

Я попытался думать об этом в критериях тактики.

Солэс была универсалом, способной свободно переключаться между контролем, поддержкой, и огневой мощью. Когда мы сражались с Ларкспуром, она самостоятельно вынесла большую часть противников. Она способна обеспечивать исцеление, значительно превосходящее то, на что способен я, и с её уходом широкий спектр потенциальных травм превратились из исцеляемых в летальные. Особенно в том случае, если понесшим травму буду я. Мы потеряли её способность к разведке, лёгкий доступ внутрь бутылки, и быстрое путешествие в виде птичьего полёта. Так что, тактически, это следовало назвать самой большой потерей, которую могла понести наша группа. Бутылка всё ещё у нас, скрыта в лиственном плаще, который сейчас носит Фенн, но теперь она была лишь ещё одной обузой.

А на личном уровне... Я знаком с ней чуть больше недели, но она мне нравилась, пусть даже друидская магия и несколько сводит с ума, и хотя её взгляд на мир был для меня чужд, даже по меркам Аэрба. Я лишь примерно представлял её роль в команде, что-то вроде "мамочка команды", или "многоопытная", или... не знаю, и в том и проблема - теперь уже не узнать.

(Были и другие знакомые чувства, ассоциирующиеся у меня со смертью - её нечестность, упущенные возможности, ярость на богов, смесь гнева и отвращения к миру, допустившему такое, и глубокая дрожащая скорбь, грозящая превратиться в слёзы. Для меня было невозможно разделить, насколько это относилось к Солэс, и насколько просто смерть Артура переписала функционирование моего мозга. Эти мысли были выжжены в моём разуме его перенапряжением в те девять месяцев, когда я лежал в постели, глядя в потолок, думая всё о том же, неспособный уснуть).

- Не позволяй этому отвлекать себя - сказала Амариллис на ходу к двери.

- Отвлеки меня - сказал я. Мне не нравился вкус слов. - Она мертва. Я мог бы спасти её, если бы действовал достаточно быстро, или... ты говорила, что разложение души в стеклянном контейнере занимает три года, за это время я могу что-то придумать, как соединить две души и сохранить часть неё, или как запихнуть душу в тело, или <i>что-то</i>, какой из меня может выйти бог, если не смогу?

- Утер не был богом - сказала Амариллис. - Он был человеком. Некоторые вещи были ему недоступны. Не было записей о том, чтобы он когда-либо воскрешал кого-то, хотя <i>были</i> те, кого он отчаянно хотел. Если Утер на вершине его могущества не смог вернуть Вервина, то я не думаю, что ты сможешь вернуть Солэс, по крайней мере, если у тебя на это только три года.

Я хотел соврать ей, что у меня есть квест, но я был отстойным лжецом, и это вообще было скверной идеей по множеству причин. Сам тот факт, что я вообще подумал об этом означал, что она скорее всего права - я позволил смерти Солэс отвлечь меня от того, что необходимо решать прямо передо мной, вроде спасения локуса, или исцеления моей собственной души, или, в ближайшей перспективе, обращать внимание на тюрьму и припасённые ей для нас ужасы. Я попытался отвлечься от зелёной крови на моих руках, и игнорировать слабую дрожь, которую заметил в них.

Мы были у больших дверей, тех самых, из которых появился земляной голем с бомбой. Грак взглянул на них через монокль, но изучение мало что дало.

- Мы всё ещё не знаем, была тюрьма одурачена или обращена - сказал он.

- А есть разница? - спросила Фенн. - Кто относятся враждебно, те враги. Я ориентировалась

на это правило, когда последний раз была в тюрьме.

- Если она всё ещё работает по правилам, мы сможем воспользоваться этими правилами - ответил Грак. - И если правила есть, то угроза совсем другая, нежели в случае, если кто-то захватил контроль надо всей системой.

- Мы не можем ничему доверять - сказал я. - И не хотим полагаться на рефлекс или признаки атаки в случае ещё одной пустотной бомбы. У Фенн нет бесконечного количества этих дюймовых стальных щитов.

- У меня их ещё пять - сообщила Фенн. - Тот, что поставила закрыться от лазера, практически не пострадал, так что можно сказать, что шесть. Эти лазеры хороши против незащищённых птиц, но не предназначены для пробития стали.

- Так мы прыгаем, прикрываясь щитами по одному? - спросил я. - Или поднимаем их и движемся с ними?

- Слишком осторожно - сказала Амариллис, осматривая дверь. - Сейчас големы исчезли, но готова поспорить, что это не единственный вход, и когда мы окажемся в глубинах этого места, они могут атаковать со всех сторон одновременно в самых неудобных для нас условиях.

- Хочешь устроить блиц? - спросил я.

- Что? - переспросила Фенн.

- Концентрированную, стремительную атаку? - уточнил я. <i>Да ладно, неужто создатель Аэрба не придумал обоснование для импорта этого термина?</i>

- Да - сказала Амариллис.

- Нет - сказал Грак. - Блиц имеет смысл только в том случае, если мы не ожидаем ловушек.

- Если мы ожидаем ловушек и действуем на основании этого, то нас сильнее атакуют системы защиты, о которых мы <i>знаем</i> - сказала Амариллис. - Мы размениваем защиту от известного на защиту от неизвестного.

- И неизвестное только что убило Солэс - сказал я. Мне было не обо что вытереть руки. Мой доспех весь металлический, пластины и сетка, и нигде нет чистого места. Я мог бы попросить Фенн, но не стал, поскольку отрицание реальности - один из способов, которыми я имею дело со смертью.

- Грак, у тебя есть прикидки, что нас ждёт внутри? - спросила Амариллис. - Как много големов?

- Големы различаются - сказал Грак. - Магия одинаковая, но на разной длине волны.

- Что это вообще значит? - спросила Фенн. - Рано или поздно нам придётся пройти через эту дверь.

- Реликвии изменяются со временем - сказал Грак. - У них могут быть разные аспекты. Возможно, произошёл некий дрейф характера. Однако, был и дрейф функций. Если независимо движущиеся существа - текущий дизайн, ранний дизайн мог быть статуями. Или это может быть нечто совсем другое.

- То есть возможны любые угрозы? - спросил я.

- Да - ответил Грак. - Это возможно.

- Дерьмо - произнесла Амариллис. - Ладно, в таком случае... как там оно?

- Блиц - ответил я.

- В таком случае, блиц отменяется - сказала Амариллис. - Будем действовать медленно и осторожно. Фенн, что чувствуешь?

- Гнев и нетерпение - ответила та.

- Я имела в виду в плане удачи - нахмурившись, заметила Амариллис.

- Я знаю - ответила Фенн, сжав лук. - Так мы открываем эту дверь, или нет?

Грак поднял монокль к глазу и кивнул. Я выступил вперёд и сжал рукоять меча; Фенн подняла лук, и я потянул дверь, поднимая меч и ожидая сражения.

Вместо этого перед нами оказался длинный коридор с потолком на высоте в тридцать футов. На верхних двадцати имелись высокие окна, а за коридором ждало большое куполообразное помещение, нависающее надо всем зданием. Там было куда больше зелени, чем я ожидал; целый сад, растущий под серым светом с неба над нами. Не было заметно никакого движения, и никаких признаков земляных големов. Собственно, я не видел даже следов на камнях пола.

Мой взгляд, однако, привлекло не это всё, а четыре доспеха, стоящие в коридоре, в индивидуальных альковах. Бронзовые с синевой, они держали мечи, но были неподвижны.

- Эти доспехи нас атакуют - сказал я, как только их увидел.

- Нет - возразил Грак, опуская монокль. - Они просто декоративные.

- Они нас атакуют - повторил я. - Это очевидно... если принять факт, что этот мир отражает настолки, в которые я всю жизнь играл...

- Не я - сказал Грак. - Они не магические.

Я взглянул на него.

- Но ты не видишь сквозь металл - заметил я. - Там внутри может быть что-то.

- Действую - сказала Фенн. Она подняла лук и выпустила стрелу в ближайший доспех, пробив его торс. Грязи из него не потекло, и вообще не было никакой реакции. - Доволен?

- Нет - ответил я. - Оно... Там внутри нет магии?

- Меньше, чем нормальное значение для этого места - сказал Грак. - Доспехи не будут двигаться. У всех реликвий есть свои точки видимой, сфокусированной энергии.

- Ладно - сказал я. Но если бы здесь была моя старая группа из Канзаса, они потратили бы полчаса на то, чтобы разобрать эти доспехи с расстояния, точно так же, как разбивали черепа всем попадающимся трупам, просто на всякий случай. Я вполне мог допустить, что это не ловушка, это было бы вполне в моём стиле - предоставить очевидную ловушку просто для

развода. Если бы не эта мысль, я мог бы возражать сильнее.

И, разумеется, несмотря на то, что сказал Грак, это была ловушка.

Мы были на полпути по коридору, когда Фенн произнесла "Бл*", и выпустила стрелу. У меня не было времени, чтобы ругаться на Грака, поскольку я тоже уже действовал, разворачивая Всеклинок на его максимальный абсурдный размер и обрушивая его на только начавший двигаться доспех. Доспех промялся и покосился, но хотя такой удар, вероятно, заставил бы живое существо вопить от боли, доспех просто встал, плавным движением поднимая меч и вставая в стойку, говорящую о большом опыте.

В последние несколько дней я несколько... исполнился излишней самоуверенности в своём владении мечом, и это стало очевидно, когда пришлось иметь дело с живым доспехом, явно обладающим большим опытом. Я использовал Всеклинок по максимуму, уменьшая и увеличивая его с каждой атакой, иногда изгибая для парирования, но я был вынужден стремительно двигаться, и толком не мог контратаковать, по крайней мере, так, чтобы его пробить. И даже если бы смог, большая вмятина, которую устроил мой первый удар, его даже не замедляла.

<i>Часовой Амореукс побеждён!

- Обезглавливайте! - выкрикнула Амариллис сзади, но я не мог оглянуться, чтобы увидеть, чего от этого ожидать, и совет "бейте в голову" не особо полезен против того, что в сущности эксперт-мечник. Я парировал очередную атаку, и превратил Всеклинок в одноручный меч, а затем прикоснулся к пополненному запасу костей в патронташе своей деформированной рукой. Я их едва чувствовал, но требовалось только касание, так что я дождался возможности и вытянул SPD в, хочется надеяться, нужный момент. Я сделал выпад вверх, максимально сузив меч, и пронзил доспех там, где шлем соединялся с горжетом, вложив в это весь свой вес и прилив силы от пульса моей крови.

Я был вознаграждён треском, словно от раскалывающегося дерева, и доспех кувыркнулся назад, ещё двигаясь, но затруднённо. Я прыгнул на него, меч оставался вонзённым чуть ниже того места, где можно было бы ожидать череп, и приложился со всех сил, снова применив магию крови, и этого хватило, чтобы он перестал двигаться и выронил меч, лязгнувший о пол.

<i>Часовой Амореукс побеждён!

Когда я наконец смог обернуться к остальным, увидел Грака на полу с окровавленным лицом. Амариллис, извлекающей свой меч из шеи одного из доспехов, другой доспех валялся грудой на полу, а Фенн зажал в угол четвёртый; она изо всех сил отбивалась мечом и щитом, и этих сил, честно говоря, не хватало. Волосы прилипли к её вспотевшему лбу, и одного взгляда было достаточно, чтобы понять - прежде чем помчаться навывучку - что она больше полагается на удачу, чем на навык.

Я схватил доспех сзади и бросил его на пол, а затем принялся обрушивать удары, предназначенные скорее не дать ему встать, чем нанести реальный урон. В его лежащем положении, когда я бил сверху, мы были почти наравне, по крайней мере пока не подошла Амариллис и не принялась проявлять-исчезать свой меч. Вскоре её клинок пересёк что-то жизненно важное, и доспех почти мгновенно замер.

<i>Часовой Амореукс побеждён!

- Нужно было, бл*, слушать - произнёс я, злясь на себя, что не стал упираться.

- Займись исцелением - сказала Фенн. На её щеке была кровь, и она поморщилась, когда заговорила.

Я подбежал к Граку, который всё ещё не двигался. На его щеке был глубокий порез, до кости, но я решил, что вырубил его удар по другой стороне лица, опухшей и красной. Он ещё дышал, и я прошёлся по костям в моём патронташе, одна за другой, наблюдая, как ему на глазах становится лучше. Контузия вообще-то скверное дело для людей, и я полагал, что для дворфов то же самое, но не был уверен, насколько оно лечится с помощью костей.

<i>Навык повышен: Магия Кости, ур. 22!</i>

После пятой кости Грак открыл глаза и принялся хвататься за землю, но обнаружив, что это мы, поднялся в сидячее положение и потёр голову.

- Тебе стоило, бл*, послушать - сказал я, отходя от него к Фенн, баюкающей свои раны в ожидании меня. Она вытащила кости из моего патронташа и заменяла их новыми из перчатки по мере того, как я работал. Я оставил на ней след зелёной крови, и внезапно ощутил порыв упасть в лужу. Сдержался чисто силой воли.

- Мне стоило прислушаться - сказал Грак сзади. - Приношу извинения.

- Мы могли разобраться с этой грёбаной гренью без риска - произнёс я, повернувшись к нему и ткнув в него пальцем. - Мы просто потратили время и ресурсы, поскольку ты отказался видеть то, что было всё это время у тебя перед лицом, то, что я пытался тебе сказать, и потому что все относятся к тебе как к хренову авторитету, потому что я решил не настаивать, мы едва не погибли. Я спас твою хренову жизнь. Это основы приключения, каждая статуя оживёт, каждый доспех будет двигаться, эту хрень не оставляют валяться, то же самое с трупами, видишь его, делаешь дырку в голове, чтобы не поднялись зомби...

- Джун - произнесла Фенн.

- Знаю - сказал я. - Слово на "з" не используем.

- Ты ведёшь себя как засранец - сказала Фенн. Я повернулся взглянуть на неё. - Он этого не скажет, потому что был неправ, и Мэри не скажет, потому что не хочет снова с тобой ссориться, так что задача сказать тебе, что ты ведёшь себя как засранец достаётся мне. И я тебя люблю, но ты ведёшь себя как засранец.

Я глубоко вздохнул.

- Мы могли погибнуть - сказал я.

- Я приношу извинения - сказал Грак. - Аэrb не должен работать так, как твои игры.

Он слегка втянул воздух носом.

- Ну, он так работает - сказал я. От раздражения едва не пнул один из доспехов, но вспомнил, что на мне кроссовки, а это металл.

Впрочем, Грак был прав. Большую часть времени статуя - это просто статуя, а доспех - просто показушничество и статусный символ. Одно дело говорить, что мир обладает сходствами с играми, которые я вёл как мастер, и совсем другое - утверждать, что он фундаментально выстроен вокруг шаблонов жанра, и не просто стандартных шаблонов, а

конкретно моих взглядов на них. Я мог понять, что это сложно принять. А если не принять это, то не видно смысла ожидать, что конкретно эти доспехи оживут, по крайней мере без других свидетельств.

- Почему они были дремлющими? - спросил Грак. Он спрашивал в моём направлении, словно у меня есть подсказки. - Почему они не выступили в атаку сразу, если были мобильны?

Я не мог определить, пытается он оправдаться, или искренне ищет решение проблемы. В итоге решил сдерживать раздражение и сделать вид, что второй вариант.

- Не знаю - ответил я. - Если пытаться предполагать, то... Хм.

Ну, потому что если выстраиваешь подобающую данжу, в коей мы по сути и находимся, то нельзя же просто заставлять партию сражаться сразу со всеми. Нужно разделять на большое количество примерно соответствующих по уровню стычек, поскольку иначе получится затяжной махач с горой врагов, за коим следует обнос локации на лут подчистую, а подобающий игродизайн подразумевает как можно большее разнообразие, чтобы когда народу надоедают сражения, была головоломка, или социалка, и всё это подаётся в оптимальных для получения удовольствия порциях.

Однако если в каждой комнате будет свой бой, то естественно появится вопрос "А почему никто не услышал, что там сражаются? Почему, когда для победы логично среагировать всеми силами, этого не делают?", и на это возможно множество ответов, однако ответы <i>должны</i> быть, если не хочешь быть трусом, вскидывающим руки со словами "ну, это же просто игра".

- Ты говорил, что реликвии могут изменяться со временем? - спросил я Грака.

- Да - ответил он. Его взгляд ощупывал большой купол и зелень там. Стоять в этом коридоре было неудобно, но фокусировка на проблеме помогала мне немного остыть, и я надеялся, что к Граку это тоже относится. - Большинство реликвий статичны, но некоторые изменяются. Разумные меняются чаще.

- В таком случае могу предположить, что или есть независимые части тюрьмы, работающие по перекрёстным целям, или части были созданы так давно, что произошло отклонение от тюрьмы в целом. Статуи снаружи отличаются от земляных големов, вполне возможно, что они действуют независимо друг от друга. - Я помедлил. - Плюс те арестанты, что здесь остаются, находятся здесь сотни лет, и если они ещё не смогли сбежать, то наверняка по крайней мере всё тут изучили.

Грак нахмурился.

- Это... возможно - ответил он. Пауза ощущалась неприятно длинной. - Архитектурные реликвии - редкость. Разумной архитектуры на всём Аэрбе, вероятно, около сотни образцов. Не изучал их я.

Впервые за то время, что я его знаю, в его английском прозвучала корявость. Он нахмурился, сосредоточившись.

- И что это значит на практике? - спросила Амариллис.

- Кусочные угрозы - кивнув, произнесла Фенн. - Может, нам повезёт, и наткнёмся на конфликтующие фракции.

- В таком случае, двигаемся - сказала Амариллис. - Все подлечены? С костями порядок?

- Осталось чуть больше двух сотен - сказала Фенн, помахав пальцами в перчатке. - Я думала, что этого будет больше чем достаточно, но...

Она остановилась и глянула на меня.

- Я не думала, что Джунипер будет нашим единственным источником повторного исцеления, а феи только для легитимных случаев "щас сдохну".

Потому что в серьёзном исцелении мы полагались на Солэс, а её больше нет.

- В таком случае, будем действовать медленно и осторожно - сказала Амариллис. - У нас простая цель, не стоит усложнять.

- Контакт - произнесла Фенн, как только слова вылетели из уст Амариллис, и хотя не было так уж невероятно, что слова Амариллис совпали с появлением чего-то из-за угла, но это выглядело достаточно неожиданно, если только враг не слушал наш разговор и хотел дать нам возможность закончить.

- Я желаю переговоров! - произнёс высокий женский голос из-за пределов поля зрения. Земляная рука помахала нам из-за конца коридора. Я видел, что острие стрелы Фенн отслеживает её.

Амариллис взглянула на меня и Грака, подняв бровь.

- Мы готовы говорить - ответила она голему. Фенн с преувеличенным вздохом опустила лук, оставив стрелу на тетиве. Мы все были готовы к бою; я достал Всеклинок, даже не задумываясь.

На вид появился земляной голем, его слишком уж человеческий рот продемонстрировал нечто тревожно похожее на улыбку.

- Будьте любезны, если можно - произнесло оно. - Похоже, мы начали не с той ноги.

- Что произошло, с вашей перспективы? - спросила Амариллис. Её меч был в руке, и она исчезнула его клинок, что на мой взгляд было неоднозначным жестом, учитывая насколько летальным может быть его появление, но, похоже, это должно было быть примиряющим жестом. Я опустил своё оружие, но не стал вкладывать в ножны.

- Была проблема с сообщением, которое следовало передать - произнёс голем, чуть повернув голову. - Мой голос оказался потерян, статуи среагировали, и я посчитала лучшим вступить в рукопашную.

Моя теория подтвердилась гораздо быстрее, чем я ожидал: сущность, управляющая земляными големами, отличает себя от статуй.

- И вы передумали? - спросила Амариллис.

- Вы опасные бойцы, раз уничтожили мои творения - произнесло оно, указывая на доспехи. - Погибший среди вас был застан врасплох. И если сопротивление встречает разрушения, то не должно блокировать ваш проход.

- Оно... думает, что не сможет нас побить? - спросила Фенн. - Ну, это удачный поворот.

- Если только это не ловушка - сказал я. - Не думаю, что она, учитывая комплексность ранее встреченных ловушек, - <i>практически никакую</i> - но это не значит, что такой возможности нет.

- Вы не станете нам препятствовать? - спросила голема Амариллис.

- Почему вы пришли сегодня? - спросил голем в ответ.

- Мы уже говорили - ответила Амариллис, сохраняя тон куда спокойнее и приятнее, чем мог бы я. - Нам нужен конкретный арестант, которого по вашим словам перевели в зону посещений, Фаллатер Вайтшелл.

- И только поговорить вы хотели? - спросил голем.

- Да, мы бы хотели побеседовать - сказала Амариллис, что было всего в шаге от откровенной лжи. Мы планировали вытащить его, если понадобится, и полагали, что понадобится, чтобы получить от него то, что нам нужно.

- Тогда идём - сказал голем. - Сюда.

Оно побрело в сторону купола, ровным шагом, помедлив не глядя на нас, когда мы не последовали. Поодаль я заметил глядящих на нас маленьких земляных големов; они уже продемонстрировали, что обладают некоей формой внутреннего молчаливого общения.

- Мы идём? - тихо спросил я.

- Да - сказала Амариллис. - Если мы собираемся продолжать, стоит принять мирное предложение как есть. Пока что.