

Глава 54 – Дорога за грани (1)

- Плейнсволкеры? – почти простонал Брэндель. Ощупав лоб, он убедился, что не спит. Перед ним стоял некто, назвавшийся Тулманом, в странном окружении, и выдающий странную информацию – все это привело его в полное смятение.

[В игре я никогда не слышал о магах, ходящих между измерениями. Но эта VRMMORPG, конечно, крайне сложна, вселенная огромна, и знать абсолютно все невозможно]

Все же Брэндель чувствовал, что события развиваются слишком быстро, и догадка его неверна. Сохраняя невозмутимое лицо, он усиленно вращал шестеренками.

[Что это за место? Как я сюда попал? Плейнсволкеры... Значит ли это, что игровой мир и эта реальность отличаются?]

Тулман сложил руки поверх мантии, продолжая витать в темноте. Увидев, что Брэндель сомневается, он улыбнулся и заговорил:

- Похоже, ты все еще в сомнениях насчет этого места. Это всего лишь магическая проекция, она позволяет передавать информацию прямо тебе в мозг. Не волнуйся, все это место у тебя в воображении, все внутри тебя.

Брэндель понял, что тот ведет речь о подсознании.

- То есть вы говорите, что это магия, действующая на душу? А почему мой навык сопротивления не работает? – он слегка успокоился по сравнению с тем, что было раньше, но не мог не спросить:

- А как отсюда выбраться?

Брэндель внезапно осознал, что все еще находится в опасности, и терять время некогда.

- Не торопись уходить, весь этот мир в твоём воображении, здесь все происходит со скоростью мысли. У басеттов есть поговорка: «Долгая мысль – всего мгновение». Все твои мысли не длятся и секунды.

Тулман улыбнулся еще шире:

- Даже будь ты на пороге смерти, здесь ты проживешь целый час.

Брэндель тщательно оценил услышанное: умом он хотел поверить, но инстинкты предупреждали об опасности снаружи, так что, глубоко вдохнув, он перешел к сути:

- Понял, но давайте сразу к делу. Император Тулман, о чем именно вы хотели мне рассказать? Кто такие Плейнсволкеры?

Брэндель заставил себя успокоиться и сосредоточиться на смысле происходящего.

[Тулман сказал, что это проекция, значит, хочет передать мне информацию. Но связи между собой и Тулманом я не вижу. Моя здешняя личность – чистокровный гражданин южного Ауина, миррнской или басеттской крови в нем нет. Таким образом, мы с Тулманом никак не связаны, я не смогу ничего от него унаследовать]

Мысли Брэнделя обратились к его артефактам.

[Проекция... Значит, он должен быть неким медиумом. Что у меня есть – спички, статуэтка оленя и лекарство из фрукта с Золотого Демонического дерева с несколькими реагентами. Все это можно исключить. Кольцо Императрицы Ветров – копия, дело не в нем, к тому же, оно связано с другим персонажем]

Роэн отследил информацию о рисунке на кольце до некоего предания. По словам Роэна, несколько веков назад было создано тринадцать копий кольца, и каждое к настоящему моменту уже стало бесценным само по себе. Древнему королю мое кольцо, похоже, вручил торговец, и с тех пор оно переходило из рук в руки, пока не попало к деду Брэнделя. А откуда оно взялось у купца, и что с тем стало – Роэну узнать не удалось.

Брэндель подозревал, что Роэн что-то утаил, но был уверен, что кольцо имело отношение к Мудрецу Ветра, Осору. Но опять же, с Тулманом никакой связи.

[Таинственный камень, полученный от Берга Нессона? Всегда чувствовал, что за ним стоит больше, чем кажется – странно же, что Амандина из ничего вдруг смогла создать Маджисайт. Эта часть игровой истории всегда озадачивала. Может, здесь есть какая-то тайна, пусть не связанная с самим Маджисайтом, но из истории семьи Амандины?]

Брэндель покачал головой: несмотря на ощущение, что из всех предметов камень был самым подозрительным, его попадание в этот темный мир спровоцировало именно вскрытие свитка.

[Созданный феями свиток был значим и сам по себе. Его активация открыла мой элементный бассейн. Потом... связь появилась. Карты Судьбы! Я рассматривал их как новые техники, а не как самостоятельные предметы, потому сразу и не сообразил! Теперь же, пораскинув мозгами, можно сказать, что карты – подозрительнее всего]

В игре карты никогда не фигурировали. Брэндель в принципе находил странным, что ни об одной из всей серии карт никто и никогда не слышал.

[Можно не слышать о названиях отдельных карт типа Карты Пауков Ветра, но не обо всей же колоде? Это как сказать, что ничего не знаешь о магическом оборудовании в принципе. А ведь карты дают исключительную свободу – даже воин типа меня может свободно пользоваться магией: можно сказать, что такие карты сродни полностью новой профессии. Не похоже, что ими пользуются исключительно Мадара, ведь появились карты в самом знакомом мне городе]

[Гробница Геральда, долина Золотого Демонического Дерева, крепость Риедон, Бруглас – везде я пробыл достаточно времени, и за первые три года в игре узнал все известные слухи. Ничего не приходит в голову. И что же я сразу не подумал о картах?]

А сообразил Брэндель не сразу потому, что обнаружил карты, будучи в смертельной опасности и по-человечески сосредоточенным на выживании. Сейчас же он запустил пальцы в карман.

[Если... это полностью новая профессия]

- Значит, Плейнсволкеры?

- Твоя догадка верна, с ними связаны именно Карты Судьбы.

Брэндель немедленно замолчал, понимая, что молодой Тулман сейчас ему все объяснит.

- Должен уточнить всего один момент – я не создавал Карт Судьбы. Ты уже должен был догадаться, что они старше всего, что нам известно в истории.

- Вытянув вперед руку, Тулман щелкнул пальцами, показав появившуюся карту вверх рубашкой, покрытой сложными символами.

- Посмотри внимательнее: судя по орнаменту, символы первородные, так что пришлось их упростить в меру моего малого понимания. В таком виде они попали к людям, эльфам и народу Миррны.

- Подожди, – подняв руку, Тулман остановил Брэнделя, который собрался перебить, – знаю, что ты хочешь спросить. Почему я, явно потомок Миррны и Басеттов, вечный враг Света, помог людям и эльфам?

Рассмеявшись, он продолжил:

- Все очень просто. Мой взгляд Плейнсволкера на проблемы и их решения отличался от мнения остальных. Только получив карты, я был слишком молод и пытался добраться до истины в этом мире. Созданный мной тогда расклад получил название «Объединение», и причиной тому уверенность, что различия между расами не столь велики, как и между много чем другим. Единственное, что как мне казалось, отличалось – основные элементы этого мира.

Внимательно выслушав, Брэндель сел и надолго задумался.

- По правде говоря, – сказал наконец он, – не совсем понимаю, о чем вы говорите, нельзя ли попроще?

Брэндель был не в настроении и дальше теряться в догадках. Он только почувствовал, что Плейнсволкер – новая профессия, которую предложит Тулман, и она могла бы привести огромные перемены в его будущее. Не понимая, почему именно, и возможно, находясь под ложным впечатлением, но он решил довериться интуиции, а та подсказывала, что карты значили намного больше, чем можно было подумать.

Тулман кивнул:

- Конечно. Разговор о Плейнсволкерах начинается с карт, каждая из них представляет взгляд на этот мир с определенной точки зрения, причем не простую проекцию или копию реальности. Расклад создает небольшой мир, не похожий на наш, и ходящие между измерениями – единственные, кто способен увидеть их подлинное значение и обратить его в силу в таком мире.

После небольшой паузы он продолжил:

- Например, расклад карт, который использую я, «Объединение». Он составлен из карт, сочетающих по шесть различных элементов, и описывает различные качества этого мира для раскрытия смысла моей колоды, Силы Законов.

- Мне известно и еще об одном Плейнсволкере, – продолжил он, – его расклад называется «Бесконечная сила», и состоит она в основном из Красных и Черных Карт Судьбы. Его целью была максимальная сила: красные карты можно рассматривать как огонь, а можно и как мощь, а черные – и как тьму, и как смерть и разрушение.

- Конечно, оба мы не смогли постичь истины о картах, – покачал он головой, снова

улыбнувшись, – ведь их значение проявляется в раскладах. Уникальность Карт Судьбы в том, что они открывают много взглядов и на законы мира, да и на себя самого. Некоторые считают, что карты представляют саму твою суть.

- Что же до происхождения и создателя карт – нам это неизвестно. Самые ранние Плейнсволкеры, должно быть, появились в Эпоху Тьмы, и я подозреваю, их создали люди Маттейя.

Говорили, что Маттейя были группой кочевников, передвигавшихся между измерениями, и их представления о мире сильно отличались от наших. Мы считаем, что мир бесконечно велик, и нет предела материальному и знаниям в нем, но Маттейя воспринимают его как весьма маленькое место с крайне узким ракурсом. У них есть понятие, называемое «ахс», от него происходит эльфийское и киррлутское понятие бесконечности. В глазах Маттейя «ахс» вобрал в себя всю бесконечность миров, между которыми они постоянно перемещаются.

Подозреваю, что они осознали, насколько искажено их понимание дома, земли обетованной и мира из миров, и поэтому разработали такую концепцию. Тем не менее, по правде, знания об этом мире сильно ограничены и у людей, – внезапно рассмеялся Тулман.

- Впрочем, я не заметил, как заговорился, слишком много внимания уделил бессмысленным вещам. Похоже, от старых привычек так просто уже не избавиться.

Брэндель задал вопрос:

- Я тоже слышал о Маттейя, и вполне возможно, что они были первыми Плейнсволкерами, но какое отношение это имеет ко мне?

- Маттейя разделяли день на шесть этапов, и строго говоря, то же самое делают Плейнсволкеры:

Первый – с 6 до 10 утра, рассвет. Маттейя называли его Растущим солнцем, а Плейнсволкеры – Периодом роста. В это время Плейнсволкеры могут открывать земляные карты и набирать ману на день.

- Погоди! – прервал Брэндель, – открывать земляные карты?

- Да, именно открывать. Это наша стандартная способность и источник силы.

- Можно еще пояснить? – попросил Брэндель.

- Все просто: с земляной картой, бассейном Элементов и бассейном Маны в это время суток можно открыть земляную карту, и она притянет энергию с «территории», к которой она принадлежит, и установит связь с Элементным бассейном. Таким образом энергия с вашей «территории» преобразуется в элементную и попадает в твой Элементный бассейн.

- Погодите, а как же правило «одна земляная карта – по одному элементному очку в неделю»?

- прервал Брэндель.

- Эти одиночные очки по Элементам не являются частью бассейнов Элементов и Маны. Они предназначены для новичков, желающих попробовать стать Плейнсволкерами, чтобы дать возможность понять работу мировых сил, но для ставших ими по-настоящему нужда в этом отпадает.

Брэндель кивнул.

- Понятно, прошу, продолжайте.

- Во время Роста Плейнсволкеры могут воспользоваться и дополнительными возможностями. Например, карта Высокогорного Сквайра: пока задействован сквайр – владелец карты получает очко к репутации, в течение всего времени Роста.

Ко всему прочему, Плейнсволкеры могут пользоваться и еще некоторыми силами:

Зеленый цвет – жизнь, природа,

Белый – свет, защита, забота,

Красный – огонь, напор, жизнестойкость,

Синий – вода, увлажнение, орошение

И другими картами смешанных элементов.

Брэндель нахмурился. О таком он никогда не задумывался, но припомнил, что Сиэль рассказывал о картах, для использования которых ничего не требовалось.

Второе время суток – с 10 до 2 часов дня.

Маттейя звали его Бурным ростом, а волшебники и ведьмы – Падающей волной. В это время, когда солнце на пике, луна слабее всего. По мере ослабления маны усиливаются элементы: в это время они активны и обретают максимальную атакующую силу.

Для Плейнсволкеров это время главное – только тогда они могут пользоваться любыми картами без ограничений, причем можно даже вытащить из колоды три дополнительные карты и добавить в общий расклад.

Брэндель запутался:

- Что значит «вытащить карты»?

- Так поступают Плейнсволкеры. В начале каждого дня можно выбрать только заданное количество карт. В определенное время можно достать дополнительные, но по достижении времени Сброса их придется вернуть на место. Чем сильнее Плейнсволкер – тем больше карт ему подвластно одновременно, ну а новички типа тебя смогут управлять всего пятью.

- А моим набором карт можно управлять? – уточнил Брэндель.

- Нет, твои можно доставать из колоды только в одном раскладе, других у тебя нет. Мой, «Объединение», содержит карты из шести элементов, и расклад делится поровну на шесть.

Брэндель нахмурился:

- Получается, неопределенность в значении карт усиливается? Не лучше ли мне тогда держаться ограниченного набора сильных карт и избавляться от бесполезных, оставаясь с сильным набором?

- Теоретически – да, но не в этом конечная цель Плейнсволкера.

- Конечная цель?

- Преодолев третий разряд силы, люди могут раскрыть свои Элементы и стать еще могущественнее. Ты можешь этого не знать, но Элементы открывают для достижения идеальной Физической Силы в ранге от Железного до Золотого. Окончательным же шагом является Превосходство в силе, о котором только слагали легенды.

- Насколько известно, огонь – составной элемент множества вещей, и самая чистая его форма – Огненный Элемент, основа всех огней. Но всегда ходил слух, что существует нечто большее, чем Огненный элемент, называемое «Материя».

«Материал», «время», «пространство» и даже «логика» – все это Материя, основа одного из главных принципов существования мира. Мы зовем его Экзистентная сила.

Брэндель, потеряв дар речи, уставился на Тулмана. Он слышал о Превосходной форме, сам имел ее в игре, со 130м уровнем и в Серебряном ранге. Слышал он и об Экзистентной Силе.

[Геймеры рассказывали, что дальнейшего опыта после 160 уровня в игре получить не удастся. Ходили слухи о пути познания Экзистентной Силы, но никто не знал, как до этого дойти]

- Ты хочешь сказать, – заикаясь предположил он, – что Плейнсволкер найдет дорогу к Экзистентной Силе?

Тулман кивнул, указав на плывущую по воздуху карту.

- Создавая свой «мир», ты достигаешь равновесия в Законах и картах, и тогда открывается путь Экзистентной Силы. Но до этого момента предстоит длинный путь, который начинается с набора самого простого расклада.

- Что надо делать?

- По правде говоря, с получением самой первой карты твой расклад уже определился. Но я слегка озадачен... Никогда такого не видел, он каким-то образом отражает систему профессий. Не понимаю, почему ты так в этом заинтересован. И что вообще значит «Доминирование во всех главных профессиях»? – озадаченно проронил Тулман.

Брэнделя от услышанного прошиб холодный пот. Впервые обнаружив карты, он явно пребывал в настроении Софи, и как геймер хотел заполучить сильную профессию. Похоже, что этот синдром школьной профориентации и уловили Карты Судьбы.

[Вот ведь! Откроется Путь Рыцаря или что-то столь же невероятное... видимо, с помощью Карты можно превратить мои представления о мире в реальность ... И тогда я на самом деле смогу добиться доминирования во всех главных профессиях?]

Прим. англ. переводчика:

Краткое содержание: пока что времена суток у Плейнсволкеров следующие...

1) Рост – черпать энергию из земель, дополнительные бонусы из карт,

2) Главная – добавление трех карт в расклад, безграничное использование любых карт в раскладе

<http://tl.rulate.ru/book/474/25073>