

Что мы так и не обсудили, так это вопрос компаньонов. У Утера было семеро его Рыцарей Квадратного Стола, и экстраполируя от этого, у меня тоже должно бы быть по крайней мере ещё несколько. Что на Амариллис, что на Фенн я наткнулся случайно, а Грака мы встретили, заложив приманку. У меня была мысль, что может иметь смысл найти как можно больше компаньонов, но потом я понял, что логистика не на нашей стороне, учитывая, что ключ телепортации перемещает только по пять человек за раз.

(Мы ещё не проверяли теорию "перчатка Фенн может обходить ограничение", поскольку это на мой взгляд было слишком рискованно. Находящиеся в перчатке вещи оставались в ней после телепортации, но у меня в голове стоял кошмарный сценарий, в котором мы засовываем кого-то в перчатку, пытаюсь обойти ограничение, и игра наказывает нас, отсоединяя экстрамерный пузырь. Станет ли игра убивать компаньона за такое? Я не был уверен, но не хотел рисковать, тем более что были возможны и другие варианты, вроде долгого квеста по возвращению их оттуда, куда вышедший из строя экстрамерный пузырь выплюнет своё содержимое).

Я мог по крайней мере сделать пару предположений о том, что может представлять из себя новый компаньон, и какова будет его роль, основываясь на том, что пока что видел, и что мог предполагать об игре и том, как мыслит Данжн Мастер. Компаньон №4 будет отличаться от компаньонов №1-3, с как можно меньшим сходством, что означает, что он или она (вероятнее он, учитывая, что у нас половой дисбаланс (смотря кем считать Грака)) не будет дворфом, не будет полуэльфом, и скорее всего не будет полным эльфом или человеком, хотя в этих двух я был не так уверен. Люди здесь самая распространённая раса, и полный эльф может стать причиной напряжённости с Фенн (совершенно нежелательной), но в плане расклада традиционной партии D&D было бы лучше использовать что-то другое. Компаньон №4 скорее всего не будет обережником, поскольку Грак закрыл эту позицию, и вероятно не будет лучником, поскольку это работа Фенн. Роль Амариллис в группе, если смотреть через линзы классической D&D-шной партии, это быть лицом, тем, кто берёт на себя все разговоры и политику, но я не думал, что она действительно подходит на эту роль. Вместо этого она скорее паровоз сюжета, выдаватель информации, и источник богатства, но это не является партийными ролями. В любом случае, я мог предположить, что Компаньон №4 будет владеть некоей магией, которой я не обладаю сейчас (и, возможно, не буду никогда).

Наконец, оставался ещё вопрос магических предметов. У Амариллис, когда я её встретил, не было ничего кроме пустотного туннеллера, у Фенн был её артиллерийский лук, а у Грака были его инструменты обережника и магический топор. Это было похоже на тренд, и это примерно соответствовало тому, как работают партии D&D; новые персонажи не добавляются не снаряжёнными, поскольку в этом случае будут слишком слабы и потребуют слишком много нового лута, так что они должны обладать чем-то существенным, чтобы держаться на уровне партии. А если они держатся наравне с партией несмотря на то, что у них ничего нет, то они станут слишком сильны, когда начнут получать снаряжение, что представляет из себя другую проблему.

Так что когда мы наткнулись на загадочную зеленокожую женщину-крантек в причудливом плаще, которая выглядела так, словно ожидает нас, моё чувство компаньона немедленно дало о себе знать.

* * *

Фенн всё ещё держала стрелу на тетиве, но ослабила натяжение.

- Здоров, подруга! - окликнула она зелёную женщину.

- Приветствую - ответила та с небольшим поклоном. Как и Фенн, она говорила достаточно громко, чтобы было слышно через цветочную поляну. - Возможно, вам стоит сойти с этих рельс. Не думаю, что сейчас пройдёт поезд, но это заставляет меня нервничать.

Цветочные поля, на которых мы стояли, были возделываемыми, частью чьей-то фермы; для чего они - могу только предполагать, хотя мне немедленно вспомнились голландские тюльпаны семнадцатого века (хотя скорее всего они используются для красителей). За ними находился лес, а за ним виднелись высокие, тёмно-пурпурные горы с белыми вершинами. Поблизости никого не было, и кто бы ни ухаживал за этими полями, здесь они не поставили даже сарая. Это было странно идиллическое место для встречи.

Амариллис сошла с насыпи, приближаясь к женщине, и я последовал за ней, Фенн двигалась чуть позади.

- Твои глаза показывают, что она компаньон, или это было просто твоё предположение? - негромко спросила Амариллис.

- Она пурпурная, так же как вы трое - сказал Грак. Мне понадобилась секунда, чтобы понять, что он говорит о своих магических очках, которые он достал из футляра и надел. - Думаю, пурпурный означает друга. Люди Клюквенного Залива были между синим и жёлтым

Он снял очки и направил на зелёную женщину монокль; она терпеливо ждала с лёгкой улыбкой на губах.

- Посох магический, плащ магический, женщина магическая - сообщил он.

- Серьёзно? - спросила Фенн. - Плащ магический? Слава богам, что ты с нами.

Это был очевидный сарказм; плащ состоял из набора различных листьев, которые сверху были зелёными, а к низу постепенно меняли цвет, и на высоте лодыжек были красными. Не было заметно нитей, швов, или ещё чего-то, что держит их вместе. В целом это был, пожалуй, самый очевидно-магический предмет, который я успел повидать на Аэрбе.

- Сбавь немного - сказал я, стараясь говорить негромко. - Грак, спасибо, что проверил.

- Звиняй - сказала Фенн. Повернулась к Граку. - Знаешь, когда ты сказал, что я раздражаю, это меня задело.

Она повысила голос, обратившись к зелёной женщине.

- Эй, леди, ты раздражаешь?

- Да нет, вроде - отозвалась женщина.

- Блин - пробормотала Фенн.

- Джунипер? - спросила Амариллис. - Она подтверждена как компаньон?

- Нет - ответил я. - Я согласен, что это подозрительно. Она очевидно ожидала нас. Даже если она компаньон, часть нашего кхарасс, должна быть причина, почему она здесь. Снова влезание в эльфийскую удачу?

Женщина продолжала терпеливо ждать, опираясь на посох; на его вершине имелся птичий череп, вделанный в неровное дерево.

- Я не знаю - ответила Амариллис. Она продолжала стоять в своих футболке и шортах, и когда бросила взгляд на Фенн, мне показалось, что она жалеет, что не надела доспех. - Возможно, нам стоит перестать быть невежливыми и представиться.

Крантек были расой, которую я проработал, а потом использовал только в одном арке истории, и я был уверен, что 7 в KNO - единственная причина, почему вообще смог их вспомнить, поскольку не особо тщательно читал "Книгу Крови". Они были низкими и зеленокожими, естественный ареал обитания - граничная зона между лесами и полями. Их кожа позволяет фотосинтез, но этого недостаточно для всего, так что они ещё и жвачные, питаются сложноуспеваемой растительностью.

Нормальный образ жизни для крантек - отправиться в лес, набрать зелени пожевать, а потом найти солнечное местечко и сидеть жевать жвачку. У меня было распланировано, что из себя представляет общество крантек, как они переносят зиму, что делают в дождливые дни, когда солнце не светит, их верования об их месте в пищевой цепи, и ничего из этого не пригодилось. Всё, что удалось задействовать, это крантека-старейшину, у которого была привычка отрывивать и жевать жвачку, когда задумывался.

Зелень кожи крантек была приятного светлого оттенка, и сама она была довольно милой, со слегка детской внешностью, я такими всегда представлял хоббитов. Это меня немного смущало, потому что крантек не должны были быть привлекательными для людей, по крайней мере в том виде, как я их обрисовывал. С чего бы им? Разные виды (расы, если по D&D-шному) не должны бы быть привлекательны друг для друга если только не способны скрещиваться, и это было моей мыслью, когда я обрисовывал крантек.

Эта женщина не соответствовала моему дизайну в нескольких моментах. У неё были уши, а не просто ямки по бокам головы, и её зубы были более-менее человеческими, по крайней мере насколько мне удалось рассмотреть, когда она говорила, что было странно для жвачного. (И да, я уже представлял отмазки и объяснения которыми я, и предположительно "Книга Крови" воспользовались бы чтобы сделать крантек привлекательными для людей, но это меня всё равно смущало, потому что я создавал их не такими).

- Ооранг Солэс - произнесла она с поклоном, когда мы приблизились достаточно, чтобы не нужно было повышать голос. - Можете называть меня Солэс.

- Вы знали, что мы появимся - сказала Амариллис. Она спрятала ключ телепортации в тот же момент, как мы появились здесь, и больше не держала его. - Вы ожидали нас.

- Да - кивнула Солэс. - Я потратила последний год на ваши поиски.

Я бросил взгляд на остальных. Насколько мне известно, в прошлом году я ещё не существовал, а моё тело было в некоем госучреждении или тюрьме. Фенн тоже была в тюрьме, или, возможно, ещё не арестована за разграбление карантинной зоны, Амариллис ещё была занята принцессинской деятельностью, а Грак... чем-то занимался, но не слишком важным в общем плане вещей.

- И кто мы такие, по вашему? - спросил я.

- О, - с улыбкой произнесла Солэс - этого я не знаю. Использованное мной заклятье искало не конкретно вас, а кого-то, кто и готов, и однажды сумеет помочь мне спасти мою друидскую

рощу.

- Вы друид? - спросил я. Я и не думал, что на Аэрбе есть друиды.

- Вы не друид - сказала Амариллис. - Последний локус был уничтожен во время Второй Империи. Они не могли двигаться, так что не могли скрыться, и у них было недостаточно огневой мощи, чтобы отбиться. Друидов не существует три сотни лет.

Я заметил, как Солэс взглянула на футболку Амариллис ("Стояк у Залива") и нахмурилась.

- Я так понимаю, это то, чему сейчас учат в афинях. Хотите увидеть доказательство?

Она достала из своего плаща большую, пятигаллоновую бутылку с толстыми стеклянными стенками, и поставила её на землю перед собой. Моего внимания не избежало то, что она прятала бутылку в этом плаще, что по крайней мере намекало на то, какой магией он обладает. Сама бутылка тоже была магической, это можно было понять, взглянув на неё, потому что внутри был маленький лес с поляной в центре. Я бы мог подумать, что это диарама, если бы не детали.

Амариллис уставилась на бутылку, а Грак достал монокль, чтобы взглянуть на неё. Перед нашими взглядами лежал пейзаж, целая экосистема в контейнере.

- Клёвая бутылка - сказала Фенн.

- Вы носите локус с собой? - спросила Амариллис с широко раскрытыми глазами. - Это вообще возможно? Он выживает в этой бутылке последние три сотни лет?

Я поднял руку.

- Очевидно, вы действительно друид - сказал я. - Что за заклятье привело вас в это место и время, так что вы оказались именно там и тогда, чтобы увидеть наше прибытие, когда мы сами считанные минуты назад не знали, что будем здесь?

На мой взгляд это было самым важным, поскольку я хотел быть уверен, что Ларкспур не сможет воспользоваться тем же методом, чтобы найти нас. И, во-вторых, я хотел знать, нельзя ли воспользоваться им, чтобы найти Артура.

- Это было заклятье Зорисад Ёсивун, Глубокое Искание - произнесла Солэс с небольшим поклоном. - Оно требует год на применение, и в конце то, что ищется, оказывается найдено. Если оно не может быть найдено, то заклятье стоит кастеру жизни. Я искала тех, кто будут готовы и однажды способны помочь мне. Заклятье завершено, я не мертва, и на мили вокруг есть только вы четверо, так что могу лишь предположить, что вы будете теми, кто мне поможет.

Я нахмурился.

- Как заклятье оценивает готовность и способность "однажды"? - спросил я. - Как оно... Каким образом оно, предполагается, это знает?

Что мешает нам просто умотать отсюда? Я знал D&D-шный ответ - всё в любой момент может пойти не так, и ДМ просто делал предположения о том, что может быть в будущем, но я серьёзно надеялся, что её ответ будет проясняющим.

- Зорисад Ёсивун работает по разному в зависимости от того, чего просишь - сказала Солэс, вновь с маленьким поклоном при произнесении названия заклинания. - В случае разумных, оно ищет в сердцах и разумах и производит оценку. Оно однозначно привело меня в это время и место.

- Это был очень нетехнический ответ - сказал я.

- Друиды и были нетехническими - сказала Амариллис. Она сидела у бутылки, а сейчас встала и осматривала Солэс. - Они были могущественны рядом со своим локусом, одни из сильнейших магов во времена Потерянного Короля, но даже до того, как Вторая Империя начала свою кампанию против них, они начали отставать от других школ магии.

Солэс кивнула.

- Революции Первой Империи были несовместимы с друидскими принципами. - Она подняла тонкую руку в сторону одного из рядов цветов и поманила; один из синих цветков принялся расти, стебель удлинялся в противоречие принципам ботаники и физики, пока не замер у неё под носом. Она принялась и довольно фыркнула, а затем снова проделала жест в сторону цветка, и он вернулся в прежнее состояние. - Глубокое Искание было лишь тех, кто готовы и возможно способны, оно не давало обещаний о будущем. Есть то, что я могу предложить вам - мою помощь как друида и мага цветов небольшой силы, и магию, что роща накопила за века.

- Ладно - сказал я. - Мы это сделаем.

- Джунипер - натянуто произнесла Амариллис. - Ты не можешь единогласно решать такое.

- У нас демократия, блин! - сказала Фенн. - Но я голосую за, и ты дала Джуниперу право решающего голоса, так что будем считать это очередной победой демократии.

Амариллис вздохнула.

- Вам придётся объяснить нам, что, конкретно, вы считаете мы можем сделать - сказал я Солэс, глядя как Грак постукивает пальцем по бутылке, с моноклем у глаза. - Или, полагаю, раз вы просто воспользовались магией, чтобы найти нас, то вам придётся подробно объяснить нам, в чём ваша проблема, чтобы мы могли определить, какие у нас есть инструменты для её решения, или какие можем приобрести в будущем.

- Триста лет назад мы поместили локус в эту бутылку - сказала Солэс. - Среда внутри саморегулируется, и является естественным домом локуса, хотя территория, которую может содержать бутылка, и ограничена. Я последняя из друидов, ухаживающих за ней, и без меня, полагаю, земля внутри умрёт, и последний локус вместе с ней. Глубокое Искание показало, что вы готовы и однажды будете способны найти решение этой проблемы.

Квест принят: Укоренение. В мире есть лишь один друид, ухаживающий за единственным локусом. Поскольку локус заточён в магическую бутылку, новые друиды не могут быть инициированы, но извлечение может оказаться фатальным. С вашей помощью друиды могут вновь начать ходить по земле. (Квест компаньона)

Внутри этой бутылки впечатляющие обереги - сказал Грак. Он протянул руку к верхней части бутылки, и прижал толстый палец к горлышку. Солэс не пыталась его остановить. Бутылка наклонилась, но земля и деревья внутри остались на месте, не соскальзывая и не двигаясь, даже когда Грак наклонил бутылку на пятнадцать градусов.

- Береги статичны - сказал он. - Они заякорены на внутреннее экстрамерное пространство, не на реальность.

- Это проблема? - спросил я.

- Нет - сказал Грак. - Это говорит о мощном коллективе совместно работающих бережников.

- Эта друидская роща не в первый раз использует Зорисад Ёсивун - сказала Солэс с небольшим поклоном.

- Вы же понимаете, что это не то, что мы можем сделать прямо сейчас? - спросил я. Солэс кивнула. - И дело не в отсутствии желания, а просто потому, что мы понятия не имеем, как это вообще сделать.

Тот факт, что у меня был квест, показывал, что это должно быть возможно, а тот факт, что это был квест компаньона, означал, что она действительно компаньон, что подразумевало определённый уровень доверия (хотя я не забыл, что лояльность Грака начиналась на негативном значении).

- Я не просила о тех, кто готовы и способны прямо сейчас - члегка пожав плечами, ответила Солэс.

- Есть причина, почему так? - спросил я.

- Как я сказала, это не первый раз, когда эта друидская роща использовала Зорисад Ёсивун - сказала Солэс. Её голос был мягким, но я читал подтекст. Если заклинание не могло найти то, что искало, то это стоило кастеру жизни. Сколько раз этот круг друидов создавал чары со всё более пессимистичными формулировками, пока не дошло до этого? Я не знал, верно ли прочитал, но при всём её спокойствии не думаю, что Солэс стояла бы перед нами, будь у неё много вариантов получше.

- Не хотите встретить его? - спросила она, указывая на бутылку.

- Локус? Там? - спросила Амариллис, бросив взгляд на бутылку, где крошечные деревья колыхались под ветерком, который определённо был чисто внутренним. Её взгляд был исполнен любопытства. - Да.

- Похоже на ловушку - сказала Фенн. Она всё ещё держала лук и стрелу наготове.

- Помочь ей - квест компаньона - сказал я. Говоря это, я смотрел на лицо Солэс. Я не знал, как она воспримет всю эту хрень с "ты навечно связана со мной", и хотел придержать этот разговор. Она ещё и понятия не имела, кто мы, и если она была готова к нашему прибытию, то ей должно бы быть не слишком сложно убить нас на месте.

- Всё ещё похоже на ловушку - сказала Фенн. - Мы с Граком останемся снаружи. Грак, начинай поднимать столько берегов, сколько сможешь.

- Я подниму те, что вероятнее всего предотвратят засаду - произнёс он, нахмурившись.

Солэс встала перед бутылкой и приложила палец у края горлышка. Её тело исказилось и вытянулось, моментально втянувшись в бутылку и превратившись в крошечную фигурку, которую было практически невозможно рассмотреть.

- Ладно - сказала Амариллис. Все следы выражения восхищения, что было на её лице, исчезли, и она подошла к бутылке. - У нас есть момент, чтобы переговорить свободно. Я согласна с Фенн, что это похоже на ловушку, но мы, похоже, познакомились с практиком магии, давно считающейся мёртвой, что была бы чрезвычайно полезна, и это вызывает у меня подозрения.

Она взглянула мне в глаза своим испытующим синим взглядом.

- Говоришь, она компаньон?

Я закрыл глаза и заговорил, ожидая, пока появятся панели.

- Я получил квест на восстановление рощи - сообщил я. - Он подписан как квест компаньона, но глядя на экран компаньонов...

Я замешкался, поскольку экран компаньонов был не таким, каким я его оставлял.

Амариллис была всё ещё на 9 Лояльности, Грак поднялся до 3, а у Фенн было 16. Первое свидетельство того, что лояльность действительно может превысить 10. И показатель того, что Фенн каким-то образом набрала аж шесть очков с последнего раза, когда я проверял. Игровые сообщения нигде не сохраняются, и не задерживаются надолго даже если их не замаргивать, так что, возможно, я их набрал, пока спал, и даже не заметил... или что-то произошло, пока я был под кайфом от единорожьей крови.

- ...она не показана как компаньон, пока что, что означает, что я не вижу её лояльность, и мы знаем, что она может начинаться в минусах.

Я надеялся, что пауза меня не выдаст. Нам с Фенн явно нужно поговорить, в идеале - приватно.

Грак принялся, втягивая воздух в свои широкие ноздри.

- Полагаю, это был я - сказал он. - Фенн планировала меня предать. Было бы глупо не иметь планов против вас.

- Вода под мостом - отмахнулась Фенн.

- Я думаю, это риск, на который стоит пойти - сказала Амариллис. - Вторая Империя выступала против друидов, но Империя Общих Интересов может работать с ними. Существуют небольшие карантинные зоны, где локус сможет ожить почти полностью. Если мы сможем добиться их воспроизведения...

Она помедлила и взглянула на меня.

- Думаешь, это результат твоей силы?

- Эм... - произнёс я. Я полагал, что Данжн Мастер подзапустил появление нового игрока в начале новой сессии, но это связано с моим местом в контексте этого мира как симуляции, а не с продемонстрированными или потенциальными способностями. - Сложно сказать.

Сложно сказать, есть ли потенциальные компаньоны, на которых у нас высокие шансы наткнуться, или существует фиксированный набор, из которого появляются по расписанию, или что-то ещё более странное.

- Хорошо - сказала Амариллис. - Мы входим, остальные держат оборону.

Она шагнула вперёд и без дальнейших слов прикоснулась пальцем к бутылке. Снова произошла та же магия, на секунду исказившая и искривившая её образ, а затем всосавшая внутрь.

- Ладно - сказала Фенн. - Мы можем переговорить свободно.

Она взглянула меня с показушно-серьёзным выражением на лице, имитирующим выражение Амариллис. Оно продержалось секунду. - Ну, лично мне сказать нечего, но, может, кому-то из вас есть?

Она бросила взгляд на Грака.

- Не забывай, клятва молчания, не говорим о единорожьей крови.

Грак закатил глаза, но ничего не сказал.

Я шагнул к бутылке, мотивируя себя, и приложил палец к горлышку. Не было физического ощущения искривления (и съёживания?) моего тела, когда я втянулся в бутылку; казалось, что изменяется мир вокруг - кроме бутылки, которая просто увеличивалась. А потом я падал, вокруг были стеклянные стены, которые затем разошлись там, где заканчивалось горлышко. Внизу был лес, который я видел снаружи, расходящийся прилегая к стеклу, от края до края пролегла речка, а я падал на поляну.

Я не задумывался о том, что сделать, чтобы смягчить падение. Полагал, что или в магической бутылке есть некое средство смягчения падения, или Солэс меня спасёт, или локус спасёт, или там есть обереги, которые предотвратят травмы, или, может, травмы от падения с высоты, аналогичной миле, просто исцелятся. Однако после падения на несколько сот футов меня пробрало, и я задумался, как быть в случае сценария по худшему варианту. Я оставил свою сумку с Ропи в ней на земле у цветочных полей. У меня были кости, из которых мог насухо высосать END, если конечно останусь в сознании, когда врежусь в землю, и я, вероятно, мог снять Всеклинок с пальца и придать ему некую форму, которая позволит замедлить падение, и это...

У меня выросли крылья.

Они прорвали футболку, заставив порадоваться, что Фенн забрала мой доспех, и я вдруг осознал, что могу управлять ими мыслью. Они были огромными, каждое протянулось как минимум на девять футов, но даже так я понимал, что они позволят лишь парить, но не реально летать. Я мысленно потянулся к крыльям, пытаюсь ощутить кости в них, как мог в собственных плоти и крови, но с огорчением не нашёл там ничего. Больше того, крови в них тоже не было, какая бы магия их не создала.

В любом случае, я мог планировать, и тишина это действия, беззвучие, нарушаемое лишь ветром, навевала воспоминания о ночных поездках на мотоцикле. В сравнении с парением на этих огромных крыльях, пилотирование вертолёта было фигнёй, частично потому, насколько легко ими пользоваться. Мне не нужно было задумываться о каких-либо аспектах полёта, это было настолько интуитивно, словно эти крылья были у меня с рождения. Вероятно, это подразумевало некий уровень ментального взлома, но я не позволил этому испортить мне кайф.

Заметив отблеск длинных рыжих волос, я опустил взгляд. Амариллис подняла взгляд на меня, и, покружив вокруг неё, с каждым оборотом теряя высоту, я увидел, что в её футболке

тоже дыры. Солэс не было видно, но у речки стояло высокое одиночное дерево, и из сухой ветви, возвышающейся над его кроной, поднимался дымок.

Я приземлился рядом с Амариллис, остановившись и упав на последние двадцать футов, погасив инерцию последним взмахом крыльев. Нагрузка на рёбра была куда болезненней, чем я ожидал, но я сумел обойтись без переломов ослабленных костей. Крылья быстро втянулись в мою спину.

- Ладно, теперь, когда мы наедине, мы наконец можем поговорить свободно - сказал я.

- Нет - ответила Амариллис. - Считаю, что здешние ветра отнесут все слова ей в уши.

- Извини, это была шутка - сказал я. Которая не работает вне контекста шутки Фенн, если подумать.

- О - сказала Амариллис. - Понятно, сообразила.

Она не улыбнулась, не то что смеяться.

- Ты хочешь что-то сказать, чего не сказал прошлой ночью? Чего не мог упомянуть перед Фенн или Граком?

- Нет - ответил я. - Хотя... Есть кое-что. Ты забрала из хранилища Каэр Лага амулет со светящимся синим камнем. Мы с Фенн так и не выяснили, что он делает, и он был настроен на тебя лично, так что, я не говорю, что это что-то, что ты от нас скрываешь - хотя это именно так - но это одна из вещей, о которых я собирался тебя спросить, когда ты поправишься.

- Это копия моего прадеда - сказала Амариллис. - Его ношение позволяет мне общаться с факсимиле. Я полагаю, что могу втиснуть в него собственную сущность, что удалит его и создаст мою копию, но, как можно понять, я не стремлюсь этого делать.

- О как - сказал я. - По-моему, об этом было бы полезно знать. Очень полезно. Четыре головы лучше, чем три.

- В настоящий момент он бесполезен - сказала Амариллис. - Позже я найду время на него, но он хочет испытать меня, чтобы убедиться, что я та, кому нужна его помощь.

Она взглянула на высокое дерево, из ветки-трубы которого шёл дым. С земли было видно, что там имеется довольно много естественных отверстий и пустот, и интерьер освещён.

- Я стараюсь быть с тобой честной и откровенной, но сейчас у нас есть другие заботы.

- Всё так - сказал я. - В смысле, я сперва просто пытался пошутить, но - ты права. Пойдём.

Мы зашагали к дереву/дому, и я на ходу изучал бутылку. Гравитация щущалась так же, чего по идее не должно бы быть, и свет снаружи бутылки казался таким же ярким, каким был, когда мы были снаружи. Мои глаза сейчас были меньше, так что в них должно бы попадать меньше света, верно? Очевидный ответ - магия компенсировала это, но важным казалось как она это делает, пусть даже лишь в плане того, что может открыть механизмы симуляции, в которой я определённо нахожусь.

(Снаружи бутылка была одиннадцать дюймов в обхвате, а изнутри я мог взглянуть на стены, получить очень близкую прикидку от Определителя Дистанции, а затем воспользоваться

простой тригонометрией, чтобы скорректировать к тому факту, что я смотрел на стены вверх, поскольку на уровне земли мешали деревья. Мой быстрый подсчёт, который я определённо не смог бы провести без ВольфрамАльфа до того, как догнал CUN до 7, сообщил, что диаметр внутренней части бутылки ~1.2 мили, что означало, что масштаб был примерно 1:7000. Деревья были отнюдь не крошечными; на самом деле, настоящие исполины).

Солэс ждала нас у широкой дыры в дереве, не вырезанной, а выглядящей полностью (невозможно) естественной, учитывая текстуру древесины. Окна дерева-дома были такими же, и если бы вы никогда не видели дом, то могли бы подумать, что это просто такое странное дерево.

- Вы действительно друид - сказала Амариллис. - На этой земле, на этой четверти квадратной мили территории, действительно обитает локус, который вы носите в своём магическом плаще. Вы можете путешествовать, не теряя сил, поскольку никогда не отдаляетесь от своего локуса дальше, чем на расстояние пальца.

- Да - сказала Солэс со слабой улыбкой. - Вам это нравится из-за могущества в моих руках, или из-за величия забытой магии?

Амариллис помедлила.

- То и другое - произнесла она. - Друиды являются, или стали - она остановилась. - Вы знаете. Вы можете свободно путешествовать, так что должны знать, что означает для народов Аэрба слово "друид".

- Нечто утраченное - кивнула Солэс. - Символ принесённых Второй Империей смерти и святотатства, памятка обо всём, что было безвозвратно утрачено. Да, я знаю.

- Тогда почему - начала Амариллис, прежде чем остановиться вновь. - Империя Общих Интересов приветствует локус, тем более передвижной, с открытыми руками. Почти любая нация в империи будет готова бросить деньги и персонал на задачу реабилитации роши.

- Оказаться под чьим-то контролем - не путь друидов - сказала Солэс. - У меня лишь один мастер, и это мой локус.

- И вы скорее умрёте, чем окажетесь под управлением королевства? - спросила Амариллис.

- Вы не понимаете природы локуса - сказала Солэс. - Оказаться под управлением королевства может быть достаточно, чтобы его убить, даже если земля, на которой он будет, будет обширной, здоровой и в целом нетронутой смертными видами. Мой локус был заточён в этой бутылке в пределах одной квадратной мили почти три сотни лет.

- И к тому же это то, для чего вы использовали Глубокое Искание - сказал я.

Солэс на секунду глянула на меня, затем кивнула.

- У этого локуса слишком мало земли, чтобы включать в рошу новых друидов - сказала она. - Понадобилось три смерти от Зорисад Ёсивун, чтобы мы прекратили попытки найти королевство, которое было бы нашим спасением.

И каждая из этих смертей - вложение в вопрос года времени. Каждый давал вам информацию, пусть и негативную, объясняя, что то, чего вы просили, невозможно, что бы вы не думали.

Меня беспокоило, что всё ещё не было сообщения о компаньоне. В прошлом через какое-то время выскакивало сообщение о лояльности, и после второго уровня лояльности я мог видеть биографию. Не то, чтобы были какие-то гарантии, и были сложные теории, но я правда считал, что сейчас уже должно бы было выскочить такое.

- Так где локус? - спросил я.

- За вами - с улыбкой ответила Солэс.

Когда я обернулся, я увидел лань, высотой в шесть футов до плеча, со шкурой настолько бледно-коричневой, что она была почти белой, и с шестью глазами, глядящими на меня. Оно подошло ближе, дёрнув ухом, а затем опустило голову к земле чтобы отъесть травы, всё так же не отводя от меня взгляда.

Лояльность Повышена: Шестиглазая Лань, ур. 0!

<http://tl.rulate.ru/book/11234/333540>