

Глава 15: Почему и для чего.

- Город Драгоценность Пустыни лежит в сердце пустыни Даттура, со всех сторон окружённый милями песчаных дюн и скалистых утёсов. Это город головорезов, где стража или отворачивается, или в доле, место, где в тених рыщет могущественная магия, но где достаточно цивилизации, чтобы богатые всё ещё могли восседать на спинах бедных. Вы поднялись на вершину холма и впервые взглянули на него, как раз перед наступлением ночи, когда городские огни после вашего долгого путешествия кажутся почти манящими.

Я читал с экрана ноутбука, что всегда было неловко, даже когда я предварительно репетировал.

- Это просто модель - сказал Том. Он говорил это после практически каждого описания большого города, и всё равно каждый раз это оказывалось неожиданно и смешно.

- Погодите, мы в пути встречали караваны? - спросил Реймер.

- Нет - сказал я. - С Драгоценностью Пустыни практически нет торговли.

- Но тогда... почему он существует? - спросил Реймер. - Нет, как он существует? Как они получают пищу и воду?

- Легко, "Создать Пищу и Воду" - сказал Крэйг.

- Это не... - начал было Реймер, но затем открыл книгу и принялся читать, не закончив фразу.

- На это потребуется уйма магии - заметил Артур. Я пожал плечами.

- Так и есть. Пустыня Даттура не всегда была пустыней, когда-то здесь были процветающие фермы и тихие леса. Всё это изменилось, когда начала распространяться ползучая чума, убивающая растительность и скот. Маг Альвион пожертвовал своей жизнью, чтобы создать в городе, который затем стал Драгоценностью Пустыни, источник магии, позволяющий городу процветать даже после того, как окружающие земли вымерли.

- У-уу, мне нравился Альвион - сказал Том.

- Он... историческая фигура? - спросил я.

- Ты спутал с Альвино - сообщил Артур. - Который был в кампании Разбросанного Пепла, и даже не был магом.

- Ладно - сказал Реймер. - "Создать Пищу и Воду" - третьеуровневое заклинание клерика, они получают одно на пятом уровне, плюс ещё одно, если их домен - творение, так что один среднеуровневый клерик может обеспечить пищей и водой на 24 часа допустим тридцать человек, и клерик двадцатого уровня упирается в потолок примерно на двух тысячах, если это буквально единственное, что они делают своей магией.

Он поднял взгляд от открытой книги.

- Так что это не сработает, если в городе нет большой диспропорции могущественных клериков.

- Вообще-то мы это уже проехали - сказала Тифф. - Джун сказал, что там есть некая магия, позволяющая городу не беспокоиться о пище и воде.

- Все кастеры в партии с этого момента способны использовать "Создать Пищу и Воду" как клерик пятого уровня раз в сутки - сказал я. - Вы ощущаете магию в своих костях, как только оказались на территории города, во исполнение обещания великого мага Альвиона, что не придётся голодать из-за ужасной чумы, покрывающей то, что сейчас известно как Пустыня Даттура.

- Эм, ладно - сказал Реймер. - Но почему здесь кто-то живёт? Почему бы не переехать куда-нибудь?

- Угу - сказала Тифф. - Почему люди живут во Флинте, Мичиган, почему не переезжают туда, где есть чистая вода и рабочие городские услуги? Почему умирают от голода в Африке, когда могли бы просто прилететь в Америку и купить еды здесь в супермаркете? Почему эти тупые китайские крестьяне горбчатся на фабриках, собирая дешёвые смартфоны за пенни в час вместо того, чтобы просто переехать в Сан-Франциско?

И это привело к тому, что Тифф и Артур углубились в одну из их знаменитых "дискуссий", когда они спорили о вертикальной мобильности и позднем капитализме, или о чём-то подобном. Это было образцом того, что я называю "Тифф-Артурской эпохой" нашей D&Dшной группы, поскольку у Тифф всегда было своё мнение, а Артур любил поспорить.

Я, впрочем, особо не обращал внимания, поскольку спешно вносил правки в свои заметки по Драгоценности Пустыни, чтобы всё укладывалось в то, что я только что симпровизировал.

* * *

PHY

6	5 POW	1 Безоружный Бой	3 Одноручное Оружие	0	1 Импровизированное Оружие
---	-------	------------------	---------------------	---	----------------------------

5 SPD	1	0 Двойное Оружие	12 Пистолеты	0
-------	---	------------------	--------------	---

5 END	9 Ружья	0	2 Парирование	9 Атлетизм
-------	---------	---	---------------	------------

MEN

5

4 CUN	0	0	0
-------	---	---	---

4 KNO	0	0 Садоводство	0	0
-------	---	---------------	---	---

4 WIS	0	12 Магия Крови	0	0
-------	---	----------------	---	---

SOC

2 CHA 0	0	0	0
2 INS 0	8 Магия Кож	0	0
2 POI 0	0	0	2 Комедия

0 LUK 2 Романтика	0 Запугивание	8 Обман	0
-------------------	---------------	---------	---

* * *

Квесты

[] Двойственные Миры: Существуют другие подобные вам, те, кто грезит о месте под названием Земля. Так называемых грёзотёртых изучают в Афинее Предположений и Исследований. Вы можете отправиться туда, чтобы узнать больше.

[] Доставка Богов: В этом мире существуют боги, титаны мощи и хозяева доменов, каждый - особое существо со своими особыми правилами. Будьте осторожны с ними, особенно если хотите однажды вступить в их ряды.

[] Потерянный король - найден?: Пятьсот лет назад Утер Пенндрейг, легендарный король Англицинна и предок Амариллис, исчез из этого мира во время архиважного похода. У этой давней тайны должен быть ответ для тех, кто достаточно храбры или глупы, чтобы стремиться к нему, не так ли?

* * *

Амариллис Пенндрейг, Лояльность ур. 5

Амариллис - самая прямая из потомков Утера Пенндрейга, Потерянного Короля, что обеспечивает ей особое право претендовать на приличное количество его движимого и недвижимого имущества, связанного правилами кровного родства, первородства, старшего наследника, и раздела собственности без объявления наследника. Когда-то она была ключевым членом блока при Дворе Потерянного Короля, но сейчас стала изгоем через полулегальные и откровенно преступные действия врагов. Её родина, Англицинна, для неё сейчас закрыта, по крайней мере пока она не собрала достаточно сил, чтобы вышибить кое-какие двери.

* * *

К моему удивлению, телепортация была чрезвычайно болезненной, и это говорит человек, который за прошедшие пару дней схлопотал перелом руки трубой, вывихнул лодыжку, убегая от скопления трупов, потерял пару пинт крови по милости крыс-нежити, прошёл поспешное прижигание разорванной вены, прожёл кисть руки, и был прострелен тремя стрелами дружеского огня. Ключ телепортации в руке Амариллис мигнул зелёным, и мы больше не были

в Замке Сориана, оказавшись вместо этого сидящими в песке возле скалистого утёса; вся боль произошла в промежутке, что должно было быть невозможно, поскольку я совсем не ощутил, чтобы прошло сколько-то времени. Этот эффект определённо напрягал.

- Итак - сказала Фенн, осматривая свой лук и проверяя, всё ли с ним в порядке. Полуэльфка оставалась одета в ту же армейскую униформу, что носила при нашей встрече, только что сейчас на ней было больше крови. - У нас есть друзья в Драгоценности Пустыни, или мы просто вломимся на этот праздник жизни?

- Нет друзей, - ответила Амариллис - но и нет врагов.

- Ты не могла закинуть нас в город? - спросила Фенн. - Ворота не будут опущены, потому что они никогда не бывают опущены. Они вроде как в прошлом веке заржавели.

- Ключ телепортации настолько ценный, что это угроза нашим жизням - сказал я; Амариллис сунула его в свою сумку. - Я не знаю, насколько хорошо можно его контролировать, но если бы кто-то заметил наше появление во вспышке света, или как там, то у нас немедленно возникли бы неприятные сложности.

Я был рад увидеть, как Амариллис кивает.

- Да, но теперь у нас есть другая проблема. Нужно или перебираться через стену, или переговорить со стражниками и убедить их, что впустить нас без обыска - идея лучше, чем забрать наше барахло и ткнуть заточкой - сказала Фенн. Она вздохнула и сняла рюкзак, который, скорее всего, сняла с трупа Леонольда. - У меня есть кое-что на продажу, но мне нужно попасть в город, чтобы это сделать. Без денег мы не можем снять комнату, и Джунипер, хоть ты и достаточно крепкий, но, полагаю, тебе понадобится время, чтобы прийти в форму.

- Что скажешь? - спросила Амариллис.

- Я исцелился прямо перед тем, как мы наткнулись на тебя - ответил я. - Если только мы не вяжемся в бой, в ближайшее время это вряд ли.

Фенн смотрела на нас с ухмылкой.

- Вам, наверное, стоит кое-что знать обо мне - сообщила она. - Я как-то так люблю узнавать секреты.

- Да это в общем и не секрет - сказал я. Я не сказал об этом Огневой Команде Чёрное Сердце, но там дело было скорее в покрытии того факта, что я, блин, нихрена не знаю. - В смысле, разве что должно им быть?

- Да, - сказала Амариллис - должно. То, что я видела с твоей стороны, делает тебя огромной ценностью для афинеев, некоторых частных, корпораций, или стран. Часть этого зависит от твоего потенциала роста, но пока мы в Драгоценности Пустыни, это должно оставаться таким же секретом, как и моя личность.

- Вы двое специально меня дразните? - спросила Фенн, скрестив руки. - Да ладно, мы же вместе в этом деле. Я компаньон, так что, думаю, будет честно, если я буду знать то, что знают все.

- Нам следует двигаться - сказала Амариллис. - Мы сейчас в десяти минутах от стен, они сразу за утёсом. Джунипер ранен.

- Я грёзотёртый - сообщил я Фенн. Попытки Амариллис ограничивать информацию обречены на провал, и я лучше могу судить о своих ранах. - К тому же у меня есть некая особая способность изучать всякое быстрее, чем должен бы, и я обладаю информацией, которой не должен бы.

Заметка себе: придумать, как озвучивать всё это, чтобы звучало точно, но менее безумно.

- Какой информацией? - спросила Фенн, подняв бровь.

- В детстве ты по месяцам проводила время попеременно на острове Эверсаммер и в колонии Рогботтом - сказал я.

Фенн и так была бледной, но когда от её лица отлила кровь, она стала практически белой.

- Как назывался корабль, который меня отвозил? - спросила она.

- Не знаю - сказал я. - Всё, что у меня есть, это параграф описания. И там в основном то, что я и так уже понял.

- У меня есть описание? - спросила Амариллис.

- Сейчас есть, раньше не было - сказал я. - Я не знаю, что изменилось. Вероятно, наша связанность.

Я помедлил.

- Я прочитаю их вам обеим приватно, когда будет время.

Лояльность повышена: Фенн, ур. 4!

Это оказалось для меня неожиданностью, особенно с учётом того, что у Амариллис лояльность была всего на пятом уровне. Я задумался, сводится ли это к общению с ними, или к их личностям.

- Как работает ключ телепортации? - спросил я. - Ты думаешь о месте, в которое отправляешься, и оказываешься там?

Амариллис покачала головой.

- Можно отправиться или туда, где физически был раньше, или последовать за притяжением камня касания. Использовать можно раз в два часа, не чаще.

- Как можно этого не знать? - спросила Фенн.

- Грёзотёртый - сказал я. - У меня нет воспоминаний раньше чем три дня назад. Или, вернее, у меня есть воспоминания, но они с альтернативной Земли. Эм, то есть с альтернативного Аэрба, извини. Эм, безмагического.

Я повернулся к Амариллис, стараясь игнорировать озадаченный вид Фенн.

- Так ты уже была здесь раньше? - спросил я, глядя на уходящую в бесконечность пустыню впереди и утесы за нами.

Амариллис кивнула.

- Есть идея?

- Не уверен, стоит ли она чего-то - сказал я. - Нам нужна комната в Драгоценности Пустыни, место, где сможем задержаться на несколько дней, если не недель. Я ранен, и больше всех из нас бросаюсь в глаза, плюс у меня нет базовых знаний... да всего, в общем-то. Обычаи, деньги, язык, я в сущности чистый лист. Так что если нам нужна комната, вам двоим стоит отправиться вместе, а потом вернуться и телепортировать меня прямо в комнату, поскольку взобраться по стене я не смогу.

- Насколько ты ранен? - спросила Амариллис. - Сможешь прождать на жаре и ветре два часа?

- Хм - ответил я. - Если подавать в числах, то я бы оценил своё состояние на одиннадцать из двадцати семи. Впрочем, не теряю заметное количество крови.

Навык повышен: Комедия, ур. 3!

- Я только что получил за это очко в навыке - заметил я. Лучшие шутки - которых больше никто не понимает.

- Поздравляю - ответила Амариллис. - Это всё ещё оставляет нас с проблемой, как мы будем перебираться через стену.

- Такая же высокая, как в Сильмар-сити? - спросил я.

- Сам взгляни - ответила Амариллис, шагая вперёд. Фенн последовала за ней, и я поковылял следом; моя нога пульсировала от боли там, где извлекли стрелу.

Драгоценность Пустыни был не таким, как я его представлял. У меня в воображении это было что-то вроде Аграбы, место с Мурской архитектурой и купольными минаретами. Вместо этого стена высотой в двадцать футов (с парапетами, но без дозора) окружала угловатые здания с неуклюже протянутыми между ними проводами. Я видел только часть их, учитывая, как высока была стена, но в них не было ничего особенно Средневосточного. Скорее казалось, что архитектура здесь вообще отсутствует; высокие здания не выглядели так, словно в них учитывали удобство проживания или эстетику, разве что в том плане, что их сдвинули к краю. Заставляет задуматься, откуда в названии взялось слово "Драгоценность".

- Какая красота - вздохнула Фенн. - Я сама здесь никогда не была, но слышала истории, и они неспособны передать всего.

Она указала на узкое здание, возвышающееся над остальными, самое высокое в городе, по крайней мере с нашей точки обзора.

- Если бы это здание было персоной, то оно было бы убийцей во тьме.

Амариллис поморщилась.

- Я надеялась, что возвращаться сюда не придётся. Джунипер, твой план?

- Я могу быстро бить рукой, используя магию крови, Багровый Кулак - сказал я. Амариллис кивнула. - Есть причина, по которой нельзя сделать того же с ногами?

- Нет - ответила Амариллис. - Существует стиль боя магов крови, полагающийся больше на ноги, чем на руки.

- Это не совсем то, что я имею в виду - сказал я. - Я планировал подтолкнуть вас обеих через стену.

Нам потребовалось какое-то время, чтобы всё устроить, и когда я прислушивался к звучанию своего сердца с ногами Фенн на моих руках, Амариллис предложила, чтобы я сперва попробовал с камнями. Я сделал это дважды, приноровляясь, и на второй раз сумел подбросить стофунтовый камень на пятнадцать футов, что вызвало короткую вспышку невыносимой боли в моей ноге.

Открыто заклинание: Багровая Нога!

Багровая нога: Направляет силу вашей крови на получение кинетической энергии в форме удара ногой. Ваша нога не защищена этим заклинанием. Слишком частое применение этого заклинания может вызвать чувство заторможенности. Потребляет 3 капли крови.

Открыто заклинание: Багровый Всплеск!

Багровый Всплеск: Направляет силу вашей крови на получение кинетической энергии в форме прыжка. Ваше тело не защищено этим заклинанием. Слишком частое применение этого заклинания может вызвать чувство заторможенности. Потребляет 5 капель крови

Хух. Два заклинания и испытания одного - это щедро, но, возможно, это потому, что мои усилия не были в точности покрыты тем, что было в игре.

- Думаю, можно отправляться - произнёс я. Несмотря на боль, моя полоска здоровья не просела.

Фенн отправилась первой, в ровной, выдержанной позе, с луком, привязанным к рюкзаку. Она встала на мои руки, слегка прикасаясь к стене для баланса. Она была тяжелее, чем камень, и порядком, учитывая её груз. Я прислушался к биению своего сердца, постарался ощутить пульс в ногах, а затем начал ритмичный обратный отсчёт про себя. Когда добрался до единицы, поднялся ногами и вложил инерцию в руки, заставив её воспарить, после чего она ловко ухватилась за край стены. Я прошипел от боли в раненой ноге, и в отличие от прошлого раза, в этот раз боль не утихала. Я стиснул зубы и сжал кулаки, наблюдая, как выполняет акробатическое взбирание на стену. Закончив с этим, она продемонстрировала нам большой палец.

- Ты уверен, что ты в порядке? - спросила Амариллис. Она насторожённо смотрела на меня.

- Бывало хуже - произнёс я, и немного задумался. - Собственно, даже сегодня бывало хуже.

- Ладно - сказала Амариллис. Она сняла со спины своё пустотное ружьё и поставила его у стены. - Оставляю его с тобой. Технически, Драгоценность Пустыни - маленькая часть империи, и запрет здесь в силе. Используй его, если понадобится. Попрактикуйся.

Она облизнула губы.

- Прости, что снова тебя оставляю.

- Ты ждала меня в Сильмаре - сказал я. - Нечего прощать, но если и было, то прощено.

- Ты слишком хорошо обо мне думаешь - сказала Амариллис.

Я недоумевал об этом, когда она вставала мне на руки. Она держалась менее уверенно, чем Фенн, но и весила меньше - меньше ростом, и меньше груза. На секунду её волосы попали мне в лицо, когда я присел; она пахла канализацией, через которую мы вместе пробирались, и я был уверен, что я сам не лучше, разве на мне что чуть больше запаха крови.

В этот раз было сложнее уловить ритм моего пульса. Не уверен, из-за того, что рядом с Амариллис моё сердце бьётся быстрее, или из-за обновившейся боли, но прошла целая минута, прежде чем я, простонав, подбросил её вверх. Она удивлённо пискнула от неожиданности, но ухватилась за край, и я увидел, как появляются бледные руки Фенн, чтобы помочь ей. А потом я упал на спину у стены, ощущая боль ран и жар солнца.

В играх такого не бывает. Или вообще в любой истории, собственно. Герой не оказывается застрявшим за стеной, ожидая, пока его компаньоны вернутся и вытащат его в безопасное место. Если бы я был очень проактивным протагонистом, то, наверное, вскочил бы на ноги, стиснул зубы, перебарывая боль, и использовал Багровый Всплеск, чтобы запрыгнуть на стену самому.

Или, если бы я был другим типом протагониста, реагирующим на события вокруг него... ну, посмотрим, в этом случае, очевидно, когда я подбрасывал Амариллис я увидел бы что-то странное - её ухватили руки в броне, или тентакль, да пофиг что, или я услышал бы её крик боли, а потом был вынужден что-то делать. Или, может, появились бы стражники, и бросили меня в темницу, из которой пришлось бы сбежать. Или я увидел бы, как моё здоровье уменьшается, или истекаю кровью из-за какой-то раны, открывшейся, когда подкидывал компаньонов на стену. Что-то в этом духе, что-то, что заставило бы меня действовать и реагировать, чтобы история продолжала катиться.

Я немного подождал, но не было ничего, кроме негромкого гула города с другой стороны стены, и неприятно тёплого бриза, так что я продолжил неподвижно лежать на месте.

Я устал. Не физически, поскольку час назад поднял уровень, и это обеспечило мне эквивалент ночи хорошего сна. Нет, я устал от всей этой хрени, от того, что оказался пойман в странном мире, словно сложенном из смеси моих придумок, от незнания всего чего только можно не знать, от лжи, убийств... господи, убийств. С Картером и Товой было хуже всего, потому что я их знал, но к этому моменту я убил уже семерых человек. Я и снова не стал бы поступать иначе, но от этого всё равно подташнивало.

"Микрогитлер", достижение, которое я получил, когда умер Картер. Его Крэйг объяснял, и я не помню, откуда он это взял, скорее всего с 4chan. Гитлер убил шесть миллионов человек, так что убиение шести миллионов человек можно определить как один гитлер. Ну а если применить стандартные префиксы системы мер, то убиение шести человек - это один микрогитлер.

(Если бы Тифф была в группе во время того разговора, я абсолютно уверен, что она приняла бы своё лучшее гермионовское выражение лица, и сказала, что на самом деле гитлером нужно называть убиение одиннадцати миллионов человек, поскольку это были не только евреи, но и цыгане, гомосексуалисты, и т.д., и т.п., и на самом деле Гитлер не убивал их напрямую, он отдавал приказы, и если вы считаете, что нацисты были просто марионетками, исполняющими приказы, то вы спорите с Нюрнбергскими принципами).

Достижение "Микрогитлер" подразумевало другие, более сложные достижения, и мне было не по себе от мысли о том, что это игра, где игроку возможно убить шесть миллионов человек. Или ещё хуже, это может быть игра, где я буду вынужден убить столько народу.

Я нашёл утешение в том факте, что в настоящий момент эта игра не особенно походила на игру. Никакая известная мне игра не станет уделять несколько часов на тихие меланхоличные раздумья, лёжа на песке. Я устал от этого места, но оно наконец перестало подкидывать мне события, по крайней мере пока что.

Я проснулся, и только тут понял, что уснул. Когда я открыл глаза, Амариллис слегка похлопала меня по лицу. Было приятно по пробуждении видеть перед собой её голубые глаза и симпатичное лицо, обрамлённое длинными рыжими волосами. Её одежда поменялась; сейчас она была облачена в длинный белый балахон с подпругой на поясе и лентой на капюшоне. Впрочем, она всё ещё пахла канализацией.

- Цел? - спросила она, осматривая меня.

- Угу - ответил я. - Вы?

- В порядке - сказала она. - С другой стороны залезть проще. Готов?

Я глубоко вздохнул.

- Угу.

Снова это мгновение боли, которое произошло словно когда я был нигде, и время не шло. Она не столько прекратилась, сколько полностью остановилась, оставив лишь воспоминание. А затем я был в тускло освещённой комнате с большой и маленькой кроватями, с одной стороны стояла Фенн, ухмыляясь мне, и свечи мерцали, встречая нас.

- Люди вернулись! - произнесла Фенн с толикой реальной радости. - Джунипер, ты там с кем-то подрался, или так плохо выглядел ещё когда мы тебя оставили?

- Если в числах, сейчас я себя чувствую на десять из двадцати семи - сказал я. - Так что да, на четыре процента хуже.

Я лёг на пол, не желая пачкать простыни. Пол был каменный, холодный; приятненько. Я перегрелся на солнце, пока спал.

- О, я потерял, хм... два или три процента крови.

- Похоже, было безответственно оставить его пропекаться - сказала Фенн, побарабанив себе по подбородку. - Гонит, похоже.

- У него в голове числа - сказала Амариллис. Она присела рядом со мной и принялась осматривать мои раны. - Похоже, они движутся не в том направлении. Нам нужно исцеление, и, вероятно, чем раньше, тем лучше.

Она взглянула на свои руки, на одной обожжённый палец, на другой - царапина от когтей зомби.

- Мне тоже, если на то пошло.

Фенн кивнула.

- Пока тебя не было, я поспрашивала, и у нас есть выбор между неуважаемым магом кости и неуважаемым магом крови. Уверена, у высших классов есть свои целители, но нам, наверное,

не стоит выделяться, учитывая все эти сочные секреты. Слушай, тебе не кажется нечестным, что у меня нет секрета?

Амариллис проигнорировала её.

- В общем, нам нужно идти. Я предпочитаю мага кости; их услуги надёжнее, и меньше риска.

- И дороже - вставила Фенн. Она сунула большой палец в рот и прикусила ноготь. - У нас есть кое-какие деньги с того, что я нашмонала, но сделка была так себе, учитывая, что я очевидный чужак без контактов. Если мы здесь задержимся, лучше будет придержать лут для продажи, пока не будет некая опора, как думаете?

- Джунипер - мудрец - сказала Амариллис. - Он изучил базовые принципы магии крови за несколько минут этим утром, а к обеду уже помог нам перебраться через стену, используя эти принципы в другом виде. Не знаю, распространится ли это в такой мере на другие навыки, но если он будет продолжать такими же темпами, то через месяц будет соперничать с богами.

- Ты ставишь свои фишки на него - кивнула Фенн. - Вот это я понимаю. Это ставка, но не глупая. Джунипер, ты согласен, что сможешь соперничать с богами?

- Эм, - произнёс я - насколько просто магу кожи передвигать татуировки?

Амариллис уставилась на меня, приоткрыв рот.

- ...ты действительно изучил магию кожи за те три часа, на которые мы разошлись?

Она немного запнулась в последней части фразы, чуть-чуть, полагаю потому, что не хотела упоминать, что оставила меня умирать.

- От мага кожи ожидается, что он сможет контролировать свою кожу достаточно, чтобы передвигать немагические татуировки, к окончанию их первого года обучения - продолжила она. - Собственные татуировки они обычно могут передвигать свободно, но нанесённые другими... когда вступаешь в афинею как ученик, они размещают на твоей шее татуировку, известную как Ошейник Глупца...

- Угу - сказал я, слабо щёлкнув пальцами. - Она самая.

Амариллис какой-то момент смотрела на меня, а затем повернулась к Фенн.

- Джунипер - рычаг, которым можно перевернуть мир.

- Ну, это по крайней мере объясняет, почему ты его ждала - заметила Фенн с ехидной улыбкой. Амариллис нахмурилась, но не отрицала этого. - Ладно, повидимся с магом кости.