

Моя левая рука слегка онемела, но помимо этого не ощущалось негативных последствий вытягивания из её костей латентной магии. Я то и дело разминал её, продолжая ожидать проявления других проблем из-за этого. Борманн, скорее всего, будет знать, но я не знал, как начать этот разговор, поскольку "вообще-то после прошлой встречи с вами я освоил магию кости" подняло бы слишком много вопросов. Я не уверен, насколько это может быть опасно, и не горел желанием выяснить. Безусловно, ответы нужны, но пока что у нас были другие дела.

Татуировщик был тощим парнем с обнажёнными руками, покрытыми татуировками. Впрочем, не сплошняком - это был набор отдельных картинок, с границами из чистой кожи между ними. Под его рубашкой на груди тоже были видны татуировки, до плеч. Вообще-то его заведение было более-менее таким же, как то, чего можно было ожидать на Земле, только что он, похоже, не занимался пирсингом, и наверняка провёл несколько лет в Афинее Чернил и Усердия. В первый раз я не обращал на него особого внимания, поскольку больше наблюдал за Амариллис, а в нём меня скорее беспокоило то, как он смотрел на амариллис, чем интересовало что-то его.

(Вообще, насколько я понял, маги татуировок ближе всего к традиционному D&D-шному визарду, по крайней мере по механике. D&D-шный визард готовит свои заклинания в начале дня из списка известных ему заклинаний, и на протяжении дня использует для различных целей. Все заклинания описаны в книгах, и делают разные вещи, не всегда следующие логике. Было заклинание, создающее невидимую силовую руку, и заклинание, издающее пугающие звуки, но нельзя объединить два в один эффект, нужно просто применить два заклинания. Маги татуировок похожи; ограниченное количество фиксированных заклинаний, ограниченная возможность соединять эффекты, но широкое разнообразие заклинаний с различными эффектами. Главная разница в том, что они записывают свои заклинания на своей коже вместо медитации над книгой заклинаний; но после того, как маг татуировок потратил свои запасы, ему нужно передохнуть и восстановиться, как и визарду).

Татуировщик как раз занимался сложной работой на чьей-то спине, когда мы вошли. Он среагировал на нас слегка замедленно.

- Я сейчас занят - сказал он. Голос был слегка неровным. - Вернитесь через пару часов.

Большой, бородатый мужчина повернул голову к нам и нахмурился. Его глаза были жёлтыми, и на носу были гребни, но в целом достаточно близок к человеку, чтобы это не имело значения на мой взгляд. Его ухо выглядело так, словно кусок откусили. Я не уверен, из-за нас ли он хмурился, поскольку он то и дело это делал, когда игла двигалась по его спине.

- Думаю, у каждого афинеяского мага здесь в Драгоценности Пустыни есть своя история - сказала Фенн. Естественно, мы не собирались возвращаться сюда позже, чтобы ему было удобно. - Такое уж это место, сюда дорого попасть, и дорого покинуть. Две сотни миль докуда либо, так что тебе, походу, пришлось заплатить системе ключей, и я задаюсь вопросом, почему.

- Бывает, что за тебя готовы заплатить - гулко произнёс мужчина на столе. - Это само по себе история, полагаю.

- Я же сказал, я занят - сказал маг татуировок. - Для этого нужна концентрация.

- До этого ты разговаривал - сказал мужик, которого он татуировал.

Фенн улыбнулась.

- Зеке, верно?

- Да - ответил маг татуировок. Он продолжал оставаться сосредоточенным на своей работе, или по крайней мере притворялся.

- Ну, Зеке, у нас с тобой есть маленькая проблемка, поскольку я заплатила тебе за услуги, и оказалось, что это не работает - сказала Фенн. - Я девушка грамотная, мир повидала, и таково не должно было быть. Собственно, если бы хотя бы вероятность такая была, я бы тебе не платила.

- Мне нужно взглянуть на татуировку - сказал Зеке. Его голос дрожал.

- Боюсь, сейчас это не вариант - сказала Фенн. - Не вариант именно потому, что ты нас поймел.

- Я этого не делал - сказал Зеке.

- Если у вас тут разборки, я потом вернусь закончить - сказал мужчина на столе, оглянувшись. - Не запори линии из-за того, что пытаешься придумать, как бы прикрыть свою задницу.

- Зеке раздражённо вздохнул.

- Ладно, в таком случае сегодня закрываюсь рано.

Он протёр спину мужчины куском ткани и прикрыл её. Мужчина накинул свою рубашку и направился к двери, на секунду задержался у окна, закрывая жалюзи, а потом перевернул табличку на двери с "Открыто" на "Закрыто".

- Не убивайте его - сказал мужчина Фенн. - Ему ещё тигра заканчивать.

Это то, что я думаю?

А затем он оставил нас наедине с магом татуировок.

- Итак - сказала Фенн. Она помедлила, затем повернулась ко мне. - Хочешь попробовать?

- Хм - ответил я, а затем прочистил горло и повернулся к Зеке.

Запугивание ограничивалось INS; единственный из моих социальных навыков. Я, в принципе, понимал стоящую за этим логику; в D&D Запугивание основывалось на Харизме, но здешняя игровая система разделила все социальные навыки в разных направлениях. Запугивание - не Шарм, скорее его противоположность, и определённо не Самообладание, поскольку тут фишка совсем не в том, чтобы держать лицо. В запугивании были элементы того и другого, но в основном суть в том, чтобы озвучивать убедительные угрозы и донести до персоны то, чего он боится.

И когда Фенн натянула свою перчатку, столь чёрную, что поглощала свет, от которой несло магией, я понял, что предложение мне поговорить с Зеке было частью её стратегии запугивания. Она, по сути, говорила "ты такой мелкий, незначительный кусок мусора, что я передаю это дело другому, чтобы он попрактиковался".

- Ты нас поймел - сказал я Зеке. - Ты знаешь, что нас поймел. Сейчас мы здесь, смотрим на тебя, и нам очевидно, что ты нас поймел.

Я обнаружил, что действительно злюсь на него, тем больше, чем больше об этом думаю.

- Я чуть не сдох в грёбаной пустыне, потому что ты решил устроить какую-то хрень.

Навык повышен: Запугивание, ур.7!

- Эй, погодите - сказал Зеке. - Это может быть интерференция от...

Я шагнул вперёд и врезал ему в живот изо всех сил. Он согнулся и закашлялся, глотая воздух. Я наклонился и схватил его за шею.

- Она была моим компаньоном, ты, мелкое дерьмо. Возможно, она мертва из-за... - я вспомнил, что мне нужно не выбить дерьмо из этого чувака, а получить от него информацию. - Скажи мне, что ты сделал, и почему это сделал, и я позволю тебе жить.

Навык повышен: Запугивание, ур. 8!

Зеке продолжал кашлять, но попытался подняться.

- Это вариант - сказал он, задыхаясь. Я и не знал, что сейчас могу бить так сильно. - В качестве ключа... я.

Я схватил его за палец руки.

- Ты помедлил - сказал я. - Вероятно, потому что решил, что я тебя убью, если не будет мотивации оставить в живых, верно?

Я сильно сжал его пальцы, и он попытался отдёргнуться. В его коже была магия татуировок, так что он не был беззащитен, и это было частью причины, почему важно заставить его думать, что эскалация приведёт к его смерти.

- В отличие от тебя, я держу своё слово. Я сказал, что если ты скажешь, как и почему, я оставлю тебя в живых. У тебя есть ещё ровно одна возможность.

Навык повышен: Запугивание, ур. 9!

Я был приятно удивлён тем, как быстро повышался навык. На уровне 8 начинается замедление, и с десятого идёт grind. Может, помогала повышенная Прозорливость, или это потому, что я не пытался надурить систему, отыгрывая ролевые сценки с однопартийцами, но в любом случае было заметно быстрее.

- Пожалуйста - сказал он, снова пытаясь освободить пальцы из моей хватки. - Это вариант, в качестве ключа - слово. Новая версия, обнаружена в последние годы, Кожа и Усердие не хотят его распространения, потому что считают, что это ослабит ремесло, я даже не должен был об этом знать.

- Ты думал, что мы - лёгкая добыча - сказал я Зеке, глядя ему в глаза. - Мы были молоды, очевидно не находились под чьей-то крышей, легко вооружены, не демонстрировали магии, и тратили прилично денег, так что ты решил... что сможешь заняться вымогательством.

- Или выдать историю о том, что нужно доплатить, чтобы исправить что-то пошедшее не так - сказала Фенн. - То же вымогательство, вид в профиль. Не лучшая стратегия на перспективу.

- Я наскребаю деньги, чтобы смыться отсюда - сказал Зеке. Он взглянул на свои пойманные

пальцы и скривился. - Вы правы в том, что за тем, как я сюда попал, стоит история, это...

- Мне плевать - перебил его я. Не хватало ещё, чтобы он мне квест выдал. Игорные долги, похищенная сестра, бегство от чего-то... Если бы я рассказывал эту историю, у него была бы некая предыстория, оправдывающая его действия и направляющая игроков чему-то, что они могут сделать, помимо простой мести. Однако я не хотел рисковать. - Скажи мне нужное слово.

- Азалия - сказал он. Я заглянул в его глаза, пытаюсь понять, не лжёт ли он. Какие расчёты идут в его голове? Сейчас для него должно быть очевидно, что мы намного круче, даже без демонстрации всех наших способностей и оснащения. Однако это не означало, что он скажет нам правду, если посчитает, что это большое преимущество, от которого не следует отказываться.

- Ну, меня это устраивает - сказала Фенн. Она отошла от его рабочего стола и положила руку в перчатке на деревянный ящик, наполненный припасами.

- Что ты делаешь? - спросил Зеке.

- Я забираю это - сказала Фенн, и ящик исчез. - Ну, я не хочу, чтобы ты потерял работу, поскольку ты нам помог.

Она осмотрелась и заметила второй татуировочный пистолет. Схватила его, осмотрела, и он исчез в перчатке.

- И, наконец, думаю, мы заберём половину твоей, как это называется? Книга рисунков?

Она снова осмотрелась, а потом достала из-под шкафа книгу и принялась листать. Вернее, это была папка с тремя кольцами, с надетыми на них листами.

- Нет, они мне необходимы! - сказал Зеке, когда Фенн открыла кольца и забрала примерно половину страниц.

- Они тебе необходимы? - спросил я. Я врезал ему в горло и отпустил, уронив на пол. - Должно быть, отстойно, когда нужно что-то, что держат в заложниках - выплюнул я. - Мы вернём всё, если только ты нам не соврал. А до того времени у тебя есть ещё половина твоих вещей.

Я немного помедлил, рука чесалась достать Всеклинок из кармана.

- Скажешь кому-нибудь, что мы здесь были, и я постараюсь творчески подойти к твоей смерти.

Навык повышен: Запугивание, ур. 10!

Зеке лежал на полу, кашляя и задыхаясь, так что я не был уверен, что он меня услышал. Фенн сняла Траур и вернула её в карман, а затем направилась к двери, мимоходом оглянувшись на меня. Я быстро последовал за ней, чувствуя некую неловкость из-за того, что просто оставил его так. В моей голове это не было частью плана.

- Ты немного перестарался с ним - сказала Фенн, когда мы вернулись на людные улицы. - Слишком давил. Если так угрожать, чувак может решить, что его жизнь на грани, и если так решит, то может воспользоваться всей магией, что ему доступно. Да что я объясняю, ты сам так вчера сделал.

Я покраснел.

- Извини. В следующий раз учту.

- Ну, я обычно бывала на другой стороне подобных переговоров - продолжила Фенн. - Стража всегда хочет, чтобы ты знал, что они сломают тебе пальцы, если не будешь сотрудничать. Не то, чтобы криминальный мир был особо добр к дерзким полукровкам.

Она насвистела какую-то мелодию.

- Ты бы его убил?

Улицы всё ещё были наполнены зрелищами, привлекающими моё внимание, но сейчас в этом уже было повторение, и появлялось чувство знакомого. В первый раз когда я увидел дворфа, это был шок, но во второй этот шок был приглушен.

- Это было бы неразумно - ответил я.

- О, ну, с этим я могу согласиться - сказала Фенн. - Но был шанс, что ты всё равно это сделаешь?

- Это было нечестно - сказал я. - Если сталкиваешься с проблемами, это не должно быть из-за того, на что никак не можешь повлиять.

- Это звучит чрезвычайно идеалистично от того, кто ударил парня в горло - сказала Фенн.

- Он заслужил и большего - ответил я. К тому же это из того разряда поступков, на которые игровая система, похоже, смотрит с одобрением. - Но я говорю об играх. Если это хрень со случайными числами или в том духе, это ещё ладно, это можно учитывать в планировании. Но зачем организовывать что-то, что имеет тебя вслепую? И это, блин, второй раз, когда с нами такое происходит. Противодействующие сюжеты - это ладно, но не тогда, когда игрок о них понятия не имеет.

- Кто-то сунул шершня в твою шляпу - сказала Фенн. - И, ты достаточно меня знаешь, чтобы знать, что я не понимаю половину того, что ты говоришь, верно?

- Я знаю, просто спускаю пар - ответил я.

- К тому же - сказала Фенн - я за последние несколько недель в третий или четвёртый раз оказываюсь в таком положении. Ты вообще представляешь, как выглядела история с Сильмарсити с моей стороны? Меня вытащили из камеры и сказали, что я буду работать гидом на каких-то очень опасных ребят в очень опасном месте. Когда мы оказались там, информация, которую нам должны были предоставить, так и не прибыла, и из-за других историй, идущих где-то на другом конце света, мы в сущности оказались предоставлены себе, если не считать того, что помимо всего была эта девчонка, которую они хотели найти, сама информация о которой была угрозой моей жизни, поскольку они не могли оставить меня в живых, если бы я знала, что они её убили. Ты представляешь, сколько историй тут переплелось? Не, это следует ожидать от Двора Потерянного Короля, но, пожалуйста, не жалуйся на то, что возникают неожиданности, после того, как на одной удаче выбрался из Сильмара.

- Ты слишком всё списываешь на удачу - сказал я.

- Не думаю - ответила Фенн. - Можешь представить, что было бы, наткнись ты на Чёрное

Сердце без моего присутствия? Они бы извлекли из тебя всю пользу, что смогли, а потом растёрли в мелкую пасту. Блин, да поездка на лифте была полностью на эльфийской удаче.

- Чего? - спросил я. - Ты... это я был! Ты всё это время думала, что я ничего не сделал?

- Более-менее, да - сказала Фенн. - Что ты имеешь в виду под "это был я"?

- Я пережёл верёвку - сказал я. - И заодно свою руку чуть насквозь не прожёл.

Мы двигались в направлении Борманн, для разговора, который меня совсем не воодушевлял. Моей руке не стало лучше, она всё ещё была онемевшей, и я ощущал нечто подобное в груди. Ещё и от кровопотери страдал, хотя питание в хорошем отеле сотворило для меня чудеса.

- Ну, откуда мне было это знать? - спросила Фенн. - О, так вот почему ты говорил, что спас мне жизнь дважды? Ну, думаю, засчитаю это тебе. Но тебе всё равно ещё догонять.

- Ты тогда говорила "четыре к одному"? - спросил я. Потёр левую руку, пытаясь вернуть ей чувствительность. - Что за четыре?

- Ну, номер один - как раз когда мы встретились - сказала Фенн. - Номер два...

- Я бы от них убежал, я не был в опасности - сказал я.

- Номер два - продолжила Фенн - это когда я убила Леонольда, прежде чем он смог использовать против тебя Ошейник Глупца. Фатальный изъян этой конкретной татуировки в том, что она заставляет людей очень хотеть убить тебя, чтобы избавиться от неё.

- Я передвинул татуировку - сказал я. - И она сработала, несмотря на твои честные усилия убить его быстро.

Я понимал, что мы занимаемся чем-то не тем, разговаривая об этом посреди людной улицы на ходу, но её было еле слышно, и в настоящий момент у нас технически не было врагов, поскольку я уверен, что по прошествии пяти дней Ауманн списал нас со счёта, если не вообще сразу, как только вертолёт отбыл.

- О? - спросила Фенн. - О, точно, фишка с исцелением. Это тебя спасло от рассечения плоти?

- Да, именно - ответил я. - Не благодаря тебе.

- А что вызвало твой левел ап? - спросила Фенн. Она смотрела вперёд, не на меня, что делало её улыбку ещё более раздражающей.

- Ладно, это засчитаю тебе - сказал я.

- Ну а два остальных можно не обсуждать - сказала Фенн. - Я подстрелила дикобраза и магаискателя, оба специально для тебя.

- Ладно - сказал я. - Но даже так получается три к двум, мне нужен всего один раз, чтобы догнать, и, жаль тебе это говорить, но я становлюсь лучше быстрее, чем ты.

- Тебе ну совсем не жаль - рассмеялась Фенн.

Было приятно, что она вернулась к шутливому настрою после нашего разговора в отеле о том, что мой мозг воспринимал как драму об отношениях школьного уровня. Конечно, если это

место было отражением меня, или моих мыслей, или что там, то подобного уровня следовало ожидать, наверное. Впрочем, в гипотезе "Аэрб - это я" было больше чем несколько вывертов, и один из них - клеймо "Трусость".

Мы прибыли в "Славные Кости" и обнаружили Борманн сидящей за своим столом. Когда мы вошли, она отложила какое-то бульварное чтиво, которое читала, и удивлённо взглянула на нас.

- Снова инцидент с дилетантской стрельбой из лука? - спросила она со слабой улыбкой.

- У нас был пьяный спор, который мы хотели бы разрешить - сказала Фенн.

- Вы не выглядите пьяными - сказала Борманн.

- Ну, пари нужно уважать, даже если оно было смазано выпивкой - улыбнулась Фенн. - Я более чем готова заплатить вам за ваше время и опыт, если вы согласитесь помочь.

Борманн улыбнулась.

- Не помню, чтобы кто-то из вас был магом какого-либо рода, но есть определённые секреты, которые мы соглашаемся не разглашать, когда завершаем обучение. Ну, законы в Драгоценности Пустыни не так строги, как в других местах, но я выяснила, что закрытый рот - ценный навык в моей профессии, и предпочитаю так и делать по возможности.

- Мы, вообще-то, секретов не ищем - ответила Фенн. - Скорее нас интересует, как бы это сказать... необычные ситуации, то, что будет знать маг кости, но не обычные клиенты вроде нас.

- Понятно - кивнула Борманн. - Ну, буду рада ответить на ваши вопросы, но, надеюсь, вы понимаете, что есть вещи, на которые я не могу ответить. Будь то по причинам обещаний, которые я ещё уважаю, вашей безопасности, или моей собственной. И, очевидно, ничего о предыдущих пациентах.

Фенн кивнула и взглянула на меня. Я прочистил горло.

- Ладно. Гипотетически, может маг кости вытягивать силы из собственных костей?

Я уже знал, что может, поскольку сделал это, но я хотел взглянуть её реакцию на это прежде чем задам реальный вопрос.

- Это возможно - сказала Борманн. Её губы были плотно поджаты. - Это случается, временами, если маг кости в такой скверной ситуации, что каннибализация собственного тела ради краткого прилива сил выглядит разумной.

Она взглянула на Фенн, и её глаза слегка расширились.

- Без обид.

- Никаких обид - сказала Фенн. Видимо, она заметила мой взгляд, поскольку пояснила:

- Эльфы практикуют ритуальный каннибализм, в основном на худших из худших. Это второе по серьёзности оскорбление у эльфов, первое - заставить кого-то есть себя.

- Ясно - сказал я, бледнея. - Так что происходит с костями, если из них вытягивается сила, когда они ещё в теле?

Пожалуйста, только не говори, что некроз.

- Ничего такого, что можно было бы заметить снаружи - сказала Борманн. - Кости после этого становятся более хрупкими, и костный мозг в них не работает, как должен, что может привести к проблемам с кровью вроде анемии, лихорадки, риска инфекций, в том духе.

Бл*.

- Самое интересное изменение - в самой магии кости. Тело компенсирует потерю, дайте ему несколько месяцев, и усилит оставшиеся кости, и в какой-то степени плоть вокруг них.

Она указала на несколько костей покрупнее, висящих в её заведении.

- Есть специализированные фермы, которые проводят эту процедуру над животными, усиливая другие кости, после чего из бойни их поставляют таким как я.

- То есть, - медленно произнёс я - у того, кто выжиг магию своей грудной клетки, там будет слабое место? Но это со временем будет компенсировано другим?

- Вы говорите об экстремальной ситуации - сказала Борманн. Она внимательно смотрела на меня. - Не то, чтобы кости сами по себе были магическими, они связаны с, и обеспечивают, сырую эссенцию существа. Я очевидно занимаюсь предположениями, но если бы это была вся грудная клетка, все двадцать четыре кости, то другим костям будет мало возможности компенсировать. Слабость лёгких, сердца, всей пищеварительной системы... это будет зависеть от конкретной персоны, особенно от жизненной силы, но я бы спрогнозировала значительное ухудшение самочувствия.

Бл*. Бл*.

- Возможно, если бы я знала детали этого пари, то смогла бы рассудить.

- Джун слышал историю - сказала Фенн. - Не помню всех деталей, но суть в том, что чувак выжиг около пятидесяти костей, все свои рёбра и все кости в кисти. Я сказала, что маг кости так не сможет, и даже если бы мог, то вскоре после этого умрёт. Но вы говорите, что он будет цел, просто чутка болен?

- Болен всю оставшуюся жизнь - кивнула Борманн. - Рёбра особенно важны для производства крови. Но это не будет фатально, не обязательно.

- И как это исправить? - спросил я. Я снова ощущал слабость, не только от кровопотери, но и от дурных новостей. - Существует, не знаю... пересадка костей?

- Ну, это уже за пределами моей компетенции - сказала Борманн. - Полагаю, существует некое решение, мир большой, но найти его - другой вопрос.

Квест принят: Костеит. Вы истратили силу в ваших костях, и она не вернётся без применения серьёзной магии.

Бл*, бл*, бл*. Выскочившая панелька квеста означала, что это, вероятно, не пройдёт со временем или левел апом. И это не только создаст мне слабое место, пока проблема не будет

решена, не только ухудшит самочувствие, но и вмешается в мою способность эффективно использовать магию крови.

Фенн похлопала меня по плечу.

- Чего такой мрачный? Ты выиграл обе части пари. Это двадцать тысяч тчер из моих закромов в твои.

Она повернулась к Борманн.

- И для вас, поскольку вы мне нравитесь, и поскольку меня восхищают ваши беспристрастность и благоразумие, и поскольку нам может понадобится ваша помощь в ближайшие дни, в конце концов дилетантская стрельба из лука такой опасный но манящий спорт, пятьдесят тысяч тчер.

Фенн сунула руку в свой балахон и достала деньги.

- Это очень щедро - сказала Борманн. Впрочем, не настолько щедро, чтобы она отказалась.

- Что будем делать? - спросил я, когда мы покинули Славные Кости.

- Мы найдём Мэри - сказала Фенн. - О каком количестве она говорила, что-то около двухсот, которые можно передать? Уверена, где-то там есть решение.

Она слегка повернулась и указала на высокое цилиндрическое здание в серой облицовке.

- Это хата Ауманна. Я наполовину надеялась, что пройдясь по своим следам, мы найдём сообщение для нас, но пока что нет такой удачи. Так что пока что навестим наш старый отель, но, скорее всего, придётся найти способ проникнуть в это фаллическое здание.

<http://tl.rulate.ru/book/11234/246943>