Глава шестая. В потоке.

С момента получения мною миникарты минул месяц. Не сказать, что столь простая вещь является жизненной необходимостью, но... Она существенно ускорила исследование игрового мира. То, что воспринималось мною как финальная локация, разрушенный Эльвиднир, на деле оказалось лишь Заброшенным Аббатством – одной из сдерживающих зон.

Собственно, об этих зонах я прознал, опять же, лишь благодаря миникарте. Все просто. Разработчики игры отказались от понятия «локация новичка», обратив в ее подобие большую часть Хельхейма. Явившиеся на стартовые локации, которые для разных рас оказались в разных частях загробного мира, игроки оказались предоставлены сами себе. Лишенные чатов, локальных или глобальных, лишенные миникарты, как и любого представления о том, что делать дальше, они получили лишь простейшее указание: достигни Эльвиднира. Речью Гарма; высеченной на надгробии надписью; пылающим свитком в библиотеке... Разными способами, но это послание доходит до всех. А смысл его прост: исследуй. Локации, монстров, своего персонажа. Игру.

Кому-то подобное покажется излишне жестким, но... Нет. Нет! Это чуть ли не гениальнейшее решение последних лет. Свежее, привносящее новую жилку в уже опостылевшие: «Герой, ты обязан...», «Избранный, спаси...», «Вы явились сюда...»

Свобода – вот чем эта игра запала мне в душу.

Но, очевидно, что обучения Вальхаллы окажется попросту недостаточным, чтобы опробовать своего персонажа целиком. Новые навыки, новые уровни, оружие. Классы и расы, в конце концов. Потому-то разработчики и ввели сдерживающие зоны, расположенные по всему периметру биомов Хельхейма. Откуда бы ты не начал путь, и как бы ты не шел, ты в любом случае наткнешься на такую локацию. Аббатство, Топь, Некрополь, Пролом, Завеса, Лес Мглы... Таких мест столь же много, сколь огромны болота этого мира. Каждая из этих локаций, на деле, является данжем, вот только первое его прохождение всегда действует по определенному скрипту, и всегда выдает прошедшему миникарту, среди прочих наград. Миновать их не выйдет, ведь стоит зайти за очерчиваемый ими периметр, как игрок наткнется на куда более сильных монстров. Качаться в пределах болот тоже нельзя, ведь по достижению капа первого класса или расы, а это ровно пятнадцатый уровень, монстры практически перестают давать опыт.

Таким образом, любой игрок обязан испытать на себе игровые данжи. Просто не сможет продвинуться дальше, не пройдя один из них. А вот дальше... Дальше уже на выбор игрока. С миникартой найти Эльвиднир оказалось левым делом. Путь к огромному мраморному дворцу, расположенному на не менее гигантской площади, скрывался за Лесом Мглы – еще одним данжем. Заволоченный туманом, лес тот был наполнен высокими длиннорукими чудовищами, силуэты которых я видел в самый первый свой игровой день.

С одной стороны, игроки могут без труда найти дворец, отправившись дальше, по «сюжету», если таковой вообще есть. С другой же, никто не запрещает им обойти и остальные сдерживающие зоны. Ведь слабые монстры по-прежнему не приносят какого-либо опыта, в отличие от боссов данжей.

Вперед, к дворцу, я пошел лишь достигнув двадцатого уровня, и освоившись с возможностями нового класса. И да, я, наконец, сумел оседлать свою кису. «Взрослый муспельхеймский кугуар» – вторая раса, полученная Василисой, существенно увеличила ее базовые характеристики, даровала новые навыки, повысила исходящий огненный урон, понизив

входящий. Но, что куда важнее, в силу вступил второй облик, созданный мною в первый день знакомства с приставкой.

Она обратилась в огромную, в холке достигающую моих плеч, демоническую огненную львицу. Всё та же огненно-рыжая шерстка, изредка заходящаяся язычками пламени, утратила былую пушистость. Более крупные, чем у обычных животных, ее ушки обладали необычным окрасом из чуть более светлых, чем остальная шерсть, полосок. Между ушками брали свое начало длинные изогнутые рога, уходящие в сторону спинки. Под ними, словно грива, непрерывно пылало пламя огненного мира, где и рождаются подобные хищники. Гладкий и длинный, словно хлыст, ее хвостик также кончался источником адского огня.

Из дикого пушистого котенка, моя красавица обратилась прекрасной ездовой львицей, обладавшей грацией опасного хищника, и не сказать, что мне это не нравилось, но... Как-то грустно. Пора бы уже окончательно оставить Ваську, но все равно, вот так терять последнее напоминание о нем... Больно.

Мирно посапывающая в ногах питомица вскинула рогатую голову, заглянув красноватыми зенками прямо в душу. Поднявшись, она приблизилась к поваленному стволу дерева, на котором я и восседал, и мило мурлыкнув, боднула мое плечо горящим лбом.

- Такая большая, а в душе все тот же котенок, - гладил я кису, ластившуюся к руке.

- М-р-р...

Сейчас я в который раз просматривал остальные классы, открывшиеся мне после достижения шестнадцатого уровня. Конечно, был огромный соблазн взять какого-нибудь мага, видов которых было весьма немало: от закрытого для меня из-за не той расы «скелета-послушника», до необычного «гадалка», что, судя по описанию, должен развиваться в «Оракула» - одного из высших классов в игре.

Но... Сначала я решил взять Василисе новую расу, ведь здесь иных вариантов не было: «Котенок муспельхеймского кугуара» имел лишь одну ветвь развития. И... Увидев ее преобразование, мне стало до безумия жаль, что возможность «оседлать» призванного питомца появится только в одном из развитых классов «наездника». Потому-то мой выбор и пал на один из них.

«Рыцарь», - писалось в системном меню, - наездник, сосредоточенный на защитных показателях. На деле это класс, что может носить тяжелую броню, владеть щитом и любым видом одноручного тяжелого вооружения. Интересный, конечно, выбор, но совсем уж не мой. «Всадник» - мастер атаки. Из тонны описаний, на которые разработчики не скупилась, я понял лишь одно: всадник - прямое мое развитие в универсала. Средняя защита, средняя атака, средняя скорость... «Кавалер» - скоростной боец ближних и средних дистанций. Класс, играющийся от ауры «знойного темпа». Помимо прочего, он может владеть и некоторым дальнобойным оружием. Всего лишь луками, и их разновидностями, но все же... В отличии от «Вольтижёра», которому доступны и мушкетоны, и пушки, и даже... лазеры?

Сеттинг Иггдрасиля, порой, вызывает похрустывания где-то в глубине черепа. Вроде бы все нормально, средневековье, или около того, но тут оп! И на свет выходит очередное творение гномов Свартальвхейма. Куда там Мьёлниру или Гунгниру, когда игрокам доступны расы киборгов и автоматов? В арсенале этих ребятки есть и лучевые пушки, и огнеметы, и лазерные резаки... Да чего там только нет!

Но вернемся к классам. Список, во что может развиваться наездник, оказался весьма обширным,

но большинство его пунктов были мне недоступны. «Низший вестник смерти», «Поборник светлого бога», «Вожак», «Знаменосец»... Почти все они требовали определённой расы, предмета, статуса или класса. Но именно среди закрытых классов и нашёлся тот единственный, что нужен был именно мне.

«Теург» – повелитель духов, способный одалживать у них силу. Казалось бы, причем тут духи, и что вообще этот класс делал в ветке наездника... Но! Этот класс добавляется как возможная ветвь развития любому призывателю, причем речь не только о классовых призывах, но и расовых. Феи, темные и нет; всех видов арахиды; некоторые демоны и слаймы: все они – расы, способные к призыву, могут, среди прочих, взять и этот класс. Есть у него лишь два ограничения: персонаж должен иметь заклинание «Призыв» любой градации; персонаж должен иметь класс «шаман».

Суть же теурга в возможности установить связь со своим призывом. Чем выше уровень класса, тем больше существ можно привязать к себе. Что это дает? Во-первых, характеристики призывного существа, частично, переходят его призывателю. Во-вторых, призыватель также отдает часть своих характеристик призывному существу. Бред, на первый взгляд, однако одна только эта возможность выравнивает изначальную мою ошибку. Василиса, как основной источник урона нашей группы, получает от меня прибавки к силе любой магии, что может использовать. Сейчас прибавки те выглядят смешно, но стоит немного вложиться в развитие моей расы, маджилос, как жалкие доли процента обратятся десятками процентов. С другой же стороны, я, как наездник, могу улучшать некоторые характеристики своего питомца, а значит, и свои. Опять же, лишь жалкие доли процентов, но развивая этот класс, я смогу обрести так необходимую тонкому магу живучесть, как и скорость передвижения. Будучи монстром, Василиса имеет весьма неплохие, для ее уровня, характеристики здоровья, что, частично, достанутся и мне.

Ну и финальный плюс... Теург – адаптивный класс. Требуя в своей основе класс шамана, он автоматически подстраивается под «источник» призыва. Под второй класс или расу. Идешь по пути «генерала ада», – класс призывателя расы демонов, заточенный под множественные призывы мелочевки, – теург даст тебе возможность увеличить количество подконтрольных юнитов. По пути «апостола» – опять же, призыватель, использующий призыв аватары бога своей веры, – и класс откроет возможность дополнительного призыва. По пути наездника? Ускорит твоего питомца, и даст возможность оседлать его, то есть станет прямым продолжением изначальной профессии.

Скорее всего, это сделано исключительно в виде альтернативы, и подобные вещи есть и в других классах. Мол, потрать дополнительные очки в ненужный тебе класс, а «шаман», напротив, оказался очень, **ОЧЕНЬ** нужным для меня классом, и получи за это доступ к особому, адаптивному классу. Не хочешь – не трать, и развивайся обычным рыцарем, или кем-то еще.

Есть, конечно, и некоторые ограничения, вроде того, что как «продолжатель» ветви развития сразу двух классов, теург не может быть развит больше, чем предшествующие ему профессии... Что значит, что шамана качать придется до конца, на все пятнадцать уровней. Но... Разве класс, что позволяет мне баффать мою кису, да открывает доступ к атакующим **ЗАКЛИНАНИЯМ**, будет лишним? А шаман открывал, и еще как.

Таким образом, сейчас, сидя на коряге близ прохода к Эльвидниру, да рассматривая остальные возможные классы: обычные и адаптивные, открытые и закрытые, редкие и необнаруженные... А были и такие, помеченные лишь десятком вопросительных знаков. Я изучал все возможные пути, и понимал, что принятое с горяча решение оказалось наилучшим из доступных. Куда

приятней, конечно, смотрелся бы класс «призрачный гонщик», обладающий адской и демонической магией, но увы, расой не вышел.

Двадцатый уровень. Большого получить с этой локации я не мог. Но шанс умереть, и откатиться обратно, все еще оставался. Боссы данжей по-прежнему казались опасными соперниками, но вот опыта уже почти не приносили. Никуда не делись и шальные игроки, только и ждущие возможности убить новичка.

- Пора.

Сжав покрепче «Живой яд», – выпавшее с одного крайне неприятного босса-комара копьё, – в последний раз проведя рукой по загривку моей львицы, я оседлал огненную кошку, направив ту в сторону скрытой от глаз тропинки. Той самой, что яркой точкой зияла на миникарте, притягивая взгляды новичков. Настало время выбираться из нубо-локи, и войти, уже, в игру!

Темная извилистая тропа, окруженная плотным туманом. Сквозь завесу пробиралось все больше и больше света, обнажая окружающую природу. Туман развеивался. Пред глазами предстали распахнутые настежь врата, высотой в несколько десятков метров. Каменные столбы из черного мрамора были украшены серебряными и золотыми цепями, как и створки из странного черного металла. Высеченная камнем тропка вела сквозь них, приглашая ступить на огромнейшую дворцовую площадь, способную вместить в себя жителей целого города... небольшого, по нынешнему меркам.

Еще в первый раз оказавшись пред вратами, я подивился подобной архитектуре. Зачем такие просторы нужны в загробном мире? Уж не для сбора же горожан пред царскими очами. Нет тут ни горожан, ни царя. Хотя есть Царица, да.

Я впервые смог рассмотреть эту местность внимательно, вблизи: ранее я не рискнул пересекать врата, боясь оказаться в очередной кат-сцене. Огромная площадка была выстлана белокаменной плиткой... Москву напоминает, «Белую площадь». На земле проглядывался незамысловатый узор. Неприглядный, и поначалу незаметный, ибо соткан он был из разных направлений кладки. Различные руны вырисовывались им.

По левую руку от входа, среди зелени, столь резко бросающейся в глаза после гнили и мрака Хельхейма, виднелись небольшие постройки неясного назначения. По правую – всего лишь зеленые заросли. Живые деревья, кусты, цветочные клумбы. Никаких зданий или особых строений.

Пересекая дворцовую площадь, любясь необычными видами, последнее, чего я ждал, так это оклика.

- Эй! Эй, парень! – кричал притаившийся в тени человек. На чистом японском кричал, – Иди сюда.

Опознание показало ник, а значит то был не монстр. Игрок. Высокий мужчина в кожаном доспехе и с широким двуручным мечом, закрепленным на спине при помощи портупей. Он стоял, облокотившись на один из домиков в левой части площади. Рысцой, совсем беззвучно, Василиса подобралась к ряду построек из резного дерева, но... Зовущий оказался там далеко не один: еще тройка людей, как выяснилось, скрывалась в тени одного из домиков. Из-за цветочных кустов их не было видно издали.

«Засада!» - первая мысль, которая была оперативно отвергнута. Позвавший меня даже не шелохнулся при приближении, продолжая дружелюбно улыбаться, глядя в мою сторону. Да и его подельники не спешили выбегать из укрытия. Лишь лениво переглядывались.

- Новенький, да? Впервые здесь? - заговорил он, стоило Ваське подойти поближе.

И я бы и не против ответить: больше месяца играю, видел сотни разных игроков, но какого-либо общения с ними так и не заимел. А всё потому, что голосовая гарнитура работала исключительно с навыками и заклинаниями. Обычную речь она, увы, не передавала. Но ведь этот человек как-то со мной общается?

- О-о-о, - продолжил говорить он, - Совсем всё плохо, да? Ну-ка, держи.

Словно пытаюсь ухватить надоедливого насекомышу, он дернул рукой вперед. С лентой. Запястье скрылось в черной дымке, возникшей из ниоткуда, а после явилось обратно, сжимая пару пожелтевших от времени свертков. Протянул их мне, со все той же полуулыбкой-полуухмылкой.

- Ну, давай. Бесплатно.

«Слабое опознание предмета», «Слабое опознание существа», «Слабое опознание существа»...- Так и будешь смотреть? - не выдержал он, когда я с десятков секунд искал подвох. Но нет. Всё чисто, а потому, свитки плавно перекечевали в мои руки, а оттуда в инвентарь, - Отлично. Активируй, чего опять стоишь?!

«Дар голоса», «Дар слуха», «Дар разума», - гласило описание предметов... Уникальных, по своей редкости, предметов.

Активировав все три, я не почувствовал разницы... Пока не открыл меню. Вот, собственно, и чатик подвезли. Который тоже нужно настраивать, увы.

- Ну? Мне долго ждать?

- А... Чего ждать? - микрофон активировался сам собой, фиксируя ломаный японский.

- Тебя, конечно. Так ты новичок? Да или нет.

- Ну... Я здесь впервые.

- Значит да. Это хорошо. Смотри, нам нужно попасть во дворец, но сделать это можно только в команде с тем, кто ни разу еще там не был. Понимаешь?

- Допустим...

- Я хочу, чтобы ты присоединился к нашей группе, а взамен я отвечу на твои вопросы по игровым основам. Идет?

Шанс? Ничего дурного здесь не вижу. Главное - не соглашаться на запросы торговли, дуэли, или еще какой чуши. И договора, пожалуй, не стоит подписывать, а то помню я среди обширного списка такой мирный класс, как «Законник»... Что-то вроде адвоката, если я правильно понял суть. Уж не знаю, зачем он тут нужен, но, пожалуй, стоит избегать всего мало-мальски подозрительного. Мало ли, на что способны здешние демоны, если составлены те по мифам еще шумерских времен. Сделка с дьяволом, договор на душу и прочие, весьма

распространенные вещи.

- Допустим...

- Так дело не пойдет, - вздохнул парень, - Либо да, либо нет. Третьего не дано.

- Хорошо. Да, я согласен.

- Отлично! - воскликнул тот, разворачиваясь, - Он согласился! - крикнул своим товарищам, - Сейчас тебе придет приглашение, надо только лишь его принять.

И действительно, пред глазами моргнула рамка игрового интерфейса, в которой ранее мне высвечивались сообщения о смерти. Да и системные оповещения, мировые то есть, приходили в ней же. Сейчас лишь текст отличался. Самое обычное приглашение в группу, присланное Реризмом - парнем, с которым я и общался. Немного поколебавшись, я принял приглашение, тут же обратив внимание на мелькнувшую в верхнем правом углу точку.

- Знаешь... Судя по твоим движениям, у тебя одна из тех самых консолей? Последней версии? - кивок, - Это всё усложняет... Нет, ты не подумай! Я не отказываюсь от своей части сделки, но ответить на вопросы, связанные с консолью, уже не смогу. Точнее, на все вопросы. Сейчас же... Попробуй сосредоточить взгляд на точке в правом верхнем углу.

Собственно, я это и так сделал, без всяких наставлений. Словно мутное пятнышко, без очертаний, она резко расширилась в обрамленный полупрозрачным маревом с колыхающимися краями список. Лишь ники, и ничего более.

- Получилось? - опять кивок. С моей речью лучше молчать, пока не потребуются прямого ответа, - Хорошо. В целом, мы уже можем идти, но, как и договаривались, отвечу на твои вопросы.

- Смена расы? - спросил первое, что пришло в голову.

- Это возможно, - незамедлительно ответил Реризм, - но нужны особые расходные предметы. На каждую расу - свой, и некоторые из них весьма проблемно получить в одиночку. Для класса действуют те же правила. И да, после смены, тебе возвращаются все очки, которые ты потратил ранее.

В целом, как я и подозревал.

- А микрофон? - следующий волнующий меня вопрос, - Как его выключить?

- Хм-м... Обычно, есть отдельная кнопка для микрофона. У тебя же, скорее всего, всё в целом работает иначе. Тут, уж извини, придется разбираться самому... Но, если это принципиально, попробуй поэкспериментировать на мне.

- Поэкспериментировать?

- Ну не знаю... Попробуй, говорить в микрофон, сосредоточив внимание не на персонажах, а на предметах. Или, например, полай по настройкам, и попробуй найти там что-то похожее на настройку контекстного меню.

- Так... - мой взгляд устремился на рог Василисы, - Допустим. Ты меня слышишь?

Ответа не последовало. Вновь взглянув на Реризма, я застал его во все той же позе

дружелюбно улыбающегося человека.

- Еще вопросы?

- Ты сейчас меня слышал?

- Нет. Я так понимаю, помог способ с переводом внимания? - я кивнул, - Я знаю, что в новый интерфейс встроено крайне мощное железо, чтобы он мог работать напрямую с пользователем. Ну, вот это вот все... Захват взгляда, анализ мелкой моторики и мимики. Даже про считывания нейроимпульсов говорили. М-м-м... - он на секунду задумался, бросив осторожный взгляд на товарищей, так и не шелохнувшись с самого начала разговора, - Еще вопросы?

Задумавшись на миг, я понял, что в голову больше ничего и не лезет. Совсем уж базовые вещи были мною освоены во время вояжа по данжам Хельхейма, а о более продвинутых... Спрашивать, пока что, нет никакого смысла. Игра все еще обеспечивает меня должным уровнем контента, чтобы я не пытался выznать способы ее более эффективного прохождения. Это ведь неинтересно.

- Нет, пока все ясно. Разве что... - взгляд сам собой зацепился за точку в углу экрана, моментально разворачивая ту, - А как пригласить человека в группу? И как узнать здоровье и статусы членов группы.

- Так... Для приглашения я дал тебе свиток с даром разума. Изучи системные меню, там должны появиться соответствующие пункты. А все остальное - исключительно за счет опознания. Как прокачаешься чуть выше, тебе откроются средние, сильные и высшие наборы этих заклинаний. Они будут работать на более высокоуровневые объекты, будут применяться массово, и будут дольше отображать полученные данные. М-м-м... - очередной взгляд назад, - Еще вопросы?

- Нет. Благодарю, - я мотнул головой, - Что нужно делать?

- Вопросов больше нет?

- Нет.

- Отлично, тогда пошли. Как только ты окажешься перед воротами во дворец, запустится кат-сцена, которая те врата и распахнет. Более от тебя ничего не требуется.

Так мы и поступили. Я двинулся к огромным воротам, под пару сотен метров ввысь, а Реризм, как и остальная его группа, шествовали следом. Не особо подгонял Василису, ведь хотел осмотреть окружение. Что что, а картинка в Иггдрасиле была на весьма высоком уровне. Словно на экскурсии. Дворец внушал, подавляя своим величием и дорогой, но не вычурной, помпезностью. Суровый северный аскетизм очень удачно сочетался с царским убранством из серебра и золота, порождая занятный шедевр архитектуры, по одному взгляду на который можно смело сказать: здесь не зазорно жить и Одину.

Кстати о нем... Когда я оказался в паре десятков метров от левой створки ворот, дворцовую площадь поглотило дикое ржание. Множественные раскаты далекого грома сотрясли округу. Василиса остановилась, подчиняясь моей воле. Замерло и окружение. Даже группа игроков, и те не двигались, но глядели, почему-то, не на источник звука, а вперед.

- Что это? - спросил я, глядя на Реризма, но ответа не последовало. Лишь гром продолжал набирать обороты, становясь все громче и громче, - Ты меня слышишь? Блять, эта штука всё

же сбоят! – закончил уже на русском.

Звуки стали уже оглушающими... Заставляли сердце биться чаще, дабы наполненная адреналином кровь циркулировала всё быстрее и быстрее.

«Это не гром, – пришло осознание, когда непрерывная череда ударов уже едва не заглушала собственные мысли, – Это...»

Белая вспышка затмила обзор. Широкие ворота из черного мрамора обратились в пепел. В проеме, ступая прямо по расплавленному камню, появился всадник. Закованный в темно-синюю резную броню; укутанный в космических оттенков плащ, по которому змеились золотые снопы молний; сжимающий сине-золотое копьё, словно сотворенное из куска необъятной реальности, явился он. Один. Рогатый шлем, явный атрибут молний, огромнейшие размеры, копьё... а главное скакун. Восьминогий конь, кожа и плоть которого будто состояла из черных грозовых туч, непрерывно пересекаемых синими магическими искрами. Всё сходилось, и если это не Один, оседлавший Слейпнира, и сжимающий в руке Гунгнир, то я и не знаю, кем еще может быть это существо.

По легендам, первый среди асов. Великий военачальник, покоривший все девять миров, и связавший их в единую цепь. Однако, я хоть и не вдавался в столь древний фольклор, но знаю наверняка, что лично Один ни разу не спускался в Хельхейм. Боялся, наверное. Когда-то именно он запер здесь Хелу, а та, не будь душой, сделала эти земли своими. Стала Царицей мест, откуда даже боги не способны сбежать, коли настал их час.

Вторженец поднял копьё, направив лезвие ко дворцу, и с конца его сошел широкий поток слепяще-белого электричества, плазмы. Меньше метра осталось между мною, и широкой оплавленной траншеей, что уходила далеко вперед. Сквозь двери, сквозь лестницу, сквозь нижние комнаты дворца.

Конь сделал шаг, выдав сноп искр копытом. Затем второй, повторив эффект. Он не разогнался, не мчался галопом, но просто шел вперед, неся своего всадника к его цели. Которой, что хорошо, оказался не я.

Врата распахнулись настежь, и истинная хозяйка загробного мира гордо прошла сквозь них. Прекрасная рыжая дива, ростом под стать самому дворцу. Милый лик, невесомые полупрозрачные одежды, едва ли не пылающие огнем волосы, аристократично-белая кожа. Совсем не такого бога ожидаешь встретить в мире мертвых. Может, это и не Хель вовсе?

Едва ее взгляд наткнулся на приближающегося бога, дива замерла. Надменность и заинтересованность сошли с ее лица, оставив там лишь обнаженную ярость.

– Как смеешь ты здесь появляться?! – кричала богиня, да так, что уши закладывало, – После того, как заточил меня! – белая плитка вспучилась, выпуская на свет толстые древесные жгуты, что в миг сковали Всеотца. Взмах копьём, и отсеченные от корней лозы осыпаются пеплом, не сумев даже замедлить Слейпнира, – После того, как сам же отказался блюсти договор! – не успел опасть древесный прах, как словно живой, взвился ввысь, со всех сторон облепляя всадника. Но Один словно и не чувствовал дискомфорта, продолжая идти вперед, – После того, как твой вшивый гонец посмел обворовать Богиню*! – аристократично белый лик в единое мгновение сгнил. Черная плоть отслаивалась от кости, разлетаясь невесомой пылью, – После того...

Хела подняла вверх правую руку, еще не успевшую лишиться плоти. Сизый шарик с мрачной

чернотой внутри вскружился над запястьем, с каждым мгновением набирая в размерах. Словно крохотная вьюга удерживалась одной лишь ее волей.

Один пропал. С белой вспышкой огромный конь предстал перед богиней, едва доставая мордой ей до пупа, покуда рука Хель с мощным грохотом упала наземь, отсеченная незнающим промахом копьем. Раздался девичий визг, полный горечи и печали, быстро сменившись завываниями баньши.

- Я пришел поговорить, - сказал вдруг Всеотец, но голос его едва пробивался сквозь дикий вой. Взмах закованной в латы руки помог. Тишина настала столь неожиданно, что даже в ушах зазвенело, - Я пришел поговорить, - повторил бог, пока все также лишенная плоти Хела держала оставшуюся руку на костяной щеке.

Глядя на всю эту сцену, проходящую в настолько опасной близости от моего героя, что из-за одних лишь ударных волн я УЖЕ находился при смерти, - фигурально и буквально, ведь Хель - аналог Смерти у скандинавов, - я не мог не отметить чудодейственность «божественного леща», что в один миг унял женскую истерику. Способ этот, правда... Благо что оба существа были заняты друг другом, совсем не обращая внимания на мелкую сошку. О существовании какой-то там группы, что так хотела войти во врата Эльвиднира, я даже и не вспоминал. Тут свою бы шкуру спасти.

- Твой отец...

- Он... - хотела было рявкнуть Хела, но шипованная перчатка настигла вторую ее скулу.

- Не перебивай, - тон верховного бога был однозначен, и возражений не терпел никак и никогда. Не удивлюсь, если он говорит так постоянно, - Твой отец разрушил Биврёст. Я проведу свое воинство в Мидгард через Хельхейм.**

- Нет! - очередной удар был перехвачен костяной рукой, явившейся на место обрубка, - Я бы с радостью забрала твою жалкую душонку, - парящее подле бога копье, по велению его метнувшееся к сердцу ведьмы, было схвачено еще парой конечностей, наспех отращенных богиней смерти, - Да только нет здесь места, для чего-то настолько поганого! - четвертая, и последняя конечность ухватилась за правую руку Одина, окончательно обезоружив того.

Огромный скелет, какой стала Хела, топнула костяной ногой, пустив по площади бело-голубую волну. Иней, как оказалось чуть позже. Моего героя смело в сторону, просадив жизни до уровня почернения экрана. Хорошо, что хотя бы Василиса оставалась при мне, пусть волна ледяной магии и вынудила меня спешиться... Придя в себя, я узрел, как по всей площади начали наливать сиянием выложенные плиткой руны.

Узрел их и Всеотец.

- Ты... - рявкнул он, с размаха саданув закованной в рогатый шлем головой по груди великанши, - Как ты смеешь...

- Прощай, Один. Надеюсь, после воскрешения ты сумеешь защитить свое творение, - в ее неживом голосе звучало искреннее веселье, - Будет очень жаль, если Иггдрасиль окончательно увянет, правда?

Плитка пришла в движение. В самом центре площади, за спиной Одина, что слишком уж отчаянно пытался вырваться, шарахая вокруг себя снопами молний, на что Хель лишь заливалась безумным смехом, являлась взору воронка. Бортики ее были выложены из

топорщащейся плитки. Но расширилась она не долго, ведь из самых ее недр, вдруг, ударил тугой столп воды. Столь огромный, что без труда мог подхватить и саму Хель. Столь мощный, что в считанные мгновения достиг вечно черных туч, скрывшись где-то за ними.

- Да унесет твои печали Гьёлль, - произнесла она, уняв свой безудержный хохот.

С небес хлынул поток. словно огромное извилистое течение, он мчался к земле. Не к Одину, нет. Подобно живой змее, он искал наилучшую позицию для атаки, смещаясь то к югу, то к северу. То к западу, то к востоку. Огромная змеиная пасть соткалась в нем, едва первые капли коснулись земли. Изогнувшись, он раскрыл ее, продолжив путь уже в горизонтальной плоскости, поглощая всё на своем пути: стены, растения, плитку, землю... меня.

Уж не знаю, удача то, или так и планировалось по скрипту, но вода из реки мертвых, в которую я пытался зайти еще в первый день своего путешествия по Хельхейму, прибила меня ровно в отсеченную конечность богини, что так же была поглощена хищной пастью. Лишь оказавшись в ее ладонке, куда без труда могли вместиться еще с десятков подобных мне существ, я перестал получать «Заряды смерти», что окрашивали края экрана в белый, и грозились вот-вот отправить меня на перерождение. Я старался не думать о том, куда пропала Василиса, и учитывая, что вокруг с бешеной скоростью проносились виды дворца, а впереди уже появилась внушительная, по сравнению с моими размерами, тушка Одина, в которую грозились врезаться отмеченная конечность Хель, - мой временный транспорт, - удавалось это довольно просто. Вот только столкновения не произошло: Всеотец исчез в белой вспышке, как только осознал, что выбраться отсюда он не в состоянии.

Мне неизвестно, продолжилась ли их битва. Как неизвестно, выжила ли моя группа, ведь... засранцы попросту выгнали меня. Не знаю когда, ведь с самого пришествия Одина я не мог отвлечься на что-то иное, но черная точка бесследно исчезла. Всё, что мне остается - стараться не оказаться вымытым из ладони Богини смерти, да ждать, к чему всё это приведет. Ведь довольно скоро мельтешащие виды дворцовой площади исчезли, сменившись полной темнотой.

Чуть позже прекратились и водные метания. Течение пришло в норму, и моя временная защита от эффекта смерти начала всплывать.

- Заебись... - вырвалось само собой.

Я дрейфую по реке мертвых, используя отрубленную руку Богини смерти как судно. Оригинально.

Вокруг лишь темень. Ни берегов, ни островов. Одна вода, уходящая вдаль, за горизонт, роль которого играла всепоглощающая тьма. Впереди слышался шум. Весьма отчётливый, в этом тихом месте, и источник его ничем иным, кроме водопада, быть не мог. Учитывая же, что по направлению течения миникарта показывала только чёрное пятно, могу предположить, что катсцена подходит к своему логическому концу. Моей смерти.

Узрев позорное бегство Одина, богиня довольно хмыкнула, в очередной раз топая костяной лапичей. Волна ледяной магии коснулась рун, и ожившая река мертвых, подчиняясь воле хозяйки, перестала бесцельно наматывать круги над дворцом, ловкой змеей юркнула обратно, в воронку в центре дворцовой площади. Битва окончена.

* Данное высказывание основано на одной из легенд, связанных с Хельхеймом, о смерти сына

Одина - Бальдра. Дальнейшие отсылки также будут мною помечены (если не забуду, извините), и будут они касаться именно фольклорной составляющей скандинавской мифологии. Еретизм от Марвела, где Локи - брат Тора, а Хель - ребенок Одина, здесь не будет даже упомянут.

** В исконных мифах отцом Хель являлся Локи. Уже мое допущение: по разным мифам существуют разные версии строения Иггдрасиля, и связи между ним и девятью мирами. Я придерживаюсь таковой, что Асгард - вотчина Одина, является единственным местом, откуда можно попасть к Биврёсту, а используя уже его, можно вторгнуться в любой из девяти миров. Без него остается передвигаться только по исконной связи: каждый из низших миров связан с Мидгардом, каждый из высших миров связан только лишь с Хельхеймом, как загробным миром, куда попадают души усопших. Вальхалла, Асгард, Ванахейм, Альвхейм... все эти места не связаны с Мидгардом напрямую, а потому, Один вынужден искать дорогу через обитель Хель. Отдельно помечу, что Вальхалла - загробный мир для избранных, и попасть туда можно только по личному приглашению валькирий, потому это место не имеет прямой связи со всеми мирами, как Хельхейм - загробный мир для всех, даже для богов.

<http://tl.rulate.ru/book/94521/3304841>