды. Карах, сжимавший в руках копьё, без раздумий бросил его в центр тела мелькара, туда, где за толстым и прочным панцирем скрывался мозг. Копьё, не встретив на пути щупалец, врезалось в чёрный панцирь и спустя миг оно покрылось искрами электрических разрядов. Щупальца самой твари, так и не сумев меня достать, бессильно повисли в воде. Я был уверен, что копьё Караха не сможет пробить панцирь, покрывающий тело Ужаса Глубин, и поэтому наложил на него купленную давным-давно в лавке Руну-молнию, высвобождающую при ударе электрический заряд, который и испёк мозги твари.

Карах и самфурин подплыли ко мне. Ныряльщик с помощью жестов поинтересовался, нужна ли помощь. Я отрицательно помотал головой. Конечно, бок болел сильно, но раны были лишь поверхностными: порвана кожа на боку, да пара ребер, возможно, треснула; ничего страшного. Ухватившись за седло на спине самфурина, я призвал Компас и активировал поиск. Из-за опасной твари, что здесь поселилась, игроки могли и не сунуться сюда в поисках даров Владыки.

Похлопав самфурина по боку, я послал его вперёд, оставив Караха собирать добычу: он в этом деле гораздо опытнее меня, да и глаз у него намётан. Там, где я найду в лучшем случае пару раковин, он найдёт пять, а то и шесть. У местных это в крови: это их дом, их мир, а мы, игроки, лишь гости, прибывшие ненадолго. Для меня этот охотник за поющим жемчугом оказался настоящей находкой. Мы сделали пару кругов, но на компасе так и не появилось никаких отметок. Пустышка.

Бок продолжал болеть, и кровь всё так же сочилась из ран: я понадеялся на регенерацию, предполагая, что они сами затянутся. Добравшись до лодки, с трудом перевалился за борт и стал осматривать повреждения. В голове зашелестел голос Тайвари:

– Мы чуть не погибли. Ты не вправе подвергать свою жизнь столь высокому риску, не выполнив взятые на себя обязательства и не передав весть о выживших юмари.

– Да знаю я! Кто же мог подумать, что эта тварь такая быстрая. Лучше оцени степень повреждений. Рёбра треснули или нет?

Перед внутренним взором возникла картинка моего тела с красными отметинами на боку и спине. Неплохо я приложился: разорваны мышцы, одно из рёбер треснуло, а от раны, которую мне нанесли крючья твари, расплзлось зеленоватое пятно; похоже, она меня ещё чем-то отравила. Отлично поохотился!

Призвав книгу, я извлёк из неё зелья лечения, противоядия и мазь, и щедро намазал кровоточащий бок. Впитавшись, она затянула раны, как вторая кожа, а я оценивающе глянул на свои запасы медикаментов, изрядно сократившиеся за последний малый цикл. Особенно быстро расходились зелья регенерации.

Наконец, Карах показался из воды, забросил в лодку сетку с добычей, привязал к корме тонкую веревку, а затем уже залез сам. Я тем временем рассматривал наш сегодняшний улов: шесть малых раковин, три средних, и одну большую. Раковину таких размеров я видел в первый раз: до этого нам подобные не попадались, да и остальных было в два раза больше, чем обычно. Хорошее место. Я с любопытством вертел большую раковину в руках. Покрытая тёмно-серебристыми разводами, она, казалось, светилась изнутри. Если внутри будет жемчуг, это оправдывает риск, на который я сегодня пошёл.

Верёвка, привязанная к седлу на спине самфурина, натянулась, и наша лодка неспешно поплыла в сторону берега. Оглянувшись, я понял, что запасливый Карах к корме нашей лодки привязал убитую морскую тварь.

– Зачем она тебе? – спросил я Караха, кивнув в сторону дохлого Ужаса Глубин, волочащегося за лодкой.

– В деревне голод. Еды совсем нет, а эта тварь как раз и жила в самом рыбном месте. Там водоросли и кораллы, и всегда много рыбы, но мы там ловить не могли. Мелькар переворачивал лодки и убивал рыбаков. Столько людей из-за него погибло! Пусть все увидят, что там теперь безопасно. Да и жалко оставлять еду...

– А меня тебе не жалко? – проворчал я, держась за ноющий бок. – Эта гадина чуть меня пополам не порвала!

– Ну, мы же справились. Да и ты сам загорелся её прикончить. Мол, и деревне поможем, и раковины поищем...

– Да знаю, – устало вздохнув, махнул рукой. – Кто же знал, что она такая быстрая. Но в следующий раз приманкой будешь ты, а я посижу в засаде.

– Как скажешь, – мотнул головой Карах, всматриваясь в приближающийся берег. Кого он там высматривал, понятно: в толпе, встречавшей нас на берегу, впереди всех стояла его дочь, держась за руку соседки, которая помогла ей прийти на пляж. Не дожидаясь, когда нос лодки, подтянутой самфурином почти к берегу, уткнётся в песок, Карах прыгнул в воду и пошлепал к берегу, а навстречу ему, пока ещё не способная ходить, как прежде, заковыляла дочь, осторожно переставляя худенькие ножки.

– Папа! Папа! Ты живой! – речь к ней вернулась значительно раньше. На берегу нас встречала, наверное, вся деревня: мужчины, женщины, дети, почти сотня человек, и все они рассматривали тварь, лежащую на мелководе. Теперь Мелькар не выглядел опасным: толстые чёрные щупальца бессильно колыхались в воде, гладкий панцирь, из которого они росли, матово отблёскивал на солнце. Ал-маруни смотрели на Ужас Глубин, не в силах поверить, что тварь, убившая десятки рыбаков, теперь мертва.

Тихая Вода, жрец Селедры, притащился со своим молитвенным барабанчиком и пялился на мелькара вместе со всеми. Неожиданно он подошёл ко мне и, сняв небольшую белую раковину, висевшую у него на груди, повесил мне на шею, а потом неспешно пошёл назад к своему храму. Я недоумённо взглянул на Караха, подошедшего ко мне вместе с дочерью на руках.

– Что произошло? Как это понимать? – я показал на раковину на своей груди.

– У него сын погиб из-за этой твари три года назад. Он тоже был рыбаком.

– Понятно. А что это такое?

– Знак милости Селедры. Такие раковины жрецы дарят тем, кто борется с тварями Хозяина глубин. С ней нам будет проще на других островах.

– Ты думаешь, пора? – я взглянул на уже ставший привычным для меня островок, на ал-маруни, которые, привязав верёвки к щупальцам мелькара, вытаскивали того на берег для разделки. За короткое время, что я здесь провёл, я успел привязаться к этим простым людям; отчасти ради них, а не только ради жемчуга

я и попытался убить опасную тварь. У местных рыбаков на это не было шансов: их копья и остроги просто не смогли бы пробить панцирь твари, а рубить щупальца бесполезно – мелькар быстро отращивал новые. Оставалась лишь надежда на Стражей глубин. Эти воины владели магией воды и могли на равных противостоять опасным тварям. Но у них сейчас слишком много дел: десять дней назад произошёл новый набег на острова Коралловой гряды. Погибло множество жителей. Измененные смогли прорваться к храму Селедры, и даже пара игроков, ошивающихся в тех местах, погибла, не успев сбежать.

Мне повезло, что я решил перебраться сюда, а не остался на Центральных островах: похоже, ни Хозяину глубин, ни Селедре нет дела до маленького, всеми забытого островка и умирающего с голодухи племени.

– Ну что, пошли домой! – подхватив сетку с нашим уловом, я уже зашагал было прочь, когда меня кто-то потянул за руку. Оглянувшись, увидел пожилую женщину, с надеждой глядящую на меня.

– Скажи, не видел ли ты моих сыновей? Они тоже уплыли ставить сети к Чёрным камням.

Я недоумённо взглянул на Караха: я не мог припомнить никаких лодок в тех местах кроме нашей. Тот подошёл к ней и с какой-то неожиданной для меня нежностью заглянул в глаза.

– Нет, матушка Румила, мы их там сегодня не видели. Видимо, они уплыли дальше. Давайте, я отведу вас домой.

– Не надо, – грустно помотав головой, старуха убрала руку. – Я ещё немножко подожду их на берегу...

По дороге к нашей хижине я спросил Караха:

– Что с ней не так? И где её сыновья?

– Погибли почти три года назад. Одними из первых, считай. Мы тогда не знали, что за зло у нас завелось, да и тварь хитрая попалась. То месяц там было спокойно, то за неделю лодка или две попадут. Грешили на Изменённых, а это

Ужас Глубин оказался. Вот с тех пор она их и ждёт. Утром выходит, вроде как провожает, а потом до вечера сидит на берегу и ждёт, когда они с рыбалки вернутся.

– Мне жаль её, – это всё, что я мог сказать. Ещё одна чужая, разбитая и изломанная жизнь.

В хижине над очагом висел котёл, и варилась похлебка. Маленькая хозяйка успела приготовить обед для отца и меня.

– Ну что ж, посмотрим, что мы сегодня выловили, – сказал я, пододвигая сетку с уловом. Вскрывать раковины мы, как обычно, доверили Найле: за прошедшее время это уже стало традицией. Девочка относилась к заданию со всей серьёзностью. Достав раковину, она стала осторожно вскрывать её небольшим ножиком.

Как я понимаю добытчиков жемчуга! Рискуешь жизнью, целыми днями не выбираясь из воды, ищешь, и даже найдя раковину, ты запросто можешь получить пустышку. Больше половины из жемчужниц пусты независимо от размера, цвета и молитв богам.

Вот первая из раковин вскрыта. Я раздражённо плюнул в сторону. Пусто! Следующая тоже оказалась пустой, а вот третья порадовала крохотным голубым шариком. Ножик в руках Найлы мелькал стремительной серебристой рыбкой, вскрывая раковины одну за другой, пока очередь не подошла к самой большой.

Наша первая с Карахом находка такого размера! Чтобы успокоить нервы, я достал из сумки бутылку с вином и сделал большой глоток.

– Давай, Найла, открывай. Пусть Повелитель случая будет сегодня на нашей стороне.

Нож раздвинул створки раковины, и прямо в подставленные ладони Караха скатилась жемчужина размером с яйцо певчей птички. Пурпурная, с золотистым отливом, она была прекрасна! Карах сжал на несколько минут ладони, затем раскрыл их, и мы увидели, как она светится, освещая скромную хижину рыбака. Сокровище, достойное украсить корону.

Остаток вина я вылил в огонь, который ярко вспыхнул, принимая угощение. Слепец не оставил меня.

Внезапно в моей голове раздался писк, отрывая от созерцания роскошной жемчужины. Игра напомнила о себе: кто-то решил отправить мне письмо. Призвав Книгу, я быстро пробежал глазами по посланию, под которым стояла подпись «Волчонок», а затем устало вздохнул – ни одно доброе дело не остается безнаказанным. Похоже, мои приключения на островах подошли к концу.

– Карах, мне нужно на время покинуть ваш мир.

– Хорошо, – тот качнул головой – Но, нужно решить, что мы будем делать дальше. Рядом с островом жемчуга не осталось. Нам надо перебираться на новое место, поближе к Тёмным водам.

– В чём сложность?

– Нужна лодка для большой воды. На твоей мы далеко не уплывём.

С этим я спорить не мог: старая развалюха едва держалась, и нам постоянно приходилось вычёрпывать воду, сочившуюся из щелей. Вдали от обитаемых островов мне понадобятся зелья лечения, еда и вино. Да и в лавке кое-что прикупить нужно; парочка рун точно не помешает. Решено!

– Карах, отдохни пока. Побудь с дочерью, поищи подходящую лодку. Я отправлюсь в Двойную Спираль. У меня там есть дела, да и пополнить припасы нужно. Дней через двадцать я вернусь, и мы продолжим поиски.

Достав месячный улов из сумки, я быстро раскидал разноцветные жемчужины по кучкам. Отделив долю Караха, протянул ему.

– Держи. Игра Хаоса полна сюрпризов. Если я не вернусь, я не хочу, чтобы вы с Найлой голодали.

Карах отодвинул мою руку.

– Я не могу их взять, нездешний. Я и так должен тебе и за спасение своей жизни, и за то, что дочку исцелил. Это не ты мне, а я тебе должен платить. Держи!

Порывшись за пазухой, он протянул мне на ладони большую голубую жемчужину, гораздо больше той, что мы нашли утром.

– Её нашла моя Сэлла возле Харлейга. Это последняя из найденных нами жемчужин. Даже когда пришёл голод, я так и не смог её продать. Хотел оставить дочери, как память о матери. Но будет справедливо, если она достанется тебе. Ты нам очень помог, нездешний. Возьми жемчуг и ступай...

Карах дремал возле входа в хижину, а маленькая Найла спала возле очага, раскинув руки во сне. А ко мне сон не шёл. Задумавшись, я сидел и перекачивал в руках голубоватый шарик, едва светящийся в темноте. На торговой площади за неё дадут не меньше пяти тысяч дайнов. Ради неё игроки вырезали бы всё живое на островах. А мне отдал рыбак за исцеление дочери.

Тихонько встав, чтобы не разбудить ребёнка, я подошёл к ней и вложил жемчужину в раскрытую ладонь. Возможно, потом и буду сожалеть об этом поступке, но сейчас я не стану сволочью, которая заберёт у девочки единственную память о погибшей матери.

Игра Хаоса безжалостно перемалывает игроков, превращая нас в беспощадных убийц и мерзавцев; но пока я жив, я до последнего хочу оставаться человеком.

Долгие прощания, ненужные слова... Компас, Двойная спираль. Прыжок!

Город Двойной Спирали

Многоголосье торговой площади неожиданно ударило по ушам. Толкотня, суета, крики – всё это как-то непривычно навалилось на меня, отвык я за прошедшее время от такого количества людей. Уши ещё не успели привыкнуть к происходящему, как подлетевшие ко мне мальчишки начали наперебой предлагать товары и услуги: еду, спиртное, наркотики и даже себя, и только после того, как я отвесил пару пинков, испарились, убежав куда-то дальше. Осмотревшись по сторонам и не увидев никого из знакомых, я быстрым шагом

направился на средний ярус. Поверхность слегка пружинила под ногами. Всё-таки хорошо, что мир Тысячи островов является узловым: из него можно без долгих переходов сразу попасть в Город игроков.

Витки двойной спирали привычно раскручивались под ногами, а я про себя гадал, сколько времени у меня займёт подъём на средний ярус. Каждый раз бывало по-разному. В своё время я случайно заметил эту особенность Города игроков: время и пространство здесь не являются чем-то незыблемым. Гуляя по улочкам торговых рядов, ты можешь случайно наткнуться на лавку с редкими картами или оружием, а стоит уйти оттуда, и дорогу к этому месту уже не найдёшь, сколько бы ни искал. Да, это место хранит сотни тайн и загадок, и даже игроки, прожившие в Игре тысячи циклов, вряд ли знают их все.

Дом Чаш, место для встреч и переговоров. Всё, что сказано в его стенах, в них и остаётся. Здесь скрепляют сделки и заключают союзы. Это место существует столько же, сколько Игра, а хозяин за множество тысячелетий ни разу так и не поменялся. Но тот, кто мне нужен, ждал не внутри, а снаружи. Присев на корточки и опустив вниз голову, он сидел чуть в стороне от входа, слегка покачиваясь на согнутых ногах. Я ещё был шагах в двадцати, когда он, почуяв меня, одним слитным рывком встал, чтобы нетерпеливым шагом, почти бегом, двинуться навстречу.

– Ну, здравствуй, волчонок, – сказал я, рассматривая его.

Почти большой цикл прошёл с момента нашей последней встречи, когда он, нарушая правила Игры, хотел наброситься и убить Шепчущего, куда-то ползшего по своим делам. Я тогда остановил волка, хотя и рисковал сам: среди игроков существует негласное правило не лезть в то, что тебя не касается. Наг явно хотел развлечься, посмотреть на гибель этого юнца, и я этого развлечения его лишил. В Игре Хаоса убивают и за меньшее, но в тот раз обошлось. Шепчущий не повесил на нас охотничьих меток или ещё какой-нибудь пакости. Я специально проверял, видимо, он очень торопился.

– Ты быстро пришёл. Я ждал недолго.

– Зайдём, поговорим? – я махнул рукой на вход в Дом Чаш.

– Нет, – волчонок мотнул головой, – Слишком шумно, много запахов и звуков. Всё это мешает, отвлекает. Иди за мной, я покажу другое хорошее место. Там мы поговорим.

И он быстро пошёл вперёд, не оставляя мне иного выбора, кроме как следовать за ним.

Стараясь не отставать, я пытался сообразить, куда ведёт меня это дитя природы, и что для него может быть хорошим местом, да ещё на среднем ярусе: Арена, мясные ряды или какая-нибудь лавка с пряностями или специями. Антропоморфы – одни из самых, на мой взгляд, непредсказуемых игроков. Боги, забавляясь и играя в свои малопонятные игры, создали большое их разнообразие. Люди-кошки, люди-волки, люди-медведи, люди-ящеры, люди-обезьяны... Обладая разумом, все они, тем не менее, во многом повиновались инстинктам. Взрывная и непредсказуемая смесь, а учитывая непрерывное воздействие эмпииента, у них слишком часто возникали проблемы с самоконтролем.

Волчонок шёл, не оглядываясь, ныряя в проходы между лавок и сворачивая в какие-то закоулки, пока мы не вышли в переулок, о существовании которого я даже и не подозревал. Оглянувшись по сторонам и пытаясь понять, где мы находимся хоть приблизительно, я не узнал ни одного здания, да и выглядело место заброшенным, я бы даже сказал, забытым. Иногда такое чувство возникает, когда попадаешь в места вроде старых подвалов или чердаков, где слишком долго не появлялись люди. Тем временем волчонок, подойдя к каменной маске, висевшей на стене, сунул лапу в раскрытый рот и что-то там дёрнул. Раздался скрип, и часть стены отъехала в сторону, открывая проход.

Мой проводник последовал внутрь, а я, стараясь не отставать, двинулся следом; этот мохнатый молчун сумел меня заинтриговать и удивить. Сгорая от любопытства, я, согнувшись, нырнул в проход, чтобы через несколько ударов сердца оказаться в другом мире. Тёплый ветерок овеивал лицо, неся с собой запах цветущей сирени. Я растерянно стоял и оглядывался, пытаясь понять, где я нахожусь. Густая зелёная трава под ногами, чуть впереди – несколько кустов сирени и пара яблонь. Сделав пару шагов по дорожке из красного камня, я не выдержал и сорвал пару травинок, чтобы проверить, что это: иллюзия или реальность. Но трава никуда не исчезла. На ощупь, запах и даже вкус это была обычная трава, растущая в очень необычном месте.

Сразу за деревьями виднелась беседка, стоявшая на небольшом островке, вокруг которого струился ручей. Через воду перекинут горбатый каменный мостик. На нем уже ждал волчонок, задумчиво уставившись в воду. Кажется, я понял куда, он меня привёл! Я слышал от других игроков о подобных вещах, скрытых проходах и потайных комнатах, они остались в Игре чуть ли не со времён первых игроков. Тогда в Игре ещё не существовало Домов, уголков, где игроки могли бы расслабиться, отдохнуть, побыть в одиночестве и безопасности, и многие из них создавали такие убежища, пряча их в укромных местах. Сейчас подобное невозможно, да и не нужно, если любой может вступить в уже существующий Дом или заплатить дайны и купить свой собственный маленький мир. Интересно, сколько же тысячелетий этому месту? Задумавшись, я осматривался по сторонам, пытаюсь найти какие-либо подсказки, раскрывающие тайну этого места. Но головоломки и загадки могут подождать: не за ними я сюда пришёл. Я встал рядом с человеком-волком.

– Я почти большой цикл прождал нага, но он так ни разу здесь не появился.

– Зачем? Чтобы вновь попытаться его убить? Я же тебе тогда ясно объяснил, что убить игрока в Двойной Спирали невозможно. Это закон бытия, воля Хаоса и Смеющегося господина. Чтобы ты ни предпринял, убить здесь не сможешь.

Волк продолжал смотреть на воду. Наконец он снова негромко заговорил:

– Я это знаю и помню. Тогда ты правильно сделал, что меня остановил. Я бы погиб, месть осталась бы незавершённой, и моя семья не смогла бы выйти на лунную дорогу и попасть в леса доброй охоты. Я хотел найти его след, почуять запах, услышать стук сердца, ощутить вкус его крови, и тогда бы я смог следовать за ним повсюду. Найти его не здесь, а в другом месте, где нет запретов.

Я задумчиво кивнул головой. Расовая способность антропоморфов. Я слышал о подобном. Она помогает настраиваться на избранную жертву, устанавливая ментальную связь, позволяющую чувствовать местонахождение жертвы. Благодаря этой способности люди-волки были одними из лучших охотников за головами.

– И что бы тебе это дало? Если бы ты смог его найти?

От этих слов он даже заскрипел зубами, а когти с такой силой вонзились в каменные перила, что по ним едва не побежали трещины.

– Я убью эту тварь! Вспорю ему брюхо и вырву сердце. Он заплатит за всё. За нашу деревню, за моих близких: мать, отца и сестру. За всех, кого он убил.

– Ага, вот так просто найдёшь и убьешь его. Я ничего не перепутал? – произнёс я, оглядываясь по сторонам. Всё-таки чудесное место! Тот, кто его создал, явно был человекоподобным. Ни мотыльки, ни ящеры не смогли бы оценить или сотворить такую красоту.

– Нет, ты всё верно сказал.

– Скажи, мой друг, сколько заполненных сегментов на твоём медальоне? Как велика армия, которую ты можешь призвать, и какого она типа? Заодно напomini мне количество золотых карт в твоей Книге, чтобы я посоветовал правильную последовательность для максимально эффективного удара. Ты же не будешь настолько глуп, чтобы бросать вызов одному из сильнейших игроков в Двойной Спирали, не подготовившись как следует? Ты же сделал всё необходимое: собрал информацию о нём, например, узнал, что Шепчущий на сегодняшний день – единственный чемпион Арены, оставшийся в живых после Кейдана. Или, например, о слабых и сильных сторонах Легиона Мёртвых, отряда, который он призывает в бой, будучи полководцем. А также примерный набор его атакующих и защитных карт. Если ты всё это проделал, собрал армию, подготовил припасы, нашёл союзников, так ступай же и порази зло. Я буду мысленно с тобой!

– ...

– Ты молчишь, и тебе нечего сказать, как и тогда в Двойной Спирали. Ты хочешь броситься в бой, не думая ни о чём. И знаешь, что я тебе скажу? Результат будет таким же. Теперь я даже жалею, что вмешался тогда: ты бы умер, не мучаясь. Ты думаешь, что выследишь нага, подкрадёшься и прикончишь его в честном бою. Нет, так не будет. Но я знаю, что будет. Он убьёт тебя, даже не дав приблизиться и на пару сотен шагов, прихлопнет, как глупую и назойливую муху, каким-нибудь заклинанием.

– Он должен заплатить за кровь! Моя жизнь ничто, если я не смогу отомстить за родичей. Я ждал. Я готовился. Я смогу, только помоги его найти.

– Идиот! – От злости, не выдержав, я стукнул кулаком по перилам. – Хорошо. Если ты так хочешь умереть, кто я такой, чтобы мешать тебе в этом благородном порыве. Но у меня есть небольшое условие. Сейчас мы пройдем на Арену и проведем учебный поединок. Победишь меня, и я подскажу самый простой и быстрый способ найти Шепчущего. Вернее, он сам тебя найдет. Не победишь – откажешься на время от попыток преследовать его, хотя бы на пару больших циклов. У меня девятая ступень, у тебя одиннадцатая. Я более опытный, зато у тебя хорошие боевые навыки. Так что всё более-менее честно. Согласен?

– Да, – согласился он. – А разве на Арене можно проводить учебные поединки?

– Можно, – подмигнул я ему. – Только это небольшая тайна, и о ней молчок. Ты открыл мне одну тайну, а я взамен открою другую. На Арене можно проводить тренировочные бои, и места для поединков там представлены те же, что используются в схватках во время дуэлей. Можно использовать любую магию, существ, и любое оружие. Ничего страшного не случится, даже если проиграешь во время поединка. Смерть не наступит, карты останутся активными. Это здорово помогает готовиться к предстоящему турниру, например, чтобы отработать тактику и способы ухода от атаки. В общем, очень полезные знания, даже для тебя. Но сначала скажи: что ты знаешь об этом месте и как его нашёл?

Волк безразлично взглянул в сторону деревьев и островка и снова уставился в воду.

– Ничего. Это место пустое и уже очень давно здесь никто не появляется, кроме меня. Я был ранен после боя, вернулся в Двойную Спираль, искал безопасное место, чтобы вылечить раны, остановить кровь... Мне нужны были земля, вода и деревья. Я шёл и искал, а потом почувствовал дорогу. Зов. Он привёл меня сюда. Долго не мог войти, потом нашёл вход. Тут есть всё, что мне нужно. Теперь прихожу сюда лечить раны и голову. Это место хорошее, успокаивает, проходят боль и злость, здесь снова становишься собой. Да и раны быстрее заживают.

Ай да волчонок! Какой же ты молодец! Такое чудесное место отыскал! Теперь понятно, как он не спятил за все эти годы, без конца охотясь на диких планетах и поднимаясь по ступеням. После нашего знакомства я долго не мог понять, как этот игрок ещё не сошёл с ума от эмбиента и не стал берсеркером, убивающим всё живое. За двадцать больших циклов подняться на одиннадцать ступеней – это очень много и быстро; для этого практически безостановочно нужно

истреблять всё живое и разумное; и те, кто так поступают, почти всегда теряют разум. А он, получается, здесь отсиживался, когда начиналась жажда эмбиента. Видимо, старый хозяин что-то предпринял, чтобы быстрее восстанавливать тело и рассудок. Теперь я начал понимать и ценить великодушие моего спутника, показавшего мне это место.

– Я пойду, осмотрюсь, – сказал я волку. Тот всё так же безразлично смотрел на воду, думая о своём, потом нехотя кивнул:

– Я буду ждать здесь.

Каменная беседка оказалась небольшой и очень уютной. Сложенная из белого камня, тёплого на ощупь и похожего на мрамор, она была густо увита виноградной лозой. Внутри я увидел два странных подсвечника, стоящих в небольших нишах. Вместо свечей в них стояли кристаллы, в одном зелёные, а в другом – синие, которые слабо светились. На столе, установленном посреди беседки, лежала раскрытая книга, оставшаяся видимо, ещё со времён первого владельца этого места. Я бегло её пролистал, но не нашёл знакомых букв: язык книги был мне незнаком. Её я сунул себе в сумку: пригодится.

Над скамьями, расположенными по периметру беседки, на первый взгляд не было ничего видно, но меня так просто не проведёшь. Достав нож, я немного поковырялся в стене беседки и довольно хмыкнул, когда каменная панель отъехала в сторону. За ней стояли несколько бокалов и закупоренных бутылок. Открыв одну из них, я сделал глоток и почувствовал вкус хорошего вина. Видимо, хозяин, чтобы припасы не портились, использовал магию, сохраняющую всё, что здесь оставлено, на века.

Так, что у нас тут ещё есть? Обследовав стены беседки, я нашёл ещё шесть скрытых панелей. К сожалению, каких-то сокровищ владелец этого места здесь не хранил или забрал перед тем, как его покинуть. В одной из потайных ниш лежала полупустая аптечка с незнакомыми мне лекарствами, в другой комплект постельного белья и запасной одежды. В следующей была еда: засушенные фрукты, орехи и ещё что-то незнакомое. Только в одной из ниш находки порадовали: за панелью стоял десяток книг и лежал проектор с набором кристаллов. Вставив один из кристаллов в разъём, я включил проектор, и на столе появилась полуобнажённая девушка, танцующая эротический танец. В общем, в беседке нашлось всё, что необходимо, чтобы скрасить досуг и подлечить раны. Покидав книги в сумку, я последовал к своему скучающему

спутнику.

– Тай, – мысленно обратился к симбионту: – Запоминай дорогу сюда. Эти знания нам пригодятся.

Из запястья на моей руке выпал крохотный серебристый шарик, растекшийся незаметным пятном по траве.

– Я пометила это место частицей себя, теперь смогу чувствовать его в любом месте Двойной Спирали и найти к нему дорогу. – прошелестел в голове голос Тайвари.

– Хорошо, спасибо тебе.

Обратная дорога не заняла много времени: пара десятков шагов, и мы вместе с моим спутником уже стоим среди торговых рядов, причем в другом месте, а не там, где был вход. В начале, когда я только попал в Двойную Спираль, эти игры с пространством и временем меня очень удивляли: я просто не мог понять и принять, как так может быть, что торговая лавка, находившаяся вчера во втором ряду возле Дома Чаш, оказывалась в центральных рядах возле Арены. Почему стоило провести час, тренируясь на Арене, а выйдя – узнаешь, что прошли сутки. От этого всего можно было легко спятить, но потом мне дали мудрый совет: «не пытайся все понять, а просто прими как данность». Тем более, на торговой площади существовали объекты, которые всегда оставались на своих местах, своеобразные якоря: Дом Чаш, Арена и Лавка.

Их всегда можно было увидеть из любой точки торговой площади, именно по ним ориентировались игроки и торговцы, назначая места встреч. Быстро оглянувшись по сторонам, я увидел стену Арены, видневшуюся за торговой площадью. Да уж недолго осталось, скоро врата, ведущие туда, откроются перед игроками, предоставляя им возможность доказать в бою свое право на жизнь во время Малого Турнира.

Ускорив шаг, я направился к Арене, волчонок мрачно плелся сзади, громко сопя, наверно злится, что я мешаю ему геройски умереть. Честно говоря, эта затея начала и мне самому надоедать. Одно дело, спасти от глупости юнца, который поддался приступу ярости и собирается напасть на нага, и совсем другое раз за разом спасать самоубийцу, что пытается прыгнуть в пропасть. Слишком

увлечёшься спасением, он и тебя вместе с собой утянет в бездну.

Арена – это еще одна шутка Безумного Бога, чем ближе к ней подходишь, тем больше она становится. В начале торговых рядов, когда на нее смотришь, это небольшое здание, имеющее едва ли пару этажей в высоту. А оказавшись рядом со стенами и задрав голову к небесам, невозможно увидеть и оценить высоту здания. Казалось невозможным, как нечто столь большое может уместиться на столь малом. Ее величие и мощь потрясают, аура безумия и силы пропитывает эти стены, тысячи лет здесь умирали и побеждали, сменялись поколения игроков и уходили в небытие тысячи безымянных рабов и пленников, погибавших ради увеселения толпы. А стены Арены по-прежнему стоят и будут стоять впредь, пока горит черное пламя хаоса на алтаре Смеющегося Господина.

Арена, как и все вокруг нас, менялась внешне, при этом, сохраняя свою суть. Сейчас она была похожа на высокое белоснежное здание круглой формы с высокими стрельчатыми окнами и стенами, увитыми плющом и диким виноградом, сквозь каменные блоки местами пробивалась трава. Случайного путника быть может эта простота и смогла бы обмануть, но не меня, видевшего Арену в разных обликах. Эта сонливость и спокойствие скоро сменятся черным гранитом, на котором запляшут искры первородного пламени хаоса, на невидимом ветру будут колыхаться знамена живых и погибших Домов игроков, а яростный рев боевых труб и грохот барабанов поприветствуют наши победы и поражения во имя величия и славы Смеющегося Господина.

Возле входа в Арену сегодня было многолюдно: множество игроков толпились вокруг, что-то бурно обсуждая. Я, покопавшись в памяти, припомнил, что скоро бои гладиаторов, Сумеречные Всадники и Псы Атрахана выставили новые команды бойцов, и сегодня должен состояться их первый бой.

Выхватив из рук мальчишки-разносчика спортивный листок, я мельком глянул на турнирную таблицу. Все правильно, сейчас идут отборочные туры, и сегодняшние команды как раз борются за место в основном составе. Псы Атрахана выглядят, конечно, более выигранно против своих соперников. Сумеречные Всадники впервые выставили свою команду для участия на Арене. Да и ставки принимают один к трем против них. На миг задумавшись, а не сделать ли мне самому ставку, я сам себя мысленно одернул, не за этим сюда пришел.

Нырнув в боковой проход рядом с главными воротами, я быстрым шагом поспешил наверх. Мне нужен был третий ярус. По коридорам бегали служители Арены, снизу раздавался рев: перед боями гладиаторов на арену для затравки выпустили громадную четырехрукую горилообразную тварь с зеленой шерстью и булавохвоста, здоровенного ящера, покрытого прочными костяными пластинами. Основным его оружием был хвост, оканчивающийся шарообразным костяным наростом, усыпанным шипами. Как раз сейчас внизу на арене горилла запрыгнула на спину булавохвоста и пыталась выломать костяные пластины. Ящер же, неожиданно для всех, упал на спину и, покотившись, попытался подмять под себя врага, но тот успел отпрыгнуть в сторону. От созерцания схватки меня отвлек волчонок, тронувший за плечо. С трудом оторвавшись от интересного зрелища, я проследовал дальше. Зайдя в небольшой проход, за которым скрывался переход на следующий ярус, я, наконец, попал на нужный мне этаж.

Здесь я уже не спешил, а шел не торопясь, внимательно вглядываясь в стены и ниши, видневшиеся повсюду. В некоторых из них стояли вазы с цветами, висели картины или журчали фонтанчики, но это все было не то. Почти обойдя весь этаж по кругу я, наконец, нашел то, что искал: небольшую мраморную статую юноши, стоявшего с протянутой рукой. Оглянувшись по сторонам и не увидев никого кроме своего спутника, я призвал книгу и извлек из нее двадцать семь дайнов, которые и вложил в руку статуи. Пластинки дайнов исчезли, а в нише за статуей открылся проход, куда я торопливо зашел, следом шагнул волчонок, недоуменно оглядываясь по сторонам.

В небольшой комнате без окон было пусто, лишь на стенах тускло горели несколько светильников, да в центре на небольшом пьедестале лежал большой каменный круг, к которому я и подошел.

– Сейчас для нас с тобой я выберу арену для поединка, – прокомментировал я свои действия для спутника. – В игре их существует около тысячи, но я выберу ту, которая максимально удобна для тебя, чтобы ты не думал, что проиграешь из-за неблагоприятных условий.

Ну, где же она? Я вращал каменный диск, выискивая подходящую арену: Зал Падающих Колон не то, Грязевая Яма тоже не то, довелось на ней как-то сражаться, после этого мне казалось, что въевшиеся там вонь и грязь я не смогу смыть никогда. А вот и она, нужная арена – Джунгли, как мне кажется, для антропоморфа самая выигрышная площадка. Найдя нужный значок, я

перетащил его в центр круга, потом снял свой медальон игрока и прикоснулся им к знаку.

– Сделай то же самое, что и я, – сказал я своему волчонку: – Мы перенесемся на учебную арену, там ты, не опасаясь меня убить и быть убитым, можешь использовать все, чтобы добиться победы: любые раны, увечья и даже смерть исчезнут после боя. А теперь коснись своим медальоном знака арены, и мы окажемся там.

Ни секунды не колеблясь, он снял свой медальон и опустил его на знак, а спустя миг я уже стоял посреди жарких и влажных джунглей. Поединок начался.

Оглядевшись по сторонам, вдалеке заметил небольшую поляну, возникшую из-за падения большого дерева. Его громадный ствол лежал как раз поперек нее. Подходящее место, то, что нужно для моего плана. К нему я и поспешил, по условиям поединка мы должны оказаться на противоположных концах арены, но в том, что мой спутник меня скоро найдет, я не сомневался. Прирожденный охотник в благоприятной для себя среде, спрятаться от него или попытаться незаметно подкрасться – без шансов. Волчонок не новичок, он смог выжить и подняться достаточно высоко, да и опыт боев против других игроков наверняка у него есть, поэтому играть в прятки с ним я точно не стану, все должно решиться просто и быстро.

Под ногами чавкает грязь, рядом со мной гудят насекомые, пробуя мою шкуру на вкус, а я продираюсь сквозь лианы и заросли к облюбованному месту, еще пара ударов короткого меча, и я расчищаю, наконец, проход и выбираюсь на полянку. Порывшись в сумке, нашел кусок черной смолы, которую и поджог, ее едкий запах быстро разогнал насекомых, а я осмотрел поваленный ствол: не хочу, чтобы меня какой-нибудь паук или змея ужалили, и с удовольствием присел, опираясь спиной на него. Из сумки извлек небольшой пузырек с расширителем сознания, это зелье почти удвоило мои возможности в ментальной сфере, правда, голова после него болит ужасно, но ради результата стоит потерпеть, жаль, эффект не слишком продолжителен: меньше двух часов.

Пролистав книгу, я поменял в жезле пару карт и набросил «Доспех Стремительных Ударов». С подготовкой закончено, теперь остается ждать своего противника. Чтобы сильно не скучать в ожидании, я решил почитать пару книг из тех, что захватил из беседки. Читать не получилось. Неспешно листая книгу, я разглядывал картинки, пытаюсь угадать, откуда они и о чем? В одной

странные чертежи и схемы, но даже Тайвари не смогла понять, о чем они, и что за устройства изображены на чертежах, другая, мне кажется, была приключенческим романом с красивыми трехмерными картинками, на которых какие-то герои спасали принцессу от коварного темного колдуна. Пролистав почти до финала, где главные герои стояли над поверженным злодеем с мечами в руках, я почувствовал присутствие своего оппонента.

Я уловил его эмоции: удивление, любопытство и непонимание происходящего. Несмотря на это, я продолжаю листать книгу, правда, лишь делая вид, что увлечен чтением. На самом деле, все мое внимание отдано сфере разума, я пытаюсь понять, где же волчонок? Пока он был слишком далеко, и мне не удавалось определить, с какой он стороны. Ну же, давай, подходи ближе. Мой противник явно не знал, что делать. Его инстинкты, все те знания и умения, которые он применял, чтобы выжить в Игре, сейчас сильно мешали ему принять решение. Он охотник, он привык искать и ловить жертву, был готов часами выслеживать ее, но когда цель сидит, беззаботно листая книгу, о чем он может подумать? Только о том, что все происходящее – ловушка, способ выманить его, заставить издали нанести удар, раскрыв себя, и нарваться на ответную контратаку.

Стоит его похвалить. Проявив осторожность, он медленно приближался ко мне по кругу, ища возможную ловушку или засаду, но главную ошибку уже совершил – подойдя достаточно близко, чтобы я смог понять, где он находится. Его все еще не было видно, но я точно знал, что он сейчас там, между тремя большими деревьями справа от меня. Пора, активатор в моей руке, и из него вырывается «Дыхание Прародителя Драконов». Багровая струя бьет по джунглям, выжигая все на своем пути. В последний миг волчонок пытается убраться в сторону от пламени, он быстр и почти успел уйти из зоны удара, но на войне и в битве почти не считается: ты либо успел, либо нет. Самый край пламени коснулся его шерсти, и она вспыхнула огнем. Я думал, он закричит, боль во время учебного поединка такая же, как и в реальном бою, но даже здесь он сохранил тишину. Спустя пару ударов сердца джунгли стали меркнуть, постепенно исчезая, а мы с антропоморфом снова оказались возле входа в комнату, напротив уже виденной статуи юноши. Бой окончен.

Мы долго стояли в тишине перед статуей, прежде чем он заговорил.

– Ты не мог меня ни увидеть, ни почуять. Я не нашел существ, которых ты мог бы призвать. Как ты узнал место, где я находился?

- Эмпатия – сфера разума, она позволяет чувствовать эмоции, направленные на тебя, в основном, самые сильные – такие, как любовь, ненависть или голод. С помощью эликсира восприятия я смог уловить твое присутствие и примерное место, где ты находился, а дальше уже все было просто.

Он снова замолчал, размышляя о чем-то своем:

- А наг тоже так может?

Устало вздохнув, я присел возле стены, разговор предстоит долгий.

- Если верить слухам и разговорам среди игроков, Шепчущий на сегодняшний день, возможно, один из сильнейших менталов в игре. Из-за этих способностей его опасаются даже владыки с полководцами, а простым игрокам вроде тебя или меня в принципе ничего не светит в прямом бою с ним. Эта тварь слишком высоко забралась по лестнице силы. Он старше нас обоих на века и все эти циклы он совершенствовался, рос, собирал карты и оттачивал боевые навыки. Этот ублюдок сумел стать чемпионом Арены еще до Кейдана, а это достижение, которым стоит гордиться, ведь сразиться за приз Смеющегося Господина жаждут многие, но получает его лишь один. Пойми, жизнь – это не сказка или Легенда, в которой добро всегда побеждает зло. Когда я учился в академии Железных клинков, нам там постоянно рассказывали про подвиги героев и прочую чушь, особенно часто про великую шестерку. Шесть героев, сумевших уничтожить великого некроманта Каюсара, который вместе со своей армией нежити хотел поработить мир, убить все живое, низвергнуть алтари светлых богов и изнасиловать всех девственниц, что оставались в этом мире, и так далее и тому подобное. И вот эти герои: двое магов, отважный рыцарь, монах, лучник и вор пробрались в замок страшного некроманта и смогли его убить. Обезглавленная армия нежити, потерявшая управление, была быстро истреблена, правда, часть ее сумела затаиться, и теперь ждет воскрешения Каюсара, чтобы вновь бросить вызов всему живому. Красивая сказка, но нам ее столько раз рассказывали и памятник героям показывали, что я решил разобраться, что в этой истории – правда, а что – вымысел. Действительно, был такой некромант Каюсар, он обитал в Туманных горах, где сумел каким-то образом обрести источник большой магической силы. Что это за источник и как он его обрел, толком неизвестно, хотя я подозреваю, что этот некромант заключил сделку с кем-то из темных богов и в обмен на человеческие жертвы получал силу для воскрешения мертвых и трансформацию живых в различную

мерзость. Накопив достаточно сил, чтобы расплатиться с хозяевами, он напал на Срединные королевства, вырезая подчистую захваченные города и села. Это стало началом Костяных войн, как их потом назвали. Длились они без малого лет двадцать, но совместными усилиями армии Объединенных королевств, магов и жрецов местных богов армию нежити удалось загнать назад в Туманные горы. Цитадель некроманта осадили, во время генерального штурма туда смог пробраться небольшой диверсионный отряд из отлично подготовленных бойцов и магов, снаряженных превосходными доспехами, оружием и лучшими артефактами, что существовали на тот момент. В решающий момент боя, когда некромант отвлекся на штурм и отражал магические атаки волшебников, именно этот отряд и нанес удар, который действительно его прикончил. И пусть ни один из них не прожил больше года, погибнув от посмертного проклятья, задачу они смогли выполнить. А теперь заметь разницу между правдой и легендой: герои были не сами по себе, за их спиной стояла огромная армия из солдат, поддержка магов и жрецов, лучшее оружие и артефакты, плюс начатый штурм, что отвлек некроманта, и лишь совокупность всех этих условий привела к успеху. А если бы они были одни, сами по себе, без армии и поддержки, даже если бы смогли пробраться в охраняемый замок, миновав охрану и магические ловушки, так, чтобы не потревожить сигнальные чары, – я с сомнением качнул головой. – Вот это как раз сказки. Почти наверняка все, что они смогли бы сделать – лишь пополнить собой армию нежити и зомби. А теперь взгляни на себя: ты и есть этот одинокий герой, бросивший вызов некроманту, и за твоей спиной нет ни армии, ни друзей, да и карты в твоей книге тоже наверняка не золотые и серебряные, а значит, не позволят обрести преимущество в прямом столкновении.

– И что же мне делать?

Показалось, я услышал растерянность в его голосе. Да уж, представляю, каково сейчас ему: столько лет ждать этой схватки, жить одной только мезтью, готовить себя к этому поединку и узнать, что как бы ты ни был силен, враг все равно сильнее.

– Не знаю, если честно. Ты, конечно, можешь и дальше пытаться найти Шепчущего. Год пройдет быстро, и если переживёшь Малый Турнир, у тебя наверняка появится еще один шанс. Но результат, думаю, вполне предсказуем. Это первый путь, второй вариант – войти в какое-нибудь клановое сообщество звероловцев, там тебе будет проще всего. Те же Псы Артахана или Стальная лапа с удовольствием примут к себе. В клане ты сможешь получить поддержку

себе подобных, обрести друзей и семью. Опять же, обучение, подготовка, совместные рейды и сражения против враждебных кланов дадут немало эмбиента и карт, если сможешь уцелеть. А там выжидай, ищи шанс, кто знает, может, тебе повезет подловить Шепчущего из засады или в бою с кем-то равным ему по силе, и так его достать.

– Твои слова мудры, но я не могу ждать столь долго. Души моих родителей, брата и сестёр не могут войти в поля Доброй Охоты, пока я за них не отомщу. Они скитаются в долине теней во тьме и холоде, едят объедки и пьют горькую воду и не могут присоединить свои голоса к великой песне. Я же буду все эти годы ждать, позволяя убийце жить. Я так не могу!

Последние слова он прорычал.

– Скажи, ты же долго в Игре и наверно знаешь, есть ли способ быстро обрести силу так, чтобы я смог стать вровень с моим врагом, не тратя на это долгие годы?

Я смотрел на него и буквально чувствовал ярость и ненависть, сводящие его с ума. Шепчущий щедрой рукой сажал семена ненависти, придет и его время собирать урожай. Что ж, видят боги, я сделал все, что мог. Я встал и коротко бросил:

– Ступай за мной!

И мы направились к ближайшему проходу, ведущему вниз. Спускаясь по ступеням лестницы, я на ходу рассказывал про путь быстрого обретения силы.

– Ты должен знать, что существуют верхние и нижние миры. Верхние – обитель светлых богов и духов, нижние – место, где царят темные боги и демоны. Но существуют места, где не властвуют ни свет, ни тьма. Одно из таких мест – Арена Тысячи Битв. Туда попадают из огромного множества миров души воинов и солдат, что не смогли обрести свет, но и тьма над ними не властна. Там они продолжают сражаться друг с другом, ведя бесконечные бои, души генералов и полководцев раз за разом, поднимают в бой полки своих уже мертвых солдат, повторяя проигранные ими при жизни сражения. В это место спускаются иногда демоны и владыки темных домов, чтобы удовлетворить кипящую в их сердцах ярость. Там, в бесконечной череде схваток, если не потеряешь себя, можно

обрести силу, которую ты ищешь. Как говорят слухи, те, кто сможет там уцелеть и вернуться назад, становятся одними из лучших воинов во вселенной. Я не знаю, насколько это правда, но это единственный быстрый путь к обретению силы, который мне известен. Можно только догадываться о том, что тебя там ждет, но по слухам, туда гораздо легче попасть, чем оттуда вернуться. В горниле ярости и сражений очень легко утратить себя, забыв, кем ты был и зачем пришел в это место. И чтобы вырваться оттуда, нужна цель, настоящая, за которую можно ухватиться, и она, как путеводная нить, выведет тебя обратно наверх.

- Но почему же ты сам туда не пошел?

Я с сомнением качнул головой:

- Слишком много риска. Я знал двоих, кто ушел туда за силой и мастерством, но не знаю ни одного, кто вернулся. Слишком много слухов, а точной информации об этом месте нет. Действуют ли там карты и способности, дарованные нам Владыкой, и как найти дорогу обратно, все слишком зыбко и эфемерно. Нет, - еще раз я качнул головой. - Сила - это, конечно, хорошо, но все это я могу обрести, никуда не спускаясь и не рискуя спятить и оказаться навсегда запертым с тысячами бесконечно сражающихся друг с другом духов. Но ты, если хочешь, можешь рискнуть. Кто знает, может тебе повезет, это последнее, что я могу для тебя сделать.

Ступеньки длинной чередой тянулись друг за другом, и лишь факелы на стенах разгоняли темноту. И снова вопрос.

- Скажи, почему ты помогаешь мне? Сначала там, на площади, ты остановил, когда я почти напал на нага, и сейчас ты открываешь свои секреты и хочешь мне помочь. Пусть я мало знаю об Игре, зато много знаю об игроках, и никто из них никогда просто так не будет помогать другому. В чем твоя выгода?

Не хотелось начинать этот разговор, не люблю я вспоминать о прошлом. Но пересилив себя, все-таки произнес:

- Долг чести отдать хочу. Однажды мне очень сильно помог антропоморф, похожий на тебя. Быть может, вы даже с ним из одного мира. Он тогда спас мне не только жизнь, но и помог сохранить себя, показав, что есть и иной путь,

кроме как без конца убивать. Я тогда был изгоем без дома и цели в жизни, на меня шла охота, но несмотря на это, он принял меня в свой клан и помог. Он был добр и мудр, таких, как он, я больше в жизни не встречал. – Я на миг замолчал, мне нелегко давались эти слова. – И когда прошло какое-то время, я спросил его, чем смогу расплатиться за его помощь. Он попросил лишь об одном: поступить так же с другим игроком, которому нужна помощь. Скоро Турнир, и никто не может знать: смогу ли я выжить и уцелеть на нем, и если так случится, что погибну, то мне будет легче от того, что по этому долгу я расплатился сполна.

Наконец, мы подошли к цели нашего пути: нижний ярус великой Арены, длинный каменный коридор и несколько факелов, отбрасывающих колеблющиеся тени на стены.

– А что случилось с твоим другом? – слова волчонка гулко разнеслись по коридору.

– Он ступил на ту же дорогу, по которой хочешь идти сейчас ты. Это было почти сорок больших циклов назад. С тех пор я его больше не видел.

Я прошел вперед к двери, видневшейся в конце коридора. Огромная, массивная, выше меня в три раза, она была обита сверху донизу широкими металлическими полосами с шипами, торчащими наружу. На полосах металла проступали рисунки, вглядываясь в которые, можно было различить фигурки сражающихся людей, рвущих друг друга на части антропоморфов, вот инсектоид, насаживающий ящера на свои лапы-клинки, а позади него видна фигурка механоида с занесённым для удара клинком. Каждый раз рисунки менялись.

Я показал рукой на ручку двери, по форме напоминающей обнаженный клинок меча:

– Если ты уверен в своем решении, то тебе туда. Но это, скорее всего, дорога без возврата.

Человековолк замер, напряженно вглядываясь в дверь, рассматривая рисунки на ее полосах и бурые потеки под ручкой. Потом, отбросив сомнения, он потянул ручку двери на себя, и по лезвию клинка щедро побежала кровь. Дверь с трудом отзывалась на его усилия. Боль и кровь служат платой за то, чтобы открыть ее. Красная влага густым ручьем стекала по ручке и створке, когда, наконец, дверь

уступила усилиям антропоморфа и распахнулась. Волчонок с трудом отнял от ручки свои израненные лапы, изрезанные до кости, и собрался шагнуть в створ.

– Стой! – порывшись в сумке, я нашел кусок плотной белой ткани и перемотал его лапы, затем сунул пузырек с зельем лечения.

– Я не знаю, что ждет тебя впереди, какие бои и схватки, но их необязательно начинать уже раненым. Пока ты здесь, на тебя действуют законы Игры Хаоса, но что ждет там, толком не знает никто, так что, на карты особо не рассчитывай. А это тебе на память, – я нашел в сумке небольшой бронзовый медальон с выбитой оскаленной волчьей пастью. – Его мне когда-то дал лидер нашего клана Ул» ган, прежде, чем уйти туда, – и я махнул в сторону двери. – Он мне тогда сказал, что если я решу пойти его дорогой, то медальон мне там пригодится. Я так и не отважился, поэтому пусть лучше он будет у тебя, может там он сможет чем-то помочь.

Волчонок взглянул на медальон, что я повесил на его грудь.

– Спасибо, что помог, я этого никогда не забуду, – он призвал свою книгу и извлек из нее карту. – Держи, это на память обо мне, я думаю, тебе она наверняка пригодится, – после чего протянул мне карту, на которой изображалась маска в форме филина.

Затем развернулся и шагнул в дверь. Дымка, что укутывала проход, исчезла, и я увидел долину красного песка, где среди дюн виднелись обломки оружия, скелеты и тела, на склоне песчаного холма у горизонта возвышался огромный костяк существа, похожего на дракона... Волчонок неспешно шел по песку, с любопытством оглядываясь по сторонам, а дверь начала медленно закрываться, как-то определив, что больше в нее никто не войдет, или просто время вышло. Прежде, чем мой спутник исчез, я крикнул:

– Как тебя зовут, Волчонок?

И из почти сомкнувшейся двери до меня донесся ответ:

– Акива.

Поднимаясь наверх, я раздумывал о выборе Акивы и его возможной судьбе. То, что он сумеет вернуться с Арены Тысячи Битв, я слабо верил, конечно, шансы есть, но они очень малы. Если там не смог выжить и вернуться лидер нашего клана Ул» ган, почти достигший ранга полководца, то какие шансы на выживание у щенка с одиннадцатью ступенями силы? Хотя, интересное, должно быть, место. Сколько игроков там сгнуло за тысячелетия вместе со всем, что имелося при них. Интересно, а их карты так и остались погребены на месте гибели, или они постепенно возвращаются в игру, как это бывает с атрибутами погибших игроков в мирах, покинувших игру? Если карты остаются на Арене, то это хороший куш. На миг я даже мысленно прикинул, как бы мог добраться до них. Но быстро отбросил эти планы, как явно невыполнимые.

Выйдя наверх, я взглянул на карту, которую подарил мне Акива.

«Великая маска хранителя ночи» – значилось на карте. Несмотря на громкое название, возможности, даваемые владельцу, не слишком впечатляли. Ночное зрение и усиление зрения хозяина на десять процентов. Гораздо больше меня заинтересовало совсем другое: небольшой значок в углу карты, обозначавший не только то, что маска является частью «Доспеха Хранителя Ночи», но и то, что она является носимой частью. Вот это действительно редкость. Как правило, для сборных доспехов и артефактов требуется собрать все карты, входящие в комплект, и только после этого возможно объединение всех частей в одну карту, которую уже можно применять. Но «Доспех Хранителя Ночи», видимо, был абсолютно другим. Согласно этому значку, каждый элемент снаряжения можно надевать и использовать в любой момент, а последующие предметы лишь усиливали и дополняли свойства друг друга. Сама по себе маска для меня будет, конечно, полезна, но гораздо интереснее попробовать собрать и другие элементы доспеха. Жаль, что я пока ничего не знаю о нем: ни сколько всего предметов составляют комплект, и самое главное, что в итоге он дает своему владельцу. Пожалуй, есть смысл об этом узнать, а карту необходимо приберечь и слишком ею не отсвечивать. С этими мыслями я направился к самому крупному из торговых карточных домов «Мейсер и Куно». В этот раз он находился недалеко от Лавки, и разыскивать его не пришлось. У «Мейсера и Куно» была самая обширная база данных по всем предложениям карт в Двойной Спирали. У них же можно приобрести и справочную информацию о различных картах и их свойствах.

Поднявшись по мраморным ступеням к солидным черным дверям с массивной золотой ручкой, я вошел внутрь. Стоило только прикрыть за собой дверь, как

многоголосье торговой площади смолкло – звукоизоляция здесь на высоте. Тишина, прохладный воздух и не раздражающий глаза свет: Дом заботился о комфорте своих клиентов. Несколько игроков, используя терминалы, расставленные по залу, просматривали предложения о продаже или обмене карт. Чуть дальше виднелись закрытые непрозрачные кабины, над которыми светильники различного цвета обозначали свободные или занятые кабинеты для индивидуального обслуживания. Обсуждать мне пока было нечего, поэтому я направился к ближайшему свободному терминалу. Пришлось отрицательно махнуть рукой направившемуся ко мне работнику дома, я здесь не впервые и разбираюсь что к чему. Подойдя к терминалу, опустил в щель пластину в десять дайнов и получил доступ к терминалу на время.

– Тай, – мысленно обратился я к своему симбионту. – А ты можешь подключиться к терминалу и его базе данных?

– Мне необходимо ознакомиться с данным типом устройства, – прошепестел голос в моей голове.

Если об этом узнают хозяева дома, то мне может прилететь, но соблазн получить доступ к базам данных карточного Дома оказался слишком велик. В конце концов, не могли же они все предусмотреть, все учесть и от всего защититься. К тому же Тай у меня умница, и если поймет, что не справится или есть риск попасться, то скажет об этом. Из моей руки, лежащей на терминале, незаметно отделился крохотный шарик, растекшийся по терминалу.

– Я оставила анализатор. Нужно время для сбора и обработки данных, в случае риска нахождения он самоуничтожится.

– Хорошо, ты умница, – похвалил я свою помощницу.

Пора заняться и делами: введя пароль, открыл свой раздел и просмотрел выставленные мной на продажу лоты. Наплечник Азалуна наконец нашел своего нового хозяина. Почти большой цикл я не мог его продать, пока на меня не вышел анонимный покупатель, и потом еще три месяца ожесточенной торговли, и вот – сделка завершена. Продались еще несколько карт призывающих оружие. Год назад они достались мне в наследство от игрока-ящера в Муравейнике. Глянув на цену, за которую они были проданы, я похвалил себя, что придержал эти карты в преддверии Малого Турнира, сейчас игроки озаботились

предстоящими боями и активно скупают карты, тратя заработанные дайны. Хороший тогда рейд был, жаль только, Сульмара я с тех пор ни разу не видел, видимо, несмотря на мой подарок, последнее испытание он пройти так и не сумел, обидно. Отбросив воспоминания, я нажал пару клавиш терминала и перешел в раздел карт, выставленных на продажу. Листать сотни предложений можно было хоть до утра, но я сразу ввел ограничение, выставив серебряный и золотой маркер. В результате на экране осталась лишь пара десятков объявлений, пролистывая их, я наткнулся на неплохую карту – усиление для заклинаний. Ее недавно выставили на продажу, цена почти шесть с половиной тысяч дайнов. Дороговато конечно, но свойство этой карты для меня весьма интересно – «Острота». Заклинаний, для которых применимо это свойство, не так много, только поэтому ее еще не купили. А вот мне оно как раз идеально подходило для «Ветра ледяных осколков». Быстро прикинул имеющиеся у меня финансы. Если прибавить к ним те, что я получу за свои проданные карты, то хватит. Скрепя сердце, я сделал отметку о покупке лота. Теперь в течение часа я должен внести дайны, иначе карту вновь выставят на продажу, а меня оштрафуют на десять процентов от суммы невыкупленного лота.

Оплаченное время почти истекло, когда я смог уделить время своему подарку: ввел название «Комплект Хранителя Ночи». Терминал на миг завис, и я уже подумал, что, скорее всего ничего не увижу, когда на мониторе вспыхнула единственная строчка – предложение встретиться для обсуждения обмена или покупки карт из этого комплекта. Висело оно достаточно давно, больше двенадцати больших циклов, но тот, кто его разместил, все еще был в нем заинтересован, раз продолжал оплачивать размещение объявления. Я едва успел запомнить имя заказчика, как терминал потух, оплаченное время истекло. Оглядев зал, заметил кабинку с зеленым огоньком, горевшим над дверью, к ней я и поспешил. Приоткрыв дверь из мутного стекла, увидел клерка, парившего за прозрачной перегородкой над стойкой. Опустив медальон игрока в сканер, пришлось терпеливо ждать, пока пройдет процедура опознания. Клерк так же скучающе смотрел на экран монитора, укрытого в стойке. Наконец над сканером загорелся огонек, значит, процедура идентификации завершена. Клерк пропищал:

– Приветствуем, господин ***** в нашем доме, чем могу помочь?

– Оплата покупки и получение денег за проданные лоты.

Клерк, похожий на зеленого летающего бегемотика с хоботком, ткнул лапками в монитор и проверещал:

- С учетом денег за проданные карты наш Дом должен вам заплатить полторы тысячи дайнов.

Хорошо, обычно дайны очень быстро уходят, и как же их трудно заработать. Одна золотистая и пять красных пластинок появились на стойке у клерка. Тот долго и придирчиво изучал их через лупу, потом сунул в металлический ящик, стоящий справа, и лишь когда тот ничего подозрительного в моих дайнах не нашел, пропищал:

- Получите вашу оплату и подождите немного, пока принесут покупку.

Мне всегда было интересно, почему служащие этого дома проверяют дайны, не только полученные у игроков, но и те, которые выдают игрокам. Какой в этом смысл? В ожидании своей покупки я успел отправить письмо игроку, что-то знавшему о картах из комплекта Хранителя Ночи, с предложением о встрече. Наконец, принесли и мой заказ. Снова клерк долго колдовал с лупой, просвечивая карту, тыкал в нее светящимся кристаллом и даже, достав небольшую бутылочку, капнул чем-то. И лишь проведя полную проверку, положил карту на стойку, спустя миг она возникла передо мной.

- Ваша покупка, господин. Спасибо, что воспользовались нашим Домом.

Подхватив карту со стойки и положив ее в книгу, я скорым шагом направился на выход, довольно насвистывая на ходу. В целом, день проходил хорошо. Теперь можно и в родную гильдию зайти. Отдать Кларисе жемчуг на продажу, выпасться, и можно немного расслабиться. Меджех со своей командой скоро должен вернуться из рейда по осколкам, так что, будет, с кем выпить и по борделям пройтись.

Дорога домой – самая приятная из всех, по которым мне приходится ходить. Небольшой квартал, начинающийся сразу за Ареной, был отведен для входов гильдий и домов.

В воздухе над пяточком, мощеным брусчаткой, парили двери, ведущие в различные гильдии и дома. Одни были настоящими произведениями искусства,

покрытые резьбой и позолотой, украшенные драгоценными камнями, они демонстрировали силу и могущество дома, которому принадлежали. Другие просты и даже неказисты. На какое-то время я даже замер, с любопытством рассматривая, как двое людей-мотыльков вставляют в дверь своей гильдии огромный сентеферит – прозрачный камень удивительной синевы, наполненный грозowymi отблесками молний. Он ярко светился от наполнявшей его энергии. За такого красавца на аукционе можно смело просить не меньше полумиллиона дайнов. Этот камень один в состоянии обеспечить электричеством на долгие годы большой мегаполис. А здесь он будет украшать дверь Дома Летящих, как символ их могущества и власти. Интересно, чем Дом Ящеров ответит на такой вызов. Я взглянул на дверь, ведущую в их Дом. Она была покрыта сплошным слоем драгоценных камней, из которых складывалась огромная мозаика в форме оскаленной морды ящера. Крупные заментийские изумруды заменяли чешую, оскаленные белые клыки выложены из прекрасных бриллиантов, а на глаза пошли драконьи рубины. Мастер, создавший этот шедевр, очень постарался: ярость ящера и его сила бросали в дрожь и внушали почтение. Говорят, за создание этой мозаики мастер получил не только свободу, но и охрану по дороге домой, куда его проводили по тайным тропам. Рядом с Домом Ящера проплывала дверь, ведущая в Дом Змей, почти целиком погибший в битве на Кейдане. «Шах шагар сатх – судьба не минует никого», молочно-золотая кобра, изготовившаяся к прыжку, была символом этого дома и по-прежнему хранила тайны и секреты своих погибших хозяев. Дом перестал существовать, а дверь все еще ждет руки, что откроет ее. Пока не уничтожено знамя Дома, врученное при основании Смеющимся Господином, Дом еще в силах возродиться. Но если знамя утрачено, двери Дома не могут быть открыты. Забавная насмешка судьбы: как вернуть то, что вернуть невозможно. После той битвы Кейдан навсегда выбыл из Игры Хаоса. Со дня победы и до скончания времен ни один хаосит не сможет ступить по его земле, а сам мир никогда уже не примет участие в Игре. Вряд ли Змеям удастся вернуть утраченное знамя, погребенное то ли в песках, то ли на дне моря, возникших на поле битвы. Хотя, может оно и к лучшему, если эти двери не откроются никогда. Для вселенной это будет, пожалуй, наилучшим вариантом, учитывая, кто являлся хозяевами этого места.

А вот и дверь нашего клана, сделанная из черного дерева, с изображением герба гильдии. И пусть ее не украшают ни драгоценные камни, ни гравюры или тонкая резьба, а ручка из обычной бронзы, а не голубоватой кости дракона, для меня она роднее и дороже всех, что парят сейчас в воздухе квартала. Ключ легко вошел в замочную скважину, и с легким скрипом дверь открылась. Шаг вперед, и меня охватывает чувство облегчения – наконец-то я дома.

Небольшой холл, обитый плашками из светло-коричневой древесины, на стене напротив висят портреты членов гильдии, и куда я сразу же бросил взгляд. В свое время мы отдали немало дайнов за эту галерею, но она стоила того. Вот Меджех поднял бокал с вином в приветствии и залихватски подмигнул мне, Дар Сах прокрутил в воздухе свои любимые парные клинки и снова застыл в боевой позе, Саймира, отвлекшись от экрана торгового терминала, улыбнулась и послала воздушный поцелуй. Я вгляделся в портреты друзей, и на сердце отлегло: ни один портрет не посерел, не утратил красок и не застыл в неподвижности навсегда, а это значит, что все живы и никто не погиб.

Облегченно вздохнув, я открыл дверцу своего ящика, укрытого в стенных панелях, и оставил там дорожную одежду. Теперь пора в свое жилище: небольшую комнату на первом этаже, которую мы делили с Меджехом на двоих. Учитывая то, что и я, и он почти все время пропадали за пределами Двойной Спирали, получалось весьма удобно. В гильдии и так постоянная нехватка свободных помещений, новички вообще жили в одной комнате на четверых, пользуясь двухъярусными кроватями. Отодвинув ногой в сторону пустые бутылки, оставшиеся после наших последних посиделок с Меджехом, я нашарил в шкафу домашнюю одежду. Бросил в него сумку и побрел в душ, мне просто необходимо смыть усталость и дорожную пыль. И как бы ни хотелось лечь и, наконец, выспаться в собственной постели, пришлось взбодриться и вернуться к делам: отдать улов жемчужин и может, раздобыть информацию об отправителе письма.

Внутри гильдии было пусто и тихо, видимо, все то ли в рейдах, то ли гуляют по Двойной Спирали. Поэтому я, не задерживаясь, потопал к Саймире. Эта домоседка наверняка дома и заодно, как всегда, в курсе: кто и где находится. Комната, куда я направился, располагалась на втором этаже. Сама хозяйка была здесь же, закинув ноги на стол, она маленькой пилочкой полировала когти и краем глаза посматривала на три монитора, стоявших перед ней. Я невольно залюбовался: из коротких растрепанных снежно-белых волос проглядывали милые ушки, которыми она время от времени нервно подергивала. В больших глазах цвета весенней листвы проблескивали отсветы строчек с торговых терминалов. Поза девушки позволяла наблюдателю в полной мере оценить открывающийся вид. Миниатюрная, как у всех представителей расы анир, фигура Саймиры была очень женственной: длинные стройные ножки, красивой формы грудь и удивительно гибкая талия. Только острые ушки на голове, хвост, оканчивающийся кисточкой, да большие глаза с вертикальным зрачком не позволяют перепутать эту расу с людьми. Когда я вошел, одно из торговых предложений чем-то заинтересовало Саймиру, и из-под кресла, на котором она

сидела, вынырнул покрытый белой шерсткой хвостик и щелкнул по клавише покупки.

Долго наблюдать за сложной аналитической работой нашего лучшего торговца мне не дали. Легкое подрагивание изящных ноздрей, учуявших знакомый запах, и Саймира легко и грациозно выскользнула из кресла, стремительно подбежала ко мне и крепко обняла.

- Вернулся.

- Здравствуй, малыш, смотрю, ты как всегда дома.

Обиженно насупившись, Саймира даже на шаг отошла от меня:

- Мы с Дар Сахом день назад вернулись из рейда. Дар до сих пор спит.

- Ладно, ладно, мир. Куда ходили? – спросил я, присев на ее кресло.

- На Мевентикалу, – произнесла она, явно недовольная тем, что я занял ее любимое кресло.

Мевентикала – это центральные миры. Малонаселенная планета, густо покрытая лесами и болотами. По этим необъятным зеленым просторам кочуют небольшие группки местных аборигенов. Живут они в основном охотой и тем, что собирают в окрестных лесах. Стоит им выбить дичь в одном месте, как они перекочёвывают на другое. Иногда встречаются с другими племенами и родами для обмена невестами и торговли, а потом снова исчезают в лесных дебрях. Эти дикарей давно бы уже пустили под нож, но, несмотря на внешнюю примитивность, местные жители весьма неплохо владеют шаманизмом. При необходимости в помощь себе они призывают сонмы прикормленных духов. Эти духи в свое время смогли угробить несколько команд игроков, устроивших охоту, а счастливым, сумевшим перебить пару небольших племен, в награду кроме эмбиента досталось несколько весьма гнусных посмертных проклятий. Отчасти поэтому, а отчасти из-за магических татуировок с местными жителями теперь предпочитают договариваться и торговать. Магические татуировки – это родовые метки с изображением тотемного животного-покровителя племени. Каждая из них несет в себе частичные способности духа-покровителя: медведь – увеличение физической силы, заяц – скорости и ловкости, волк – обоняния и

реакции. Правда, эффект от татуировки был непостоянным и использовать ее часто нельзя, но все равно многие игроки стремились получить себе татуировки с изображением зверя. Жаль только, местные шаманы даже под страхом смерти отказывались их наносить любому пришедшему: хочешь получить метку, принеси богатые дары шаману и племени, а он уже назначит тебе испытание, по итогу которого и решится, достоин ли ты носить на теле знак их племени. В общем, заморочек много, и у меня так и не дошли руки попытаться заполучить магическую татуировку. Может, после турнира займусь этим.

- Ну, и как вы сходили? - с любопытством спросил я.

- Смотри, - и Саймира сунула мне под нос запястье, на котором красовался небольшой черный кружок с каким-то рогатым существом внутри.

- Знак племени Оленей, - гордо заявила она. - Я шестая, кто смог его получить.

- Молодец! - задумчиво произнес, разглядывая татуировку. - А какое испытание было?

- Обогнать лучшего ездового оленя без магии, эликсиров и не используя ездовых животных.

- И как ты смогла? - удивленно спросил я. - Ты конечно быстрая, но не настолько.

- Обхитрила, - лукаво улыбнулась девушка. Она присела на ручку кресла. - Мы должны были бежать через лес до родника, а ночью я использовала карту «Буря», повалившую деревья в лесу. В результате, тропа стала непроходимой, там олень не то, что бежать не мог, он едва шел, продираясь сквозь сучья. Когда он добрел до ручья, я там почти заснула.

- А день и место проведения испытания ты наверняка зафиксировала в книге, поэтому шаман не смог его отменить или перенести, - довольно похвалил я хитрюгу.

- Точно. А как у тебя дела?

– Смотри, – и я протянул ей небольшой мешочек со своей долей светящегося жемчуга.

– Ого, так много для первого раза, – удивленно взглянула на меня Саймира, взвесив мешочек в руке.

– Мне повезло, спас местного, а он оказался бывшим ныряльщиком за жемчугом и подсказал хорошие места для поиска.

Саймира высыпала на узкую ладошку разноцветные шарики, а потом, щелкнув хвостом, выключила свет в комнате. Сначала ничего не происходило, и слышалось лишь наше дыхание, а потом постепенно у нее в руке стали разгораться разноцветные огоньки, наполняя небольшую комнату светом, как будто звезды с небес сорвались и сейчас переливались на ладошке. Удивительное и завораживающее зрелище. Под впечатлением я сказал:

– Ты как всегда неотразима.

Саймира закусила губу и вдруг неожиданно спросила:

– Скажи, почему мы не можем быть вместе? – рука девушки опустилась на мое плечо.

Вздохнув, я ее убрал.

– Прости, солнышко, но я слишком устал терять. Я больше не хочу хоронить друзей и оплакивать любимых, для этого у меня не осталось ни слез, ни сил. Слишком больно видеть, как тот, кто был тебе дорог, потом лежит, разорванный на куски, а ты пытаешься их собрать вместе, чтобы тело не досталось падальщикам.

– И поэтому ты решил оставаться все время один: без друзей и женщины, ведь если их нет, то и потерять невозможно?

Откинув голову назад, я на миг закрыл глаза. Меня только последние лет пять перестали мучить по ночам кошмары. На мгновение я снова вспомнил то проклятое поле, дождь, беспрерывно льющий с небес, размокшую серую землю

под ногами, а вокруг разбросаны куски тела моей Эйрен. Все, что осталось от нее после удара «Шквалом клинков». Как я тогда не спянул, до сих пор не знаю. Я ползал по этому проклятому полю, собирая то, что от нее осталось: в тот момент мне казалось, если я все соберу вместе, то она оживет. Грязь, кровь, бегущая по рукам, и мой крик. Я молил всех светлых и темных богов воскресить ее, забрав мою жизнь взамен.

– Да, – я качнул головой, отгоняя воспоминания. – Пусть все будет так, как есть.

Саймира, соскользнув с ручки кресла, зажгла свет в комнате.

– Хороший улов, – нагнувшись к монитору, она взглянула на какую-то таблицу. – Цены на светящийся жемчуг сейчас высоки. Думаю, здесь будет не меньше, чем на пять тысяч.

– Саймира, прости, я не хотел тебя обидеть, – я попытался взять ее за руку, но она ее отдернула.

– Все в порядке, я тебя поняла. Ступай к Калиссе, она хотела тебя видеть.

Я слышал дрожь в ее голосе. Но так и не нашелся, что сказать. И просто вышел за дверь.

Если Калисса в доме гильдии, об этом всегда можно узнать по запахам, доносящимся с кухни. У каждого из нас есть своя отдушина, какое-то увлечение, которое помогает коротать дни между рейдами за товаром, боями против других игроков и прочими делами. Саймира, например, любит рисовать цветными мелками небольшие наброски миров, где она побывала. Ну а Калисса обожает готовить. Зайдя на кухню, я застал ее священнодействующей над приготовлением какого-то блюда: высокого роста, с тёмно-зеленой кожей и шестью руками, занятыми различным кухонным инвентарем, она походила на древнее божество-покровительницу то ли войны, то ли кулинарии.

Глава гильдии с невероятной скоростью одновременно шинковала овощи, помешивала ложкой в большом котле, исходящем паром, листала книгу с рецептом и добавляла приправу в шкворчащую на плите сковородку. Я молча замер у порога кухни, ожидая, когда на меня обратят внимание, отвлекать сейчас Калиссу как минимум небезопасно для здоровья.

После недолгого ожидания меня, наконец, заметили. Калисса махнула свободной от готовки рукой на длинный стол, стоящий посреди кухни, и коротко скомандовала:

– Садись. Сейчас закончу и поговорим, – через несколько минут она вытерла руки о фартук и присела напротив. – С возвращением. Ты молодец, что так быстро смог вернуться назад. Как прошел рейд? – не вдаваясь в подробности, я быстро пересказал о своих приключениях в мире Тысячи островов. Калисса внимательно слушала.

Закончив свой рассказ, я выжидательно посмотрел на нее.

– Саймира сказала, ты хотела меня видеть. Что-то случилось?

Вздыхнув, она устало опустила голову на руки, стоящие локтями на столе.

– Несколько дней назад на нас вышел серьезный покупатель на девмерейн, что ты принес из Черных песков. Он согласен выкупить все, что было, заплатив премию сверх максимальной цены, предложенной на аукционе. Это больше двадцати двух тысяч дайнов.

Ого, я невольно удивился: год назад идея Саймиры немного придержать девмерейн и лишь потом выставить его на продажу показалась мне интересной, но я не ожидал, что смогу на ней так хорошо заработать. Ай да хвостатая умница.

– И кто покупатель, какой-нибудь крупный дом или клан? – поинтересовался я.

Калисса отрицательно качнула головой.

– На нас вышел посредник, имя покупателя неизвестно. Но не это самое интересное, когда я намекнула ему о возможности последующей еще большей поставки черного хрусталя, ты бы видел, как он засуетился. Вчера он вышел на меня с предложением выкупить весь груз целиком по той же цене, что и предыдущую партию.

Я невольно присвистнул, а ведь речь идет об очень серьезной сумме.

– Скажи, ты уверен, что сделка не сорвется? – Калисса напряженно смотрела на меня.

– Уверенным до конца ни в чем быть нельзя, но договор заключен и записан в Книге. Сюрпризов быть не должно. Хотя жрецы Пожирателя могут попытаться сорвать сделку, если узнают. А в чем дело?

– Покупатель девмерейна предложил в качестве оплаты частично рассчитаться зельями. Все эликсиры высшей категории с дополнительными эффектами. Такие в лавке не купишь, и я бы хотела получить твое согласие на эту сделку. Эликсиры у тебя выкупит клан, всей суммы, конечно нет, но постепенно мы с тобой рассчитаемся. Скоро турнир, и наличие высококлассных зелий даст шанс выжить в предстоящих боях многим из наших.

– Хорошо, – я кивнул. Не люблю делить несорванное яблоко, но этот вопрос действительно стоило обсудить. – Что-то еще?

– Да, скоро Малый Турнир, и совет клана принял решение начать индивидуальные тренировки наиболее перспективных новичков.

В принципе, ожидаемое решение, подумал про себя я. Игроков, приходящих в игру, конечно много, но и кланов немало. Положительная репутация и отсутствие жестких правил позволяли ежегодно рекрутерам клана привлекать нескольких новых игроков. Новичков, едва начавших свой путь в Игре Хаоса, сейчас в клане около двух десятков. Это игроки с первого по четвертый ранг. До турнира слишком мало времени, чтобы надеяться на то, что они смогут самостоятельно многому научиться и пережить турнир.

– И кого вы выбрали? – поинтересовался я. Вопрос достаточно важный и интересный.

– Саймира и сладкая парочка, – ответив, Калисса внимательно посмотрела на меня.

А я не смог сдержать облегченный выдох. Но все-таки не удержавшись, спросил:

– Почему их?

Ну, с Саймирой все предельно понятно: она из высокоразвитой цивилизации. В классификаторе видов и народов по технической ветке аниры поднялись почти до десятого ранга. В нашем клане игроков из высокоразвитых миров крайне мало, а новички из примитивных цивилизаций требуют массу времени на обучение и подготовку, ведь им приходится объяснять даже такие элементарные вещи, как что такое солнце, и что планета вращается вокруг него, а не наоборот, а про применение ими сложного оружия не приходится даже мечтать. Саймира же смогла быстро адаптироваться к условиям Игры Хаоса и быстро найти свою нишу.

– Уже сейчас на сделках по покупке и перепродаже товаров на аукционе Саймира зарабатывает почти столько же, сколько вы с Меджехом имеете, не вылезая из рейдов.

– Вот это здорово! – я, не удержавшись, вскочил из-за стола. – Она тут сидит, тыкает хвостом кнопки в тепле и уюте, не рискуя жизнью, и умудряется зарабатывать почти столько же, сколько я. Наверно у нее талант, но, темные боги, как же так?

Калисса недоуменно пожала плечами:

– Если честно, я и сама не поняла, как у нее это получается. Она пыталась мне объяснить, показывала какие-то графики и расчеты системных колебаний спроса и предложений на товары, но я в этом не смыслю. Но это не самое главное: мозги, ум – все это хорошо, но душа важнее. А она у Саймиры без подлости и гнили, с таким напарником хорошо идти в бой, зная, что тебя не предадут и не ударят в спину.

– Ну, с ней все понятно, – вздохнув, я снова присел.

Саймира, конечно умница, но мое самолюбие оказалось задето, узнать, что женщина зарабатывает больше меня, было почти оскорблением. Да я сам себя уважать перестану, если не смогу превзойти ее как минимум в два раза по количеству заработанных дайнов.

– А что со сладкой парочкой? – спросил я, вспомнив, с чего начался разговор.

– Тоже полезные игроки, они в своем мире были механиками и конструкторами гоночных болидов. На антигравитационных подушках.

– Это еще что за звери такие? – не удержавшись, спросил я.

Призвав свою книгу, Калисса выложила на стол передо мной несколько картинок, нарисованных от руки, на них изображались странные серебристые машины с крыльями. Художник был очень талантлив и в рисунке сумел передать стремительное движение машин, несущихся, не касаясь земли. Красиво, хотел бы я на такое посмотреть вживую, а лучше самому посидеть за рулем подобного красавца.

– За что выбрали их, я думаю, объяснять тебе не надо, – Калисса убрала со стола рисунки и посмотрела на меня.

Ну да, в отличие от Саймиры, понятия не имевшей, как работали устройства и приборы в ее родном мире, и занимавшейся анализом и систематизацией потоков данных, Кейн и Карл умели работать и руками, и головой. Из них получились отличные оружейники и механики. Братья чинят и доводят до ума немало оружия и приборов, притащенных нашими соклановцами из разных миров. Да и парни они отличные.

– Я знаю, что ты предпочитаешь одиночество, но это нужно для клана. Мы хотим, чтобы ты занялся их подготовкой к турниру, сформировав постоянную команду, члены которой способны действовать как в одиночку, так и группой. Впереди большая война: Дом Летящих и Дом Ящеров скоро сцепятся друг с другом, а во время большой войны появляется шанс и для малых домов попытать счастья. Нам нужно быть готовым к войне кланов и групповым боям игроков. Тех, кто раньше воевал в разборках домов, у нас мало, ты сам знаешь, к тому же ты – один из немногих, кто имеет военную подготовку и звание офицера. Да и тебе будет полезно общение с ними, ты у нас любитель узнать что-то технологическое.

– Я один не смогу обучать всех, мне нужен помощник.

– Возьмешь Меджеха, своего приятеля. У него сейчас накопилось немало долгов перед кланом, пускай отрабатывает, помогая тебе.

– Хорошо, а что получу я за то, что буду с ними возиться и тратить свое время? – спросил, вскинув взгляд на Калиссу.

– Звание младшего офицера и пятерку на постоянной основе под свое командование, если они все втроем переживут Турнир. А это в качестве платы за твое время, – и она протянула мне через стол карту.

Рассмотрев предложенное, я был слегка удивлен: серебряная карта усиления, свойство «Яд». На торгах такие карты появляются очень редко и стоят не меньше шести тысяч. Подобную ей я чудом сегодня купил в торговом доме. Щедрая плата, ничего не скажешь. Я молча смотрел на лидера клана, не находя, что сказать.

– Бери, Саймира постаралась – выкупила на аукционе.

Я принял карту и тихо произнес, с трудом сдерживая волнение:

– Я согласен.

– Хорошо, – Калисса довольно кивнула. – Это еще не все, держи. Все дайны за делвмерейн будут позже, мы договорились поставить обе партии хрусталя сразу, тогда же покупатель и рассчитается полностью, – и на стол передо мной легла небольшая стопка золотистых пластин. – Пока только аванс, который предоставил покупатель.

– Что теперь собираешься предпринять?

– Надо пополнить запасы нужных вещей и в Черные пески, срок сделки подходит к концу.

– Это хорошо, возьмешь кого-нибудь из наших с собой.

– Не стоит, большой отряд привлечет внимание. Да тут недалеко, буквально пара переходов от Двойной Спирали, и места там достаточно безопасны.

– Не скажи, вспомни свой прошлогодний бой на Водопаде. Тех ящеров Совет старших объявил изгоями пожизненно, так что будь осторожен, этим ублюдкам

теперь терять нечего, могут попытаться отомстить.

– Пусть попробуют, твари, – прошептал я, о том бое у меня остались не слишком приятные воспоминания.

В голове раздался звук знакомой мелодии почтового отправления. Призвав Книгу, я увидел письмо от игрока, разместившего объявление о комплекте Хранителя Ночи с предложением встретиться через пару часов.

– Мне нужно идти, Госпожа, – я встал и поклонился главе клана.

Иногда следование этикету позволяет лучше слов выразить чувства, которые испытываешь к собеседнику.

– Ступай и будь осторожен, – наш разговор закончился, и Калисса вернулась к плите.

До встречи оставалось слишком мало времени, поэтому вместо отдыха я решил заняться покупками. Небольшой глоток зелья бодрости, и усталость ушла, словно пыль, смытая дождевой водой. Торговые ряды ждут меня.

Звук колокольчика на двери заставил продавца оторваться от книги и с надеждой уставится на меня.

– Что угодно господину? – угодливо пропищал он, склонив голову, отмеченную клеймом слуги.

– Я сам отберу, – отмахнувшись от продавца, я пошел вдоль стеллажей с выложенными товарами.

Так, пару связок дров, люблю по вечерам любоваться на живой огонь, десяток тепловых камней, они удобнее для готовки, чем дрова, да и греют больше, а мой запас их подходит к концу, потом мое внимание привлек небольшой походный топор с удобной рукояткой, сделанный из хорошей стали, тоже пригодится, давно пора новый купить. Закончив с хозяйственными мелочами, прошел в отдел одежды, мне нужен новый плащ с универсальным покрытием, такой хорошо защищает от некомфортных температур и осадков любого вида, а в мирах этих

видов много. Мой старый давно уже нуждался в замене.

В отдел обуви я зашел мимоходом, просто глянуть, что там появилось нового. И в восхищении замер, не в состоянии отвести взгляд от пары ботинок, размещенных в отдельно стоящей стеклянной витрине. Высокие, сделанные из серой кожи, с укрепленными металлом носками и магнитными застежками, они просто бросались в глаза, привлекая внимание не только красотой, но и основательностью.

– Я знал, что они привлекут ваше внимание, господин, – продавец, как призрак, возник за моей спиной. Открыв витрину, он протянул ботинки мне в руки. – Эксклюзивная модель, всего сделано было шесть пар, на них пошла кожа камузина, убитого Домом Водных во время последних событий в мире Тысячи Островов. Думаю, вы знаете, как ее трудно пробить даже из арбалета. А здесь мастер нанес дополнительно антикислотное покрытие, чтобы сберечь как обувь, так и ноги владельца. Подошва сделана из легкого талиума, очень прочного металла, доставленного из мира Заводной Шестеренки. Она сможет защитить ступню, даже если вы наступите на взрывчатое стекло или противопехотную мину.

Тут я слегка усомнился в истинности этих слов, на самом деле многое зависит от силы заряда, но уменьшить потери подошва действительно может, одно дело залечить перелом, и совсем другое – регенерировать оторванную конечность.

Продавец тем временем продолжал расхваливать обувь:

– В подошву вставлена руна Сай «стойкость», что значительно повышает защитные свойства обуви и уменьшает ее износ.

С этим тоже можно поспорить, подумал про себя, не так уж и значительно, примерно процентов на двадцать, но все равно неплохо, ведь руна усиливает все свойства обуви: и покрытие, и подошву, и саму кожу. Для моих рейдов, пожалуй, то, что нужно, да и перед турниром весьма пригодятся. Единственное, что меня смущало это их цена – шестьсот дайнов. Нужно отнять жизни как минимум пятидесяти разумных, чтобы получить такое количество. Становится порой страшно, когда осознаешь, как мало стоят жизни разумных в Игре Хаоса. Тряхнув головой, чтобы отогнать ненужные мысли, я спросил у продавца, действует ли моя скидка постоянного покупателя на ботинки. Продавец

радостно закивал, поняв, что меня удалось уговорить на дорогостоящую покупку. Ну, значит, судьба. Покупаю.

Расплатившись, я сложил припасы в сумку и одел ботинки. Пока буду ходить по торговым рядам, заодно и разношу, продавец обещал, что они сядут на мою ногу за пару часов.

Дальше моя дорога пролегла в оружейную лавку, надо забрать давний заказ: наконечники для арбалета и алхимические гранаты. Предстоящий рейд меня слабо волновал, но лучше к нему быть готовым во всеоружии, никогда не знаешь, что тебя может ждать впереди. Этот заказ уже давно оплачен, поэтому продавец лишь открыл ящик, давая проверить его содержимое согласно списку.

Что ж, проверим: два десятка взрывных наконечников, вот они лежат в отдельной коробке с красной маркировкой, десяток стеклянных наконечников с алхимическим наполнением, лежат тоже отдельно, переложенные мягким материалом, чтобы не разбились при транспортировке, ну и наконец, полсотни бронебойных, а вот и они, отсвечивают матовым блеском. Все на месте. Теперь гранаты: шесть прозрачных сфер из каленого стекла, размером с кулак пятилетнего ребенка, они несут в себе холодное пламя – боевую алхимию, вымораживающую все в области применения. Использовать их крайне просто: нажал руну-активатор на сфере, сосчитал до трех и бросай, холодное пламя заморозит все живое и неживое на десяток шагов вокруг. Я внимательно осмотрел гранаты, проверяя наличие знака Дома Льда, как гарантию качества изделия, и убрал свои покупки в сумку. Стоявшие вдоль стен помещения стойки с оружием так и притягивали заинтересованный взгляд, но я собрал волю в кулак и заставил себя выйти. Отлично ведь понимаю, что ничего серьезного я там не найду. В преддверии большой войны и турнира хорошее оружие каждый Дом придержит для себя или будет продавать за безумное количество дайнов, но все равно хочется подойти, посмотреть, повертеть в руках, проверить баланс, поймать отблеск света на лезвии. То есть, просто расслабиться и никуда не спешить, но не все дела еще сделаны, да и нечего терять время впустую.

Теперь пора за картами. Синий остроконечный купол Лавки Карт всегда виден из любого конца торговой площади, так что разыскать его не проблема. Откинув матерчатую ткань, загораживающую вход, я оказался в царстве карт. Вдоль стен расположены огромные прозрачные шкафы, разбитые на сотни отделений, в которых лежат тысячи карт, на каждом из шкафов сделана поясняющая надпись, карты какого типа в нем находятся: призыва существ, боевые или

бытовые заклятия, карты знаний, карты призыва оружия или доспеха. Отдельно стоят шкафы с картами зелий, но теперь они меня мало интересуют. Благодаря карте «Лавка сумасшедшего алхимика» и «Колесу обновления» у меня собрался неплохой запас весьма разнообразных зелий, о существовании многих из них раньше я даже не подозревал.

Продвигаясь вдоль шкафов, я мысленно прикидывал, что необходимо купить в первую очередь и при этом постараться не слишком много потратить. Хотя, купить, как всегда, хотелось слишком многое. В разделе боевых заклятий я выбрал карты «Воронка Мечей», «Вспышка» и «Призрачный Кнут». Первая карта создавала в определенной области мощную воронку, втягивающую все, что находилось вокруг и шинкующую втянутое на куски, если бы не маленький срок действия и всего пятикратное применение, оно по мощности воздействия не уступало бы и золотым картам. «Вспышка» – недорогое заклятье, бившее шагов на двадцать и не слишком мощное, но способное отогнать или прихлопнуть какую-нибудь не особо опасную живность, простое и достаточно дешевое, самое то, чтобы не тратить по пустякам хорошие карты. «Призрачный Кнут» весьма полезная штука против всевозможных потусторонних тварей: призраков, inferнальных созданий, то есть, всей той эктоплазменной пакости, против которой обычные заклятья неэффективны.

Теперь, Карты существ – так уж получилось, что я сам собрал довольно интересную колоду почти на все случаи жизни, и здесь меня ничего не интересовало кроме «Кондора». Это отличная карта-разведчик, позволяющая хозяину видеть глазами призванного существа, ну а в самом крайнем случае большая и сильная птица может и атаковать врага.

Шагая мимо шкафов, я быстро подбирал необходимое. Основные идеи обновления колоды уже давно обдуманы. По ночам на Тысяче Островов после погружений было достаточно времени, чтобы понять, что я хочу купить.

Например, «Болотный Туман», простое, недорогое и малоэффективное заклинание, легко обнаруживается визуально, но если использовать его вместе с «Поиском Жизни», то получается отличная комбинация, позволяющая находить и устранять врага. Мало кто носит карты защиты от «Болотного Тумана», зачем ставить, если обычно его можно просто обойти. Дальше – «Фантом», карта, создающая полный эфирный двойник хозяина, удобно, если надо затаиться и выиграть время, или «Дрессировщик» – карта действия, дает возможность перехватить контроль над призванным другим игроком существом. На грядущем

Турнире почти наверняка она мне пригодится, хотя стоимость за карту с трехкратным использованием совсем не маленькая, целая тысяча дайнов. Да и карта может перехватить контроль далеко не над каждым созданием, существа из серебряных, золотых и уникальных карт его воздействию не поддаются, но в поединках на арене в своем ранге хозяев таких карт я вряд ли встречу. И самое главное: на моем уровне мало кто из игроков ожидает, что кто-то выбросит тысячу дайнов на покупку подобной карты, когда за те же дайны можно купить пару карт призыва. Но я решил строить тактику своих боев на неожиданности. «Нельзя действовать предсказуемо. Удивил – наполовину победил, ломай привычную тактику, не действуй по шаблону, не позволяй врагу просчитать свои намерения, и ты сможешь победить и выжить» – так нас учили в академии Железных клинков. Ну вот, вроде все, что спланировал из покупок, отложил. Я еще раз пробежал глазами по картам, теперь прикидывая, сколько они стоят, и понял, что все, хватит. Пора остановиться.

Возле стойки хозяина лавки услышал непривычный гомон. Небольшая кучка игроков столпилась возле «Колеса Слепца» – круг, разбитый на двести пятьдесят шесть фрагментов, занимал отдельный стол. В каждом фрагменте виднелся рисунок приза, который доставался игроку, если фрагмент выпадал. Галдящие игроки азартно опускали в прорезь колеса дайны, стремясь выиграть. Впрочем, причина ажиотажа была понятна, на одном из фрагментов виднелась золотая карта. Молодой игрок, судя по одежде – собиратель, запихнул в щель двадцать дайнов и дернул рычаг, запуская вращение. Колесо с невероятной скоростью замелькало, постепенно замедляясь, а зрители замерли, почти не дыша и всматриваясь в его вращение. Бег колеса становился все тише и тише, и наконец оно замерло на секторе, где был нарисован какой-то фрукт. По толпе разнесся стон разочарования, на миг колесо засветилась, и перед игроком возникло несколько яблок. Они на время неплохо утоляют голод и немного повышают регенерацию, в любой продуктовой лавке их можно купить по одному дайну дюжина. Парень, подхватив свой приз со стойки и освободив место новому игроку, отошел, сел на пол и, обхватив голову руками, начал тихо всхлипывать.

Наверное, поддавшись азарту, спустил все дайны, что копил для подготовки к турниру, и теперь осознал, что остался ни с чем...

Покачав головой, я повернулся к хозяину лавки – маленькому зеленому гремлину в длинном халате и обладателю очень выдающегося носа, покрытого бородавками. Все это время тот терпеливо ждал, когда я расплачусь за покупки.

– С вас четыре тысячи восемьсот семьдесят дайнов.

Книга. И в моей руке появились разноцветные пластины дайнов, которые я положил перед хозяином, тот мельком бросил на них взгляд и смахнул в кассу, стоявшую рядом.

– А вы не желаете сыграть? – и он указал в сторону колеса, где как раз освободилось место.

На это предложение я отрицательно покачал головой. Слишком долго я в Игре, чтобы так бесцельно спускать дайны. Я не привык верить случаю и полагаться на удачу, слишком часто она подводила меня, все, чего я смог достигнуть в Игре, я получил упорным трудом и четким планированием.

Словно подтверждая мои мысли, под хохот игроков колесо подарило очередному счастливчику дырявый красный носок. Убрав купленные карты в книгу, я призвал компас и проверил время до встречи. С удивлением понял, что прошло не так уж много, меньше часа, хотя казалось, что я уже полдня гуляю среди торговых рядов. Недоуменно пожав плечами, я направился в Дом Чаш, где должна была состояться встреча. Что ж, даже хорошо, что у меня еще есть время перекусить.

Возле Дома Чаш было, как всегда, многолюдно. Около входа толпились игроки и бурно обсуждали только что закончившуюся на Арене игру, суетились слуги и рабы. В другое время я, может быть, и задержался бы, благо в толпе мелькнула пара знакомых лиц, но сегодня мне не до пустых разговоров. Я зашел в Дом Чаш и сразу направился к хозяину этого места.

Не дойдя до стойки, призвал книгу и открыл раздел особых карт, там у меня лежала карта, узнай о которой кто-либо из полководцев или владык, и игра для меня закончится очень быстро. Эту карту я получил год назад, как плату за то, что провел Сульмара дорогой испытаний по пути к Храму Хаоса. Я даже не предполагал, что Карта Знаний, которую я выбрал наудачу и из любви к знаниям при активации принесет что-то стоящее. На ней изображен Хозяин Дома Чаш, стоящий возле стойки и протирающий бокалы, а поверху горят буквы, складывающиеся в его имя, оно-то и было мне нужно. Сейчас там написано «Шулкар», месяц назад – «Неджех», а полгода назад – «Имкар». Поговаривают, что Хозяин забирает имена у тех, кто не смог с ним расплатиться, а вместе с именем заимствует личину и память. Сами же должники превращаются в

беспмятных рабов до тех пор, пока не выплатят долг. Я не знаю, насколько это правда, я слишком мало знаю об этом существе, стоящем за стойкой. Но раз в малый цикл оно меняет внешность и имя. Сейчас Хозяин выглядел как большой зеленый огр, одетый в фартук. Глядя на то, как он меланхолично протирает бокалы, кажется, что Хозяина Дома Чаш мало что волнует в этой жизни.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.me/ru/svadkovskiy_aleksey/vybor-puti

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)