

Игра встретила неожиданными изменениями: неприступная прежде изгородь почернела, деформировалась, в ровном переплетении ветвей появились прорехи, без проблем вместившие бы в себя и вальсирующую пару слонов. Через ближайшую ко мне дыру в колючей изгороди виднелся уже знакомый пугающий пейзаж осквернённой земли, причём истошающее вязкий тёмный туман пятно медленно расползлось, поглощая всё новые и новые участки леса и полигона.

— Интересно девки пляшут по четыре штуки в ряд... — растерянно пробормотала я себе под нос.

Доподлинно известно, когда в локации без выхода вдруг появляется этот самый выход — это “ж-ж-ж” неспроста. Настал заложенный в задание час “Ч” или кто-то из игроков запустил какой-то сценарий? Один фиг — надо решать, что делать. Пойти и посмотреть, что там творится? Но тогда, технически, я самовольно покину место заключения, да и огрести могу не по-детски. Остаться тут и дожидаться Седьмого, или кого-то из его учеников? Но тогда я никогда не узнаю, чего же интересного там было. Как по мне, так лучше один раз уверенно огрести, чем потом всю жизнь гадать, что было бы, если.

Придя к сему нехитрому решению, я бодро зашагала к неотвратимо разрастающемуся пятну повышенной колючести.

Вы ступили на осквернённый участок леса. Все характеристики уменьшены на 50%. Сила осквернённых существ увеличена на 50%. С каждой минутой нахождения на осквернённой земле Вы теряете 1% от максимального числа очков жизни.

Модернизированные ирхом ботинки больше не разваливались, и я уверенно крошила прочные колючки коваными сапогами. И плевать, что это не сапоги: звучит лучше, а не соврёшь — красиво не расскажешь.

Тёмные туманные клочья экзотической позёмкой летали с места на место, что при полном штиле выглядело до крайности зловеще. К счастью, на этот раз обошлось без осквернённых зайцев, зато с новыми действующими лицами. Пройдя метров сто, я обнаружила странного сильвари, с левой руки которого струился тот самый пугающий туман. Да и выглядел мой собрат своеобразно: тело покрыто острыми шипами, придававшими ему отдалённое сходство с дикобразом, а глаза мерцали странным зелёным светом. Зато имя НПС было прекрасно мне знакомо. Сгинувший Вёх собственной персоной. Преклонив колена, он опустил левую руку в небольшую расщелину в земле, а когда выпрямился — его пальцы больше не источали странный туман. Тот теперь сочился прямо из земли.

Вы обнаружили, что источником неизвестной скверны, охватившей лес, стали сильвари-отступники. Доложите об этом Эбену.

Вы обнаружили пропавшего Вёха. Сообщите об этой встрече Таволге.

Вот так всё просто? Пришёл, увидел, сдал? За эту информацию, пожалуй, Эбен простит наши прошлые прегрешения, да ещё и отправит дальше по цепочке заданий. Неплохо, в принципе, но... Скучно. Без огонька.

— Эй, Вёх! — окликнула я местную оппозицию.

Тот лениво, будто не веря в существование какой-либо угрозы для себя, повернул голову в мою сторону. Оглядел. Нахмурился, явно не узнавая.

— Кто ты, что тут делаешь и откуда знаешь меня? — требовательно спросил он, лениво подбрасывая в воздух неведомо когда появившийся в руке кинжал.

— Так уж вышло, что куда бы я не отправилась, судьба всё время сводит меня с тобой. Во-первых, я наткнулась на зашифрованный песенник Кипрея и искала тебя, чтобы спросить, почему тот повреждён. Во-вторых, я встретила твою подругу, Таволгу. Она волнуется и просила тебя разыскать.

Едва услышав имя подруги, Вёх заметно расслабился, а кинжал замер в руке:

— Как она? — неожиданно поинтересовался мой колючий знакомец.

— Скучает, — коротко ответила я. — И, думаю, будет рада увидеть тебя.

— Это невозможно, — тихо ответил Вёх. — Пока невозможно...

— А ну свалил в туман, Чипполино, — грозно рявкнул продирающийся через остатки забора ирх.

Странно, Сашка вроде как собирался погостить ещё пару часов, чего это Чипа понесло в капсулу?

— И грабли на виду держи, а то пожалеешь, что у принца Лимона не загостился, — добавил ирх, красноречиво взмахивая своей неизменной алебардой. Смена класса сменой класса, но это оружие ему просто нравилось.

Последующие события уместились в несколько секунд: Вёх рванул к Чипу, на ходу выхватывая второй кинжал, ирх перехватил поудобней алебарду, а я схватила лютню и активировала заклинание Волшебные стрелы. Отступнику оставалось преодолеть всего несколько шагов, чтобы вступить в схватку с Чипом, но тут оформилось моё заклинание. Две волшебные стрелы, влетевшие в Чипа, ополовинили ему столбик здоровья, а оставшиеся хп в один удар снял подоспевший Вёх. Силуэт ирха растаял в туманной дымке, а на его месте осталась сиротливая горстка монет — половина того, что Чип таскал с собой на текущие расходы. Потом верну.

— Я так понял, это был твой приятель, — недобро прищурился отступник. Судя по его виду, он решил отправить в Серые Земли всех незваных гостей, так сказать, оптом.

— Был — правильное слово, — торопливо пояснила я. — Как видишь, мы несколько разошлись во мнениях.

Мой ответ Вёху явно не пришёлся по душе: отступник криво усмехнулся и неспешно зашагал в мою сторону.

— Хороший же ты друг, если готова убить своего только из-за несовпадения во мнениях.

Кто бы шелестел о “своих”, осквернитель леса! На себя сперва посмотри!

— Мой друг — свободный житель, он вернётся из Серых Земель, и мы разрешим наши разногласия. Если бы он убил тебя, мы не сумели бы поговорить.

— А нам есть о чём разговаривать? — удивился Вёх, продолжая своё неспешное, спокойное, а оттого очень пугающее движение в мою сторону.

— Да. Как я уже говорила, судьба явно не просто так свела нас с тобой вместе. Я лишь недавно покинула бутон и в своём Сумеречном Сне видела Шестую, Раскол и Геранику.

Строго говоря, тут я приврала — о Геранике я только слышала, но Вёху этого явно было достаточно. Он остановился и пытливо посмотрел мне в глаза.

— И что ты думаешь обо всём этом? — вопрос явно был важен для этого странного сильвари.

— Я думаю, вы правы. Ты, Шестая, Второй. Мы должны принять помощь Гераники и раз и навсегда выбить из других рас желание соваться в наши земли. Я хотела рассказать об этом другим, но успела поведать о Расколе лишь своему другу, которого ты видел. Он сомневался, и пока мы спорили, Эбен как-то узнал об этом и заточил нас тут, подальше от Древа. Если бы не ты, мы бы так и сидели там, запертые, до самого объявления Союза. Это бесчестно — принимать важное решение, не спросив воли всего народа, всех сильвари и ирхов!

Вы повысили характеристику Харизма. Итого 4.

Вы получили дополнительное очко обучения. Итого свободных очков обучения: 4.

Внимание, доступна новая основная характеристика персонажа: Обман. Подлинное искусство Обмана доступно лишь тем, чьё обаяние и красноречие позволяет расположить к себе собеседника. Обман влияет на способность ввести НПС в заблуждение, вплоть до получения награды за не выполненное или проваленное задание. Обман позволяет демонстрировать окружающим ложные характеристики, а также на некоторое время даёт возможность представляться другим именем.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

Искушение принять характеристику и, тем самым, увеличить шансы навешать лапши на уши Вёху было велико, но я убрала сообщение с глаз долой. Сейчас меня намного больше интересовала смена эмоций на лице сильвари-отступника.

— И чего же ты хочешь, Лорелей? — после продолжительного молчания спросил Вёх.

— Хочу присоединиться к Шестой в её деле и обезопасить наш народ на века, — не краснея, соврала я.

— Громкие слова. Но готова ли ты доказать их делом?

— Испытай меня и узнаешь.

— Ради будущего своего народа мы принимаем в себя Мрак, позволяем тому изменить нас, — Вёх продемонстрировал свою руку, покрытую шипами. — Готова ли ты пожертвовать собой, своей природой ради других? Готова к тому, что от тебя отвернутся все, включая Хранителя нашего леса и самого Сильвана?

Доступно задание: Ростки Мрака. Описание: В погоне за силой, способной навсегда защитить народы сильвари и ирхов от агрессии прочих рас отступники приняли в себя Мрак, изменивший их суть. Проявите свою готовность идти дорогой отступников, примите в себя частичку Мрака и измените свою природу. Класс задания: сценарий. Награда: изменение репутации с Отступниками Сокрытого леса до дружелюбия, изменение репутации с существами Мрака до недоверия, изменение репутации со всеми прочими фракциями Сокрытого Леса, Империи Малабар и Тёмной Империи Картос до Ненависти, изменение расы на Осквернённую сильвари. Штраф за отказ от задания: изменение репутации с Отступниками Сокрытого леса до Ненависти.

Внимание! Возможно изменение Вашей расы в рамках сценария. В случае изменения расы болевые фильтры будут временно отключены.

Вдобавок ко всему, выскочило дополнительное соглашение, в рамках которого я снимала всякую ответственность с корпорации за своё физическое и психическое состояние в рамках прохождения данного сценария. Надо сказать, стало даже как-то жутковато. Одно дело — сменить расу на не пойми что и похерить репутацию с обеими империями, а другое — когда корпорация заставляет подмахнуть документ, общий смысл которого сводился к “мы умываем руки”. С другой стороны, они точно так же прикрылись даже при выставлении приятных ощущений на максимум... Наверное, просто очередное требование корпоративных юристов. Не станут же они пытаться и убивать своих игроков просто ради развлечения? Или станут?..

Размышляла я не долго. В конце концов, один раз живём, в жизни нужно всё попробовать. Отказавшись от сомнительной характеристики Обман (врать я не люблю, а что-то подсказывало, что в рамках этого самого сценария можно получить характеристику поинтересней), я нажала виртуальную кнопку принятия задания.

— Я готова.

Мне показалось или на лице Вёха появилась тень удивления?

— Это серьёзный шаг, но, если ты тверда в своём решении, следуй за мной.

Идти пришлось далеко, да ещё и не по прямой. Не знаю уж, в чём дело, но Вёх упрямо не желал сходить с осквернённой земли, так что мы петляли по сложному хитросплетению тумана и колючек. Больших колючек. Целого лабиринта из колючих кустов. Стоило углубиться на осквернённый участок земли, как я совершенно перестала понимать, куда иду. Бесконечные повороты создавали ощущение, что Вёх водит меня кругами. Может, так оно и было. В жизни не вспомню маршрут, чтобы нанести его на карту.

Удовольствие от столь продолжительной прогулки было ниже среднего. Вёху-то ничего, шагает себе и шагает, а мне периодически приходилось подлечиваться из-за ежеминутно

просаживающегося здоровья. Хорошо хоть ботинки не подвели, а то получилось бы как в том анекдоте про kota и наждачку — одни уши доехали. Мысли от ботинок переключились на их создателя. Интересно, Пашу разозлила моя атака, или они с Саньком сейчас в два голоса ржут, обсуждая последние игровые события? Скорее второе — иначе у меня уже появилось бы оповещение о скором принудительном отключении капсулы. Закончу задание — вылезу и объяснюсь.

Когда мы с Вёхом выходили к границам осквернённой земли, я то и дело замечала странных существ, похожих на ожившие деревья. Вот только с гориллами, передвигающимися с активной помощью длинных передних конечностей, у них сходства было больше, чем с энтами Профессора. Здоровенные, не меньше шести метров “в холке”, они с довольно агрессивным видом следовали за нами вдоль границы, пока мы не скрывались из виду, углубляясь в колючий лабиринт.

— Кто это такие? — я впервые с начала пути нарушила молчание.

— Стражи Леса, — несколько удивлённо отозвался Вёх. — Странно, что ты не видела их в своих снах. Первая может призывать их в непростое время для охраны границ или, как сейчас, уничтожения опасности в самом лесу.

— А опасность — это мы?

— Пока ещё только я. Стражи чувствуют Мрак, но не могут ничего сделать, пока я не покину осквернённую землю. Мрак разрывает их связь с Сильваном, и стражи перестают быть проводниками его воли, вновь обращаются в деревья. Вот и ходят вдоль границы, следят, стерегут.

Он печально усмехнулся. Тема была явно болезненной. Вообще, странные какие-то злодеи. Не вызывают они у меня отторжения. Сочувствие, любопытство, но никаких негативных чувств. Спасибо разработчикам, обошлись без топорно-картонных идиотов, выкладывающих свои планы первому встречному, то и дело прерываясь на гомерический хохот. Схема “убил злодея, умчался на белом коне за горизонт на фоне красного заката” набила оскомину не одному поколению игроков.

— Почему ты присоединился к Шестой? — спросила я у молча шагавшего Вёха.

— Как и ты, я видел в своих снах многое из того, что хотел бы забыть. Я видел битвы, видел чужаков, принесших войну в наш лес. Пора с этим покончить.

— Как?

— Узнаешь, — загадочно ответил Вёх, после чего снова умолк.

О приближении к лагерю отступников я догадалась сама: всё чаще нам встречались осквернённые сильвари и ирхи. Последние, кстати, выглядели особенно пугающе: в их шерсти клубился уже знакомый тёмный туман, глаза мерцали всё тем же зелёным пламенем, когти и клыки увеличились в размерах. На меня отступники глядели с подозрением, но без ненависти.

Повсюду сновали осквернённые волки, рыси, медведи, соколы, лисы, зайцы и какие-то несуществующие в реальном мире твари. Отдельные представители этого зоопарка начали было проявлять ко мне интерес гастрономического свойства, но стоило Вёху продекламировать какие-то стихи, как вокруг меня появился всё тот же тёмный туман, я получила баф “покров Мрака”, и агрессия животных сошла на нет. Они будто вовсе перестали меня замечать.

Надо сказать, что сотворение заклинаний с помощью одной лишь декламации впечатлило меня куда больше самой пелены. Такой очевидный, доступный всем способ Исполнения, и я о нём даже не задумывалась! Зато теперь понятно, как он разом орудует двумя кинжалами и при этом способен активировать способности Барда. Для декламации свободные руки вообще не нужны. Размышления о перспективах поэтических вечеров были прерваны словами Вёха:

— Нам нужно увидеть Астильбу.

Обращался он к внушительного вида ирху, загораживающему собой проход в колючих зарослях. Разводить политесы ирх не стал, а просто отошёл в сторону, пропуская нас внутрь. То ли Вёх был на хорошем счету, то ли ирх стоял тут для охраны от внешних угроз, а не в качестве секретаря. За зарослями обнаружился знакомый уже пейзаж: осквернённая поляна, покрытая шипастой травой, рвущей в клочья туман, искорёженные деревья, больше напоминающие кактусы. У одного из них, самого крупного, восседала на образованном корнями ложе Астильба собственной персоной. Как и прочие, Шестая переменялась: тело её потемнело и покрылось шипами. Эти же шипы удлиняли пальцы, увенчав те древесными когтями такой длины, что я невольно приняла их за дополнительные фаланги.

— Шестая, — Вёх склонил голову в уважительном, без подобострастия, поклоне.

— Вёх, — коротко кивнула в ответ Астильба.

Лицо её было холодным и величественным одновременно, а глаза горели ровным зелёным огнём. При виде этой спокойной силы я невольно повторила движение Вёха, склонив голову перед Шестой. В реальной жизни мне не доводилось видеть подобные личности: наш век демократии и задекларированного равенства практически уничтожил величие, подменив его высокомерием, спесью и самовлюблённостью. Игры же воссоздали истинное величие, свойственное лишь потомственным властителям и существам древним и могущественным.

— Я полагаю, есть причина тому, что ты привёл ко мне одну из наших сестёр, Вёх, — всё с тем же царственным спокойствием произнесла Астильба.

— Да, Шестая, — Вёх встретился с ней взглядами, но то было не противостояние, а скорее беззвучное дополнение беседы. — Это Лорелей. Она видела в Сумеречных снах тебя, Раскол и Геранику. Она желает присоединиться к нам в нашей борьбе и готова заплатить за это.

— Это так, дитя? — теперь взгляд Астильбы встретился с моим. Не знаю уж, как разработчики добились подобного эффекта, но меня пробрало до мурашек. Во взгляде Шестой не было угрозы — лишь немой вопрос, густо замешанный на невыразимой горечи. А за этим зияющей раной чувствовалась пустота, которую пытается заполнить нечто пугающее.

Перед глазами вновь пронеслась вереница видений Сумеречного Сна. Я видела глазами Шестой. Череда проваленных ритуалов, вызовы сильнейших демонов, не способных помочь, поиски древних манускриптов с забытыми уже заклинаниями... Всё напрасно. Мёртвых нельзя вернуть в мир живых. Спасённые от тления оболочки, лишённые душ — вот всё, чего она добилась на этом пути. Бездна в душе день за днём неудержимо заполнялась жаждой мести, укреплённой решимостью избавить от подобного свой народ. Я видела Геранику, дарующего источник огромной силы, способной навсегда избавить Сокрытый лес от опасности вторжения. Я чувствовала Мрак, вкрадчиво и мягко заполняющий пустоту в сердце.

Внимание! Вы получили дополнительную информацию о Шестой благодаря характеристике

Знания Барда.

— Д-да, — ответ дался с трудом, видения с неохотой отпускали моё сознание.

Чёрт, так и до неутешительного диагноза от психиатра дойти можно.

— Ты понимаешь, что от тебя отвернутся все расы обеих империй? Ты навсегда будешь врагом в их глазах, — голос Астильбы набатом отдавался у меня в голове.

— Понимаю.

— Ты осознаёшь, что Сильван отвернётся от тебя, едва ты примешь Мрак? Готова ли ты отвратить от себя взор Лесного Отца?

— Во снах я видела многое твоими глазами, Шестая. Я готова заплатить эту цену.

На мгновение на лице Астильбы промелькнули горечь и... сожаление?

— Мне жаль, — тихо произнесла она, глядя мне в глаза. В следующее мгновение лицо Шестой вновь приобрело отрешённое выражение, голос набрал силу. — Гераника! Приди на мой зов!

Языки тумана взвились вверх и закрутились в вихре, а через мгновение в нём появился высокий темноволосый человек с располагающим лицом и улыбкой успешного дельца.

— О, я так понимаю, кое-кто из Свободных решил пополнить наши ряды? — деловито поинтересовался он.

В отличие от Шестой, Гераника скорее напоминал человека моей эпохи: хваткий, деловитый, полный самолюбования и бьющей через край энергии.

— Даруй ей силу, Гераника, — спокойно, как равного, попросила Астильба.

— Ты готова принять в себя Мрак, Лорелей? — спросил Гераника голосом доброго волшебника с улыбкой серийного убийцы. Между его пальцами был зажат крохотный неровный осколок, источавший всё тот же тёмный туман.

Внимание! В случае согласия болевые фильтры будут временно отключены, а Ваша раса будет изменена на "осквернённую сильвари". Репутация с Империей Малабар, Тёмной Империей Картос, Сильвари и Ирхами изменится на Ненависть.

По спине прошёл холодок, но причиной тому были не игровые штрафы, а взгляд Гераники. Было в нём какое-то недоброе предвкушение.

— Готова, — всё же выдохнула я.

В следующее мгновение в правой руке Гераники появился кинжал, которым он рассёк мне грудную клетку. Не знаю уж, какие ощущения при этом были бы в реальной жизни, но меня пронзила адская боль. Я закричала во всю глотку, ноги подкосились, но Гераника железной хваткой вцепился мне в плечо (кинжал из его руки таинственным образом исчез) и удержал на

ногах. Понятия не имею, есть ли у сильвари кости, но что-то совершенно ощутимо хрустнуло. Геранику это ничуть не смутило. Он вложил в моё рассечённое тело крохотный осколок и разжал хватку. Я кулем рухнула на траву, не обращая внимания на острые шипы, впившиеся в плоть. Эти царапины были ничем по сравнению с той болью, что пронзила всё моё существо. Сотни шипов рвались из меня, разрывая тело, пронзая кожу.

Казалось, агония длилась много часов, но когда боль, наконец, отступила, таймер игрового времени ясно показал, что не прошло и минуты. Но мне было всё равно. Меня охватила эйфория. Как там в старой поговорке? Чтобы сделать человеку хорошо, сперва нужно сделать плохо, а потом вернуть всё как было. Боль ушла, и я была счастлива.

Задание “Ростки Мрака” выполнено.

Ваша репутация с Отступниками Сокрытого леса увеличилась.

Текущий уровень: Дружелюбие.

Ваша раса изменена. Текущая раса — Осквернённая сильвари.

Получена новая пассивная способность — Острые шипы: возвращение 5% входящего урона нападающему в ближнем бою.

Получена новая пассивная способность — Прочная кора: повышение брони на (2\*уровень) единиц брони. Колючки, шипы, мелкие иглы и подобные непрочные колющие предметы не пробивают Вашей эпидермы.

Получена новая способность — Пелена Мрака: выбранную область застилает пелена непроглядного Мрака видеть в котором способны лишь существа, принявшие в себя Мрак.

Получена новая способность — Покров Мрака: цель укрывает туман Мрака, благодаря которому неразумные существа Мрака не воспринимают цель враждебной.

Получено достижение!

Заклинатель Мрака 1 уровня. Эффективность заклинаний Мрака увеличена на 1%. До следующего уровня 19 изученных заклинаний Мрака. Достижение доступно только существам Мрака.

Ваша репутация с Империей Малабар уменьшилась.

Текущий уровень: Ненависть.

Ваша репутация с Тёмной Империей Картос уменьшилась.

Текущий уровень: Ненависть.

Ваша репутация с Ирхами уменьшилась.

Текущий уровень: Ненависть.

Ваша репутация с Сильвари уменьшилась.

Текущий уровень: Ненависть.

В рамках сценария Вам разрешено вести видеозапись в данной локации.

— Теперь ты — часть Мрака, Лорелей, — с довольной улыбкой сообщил Гераника за мгновение до того, как я покинула игру.

<http://tl.rulate.ru/book/13675/264537>