

"Пожалуйста, выберите пункт назначения".

Грея услышала этот вопрос уже в третий раз. Она до сих пор ничего не сказала, потому что была слишком удивлена, чтобы принять ситуацию, в которой оказалась.

На этот раз она, наконец, решила что-то сказать. "Город ведьм".

"Кошачий автобус скоро отправится. Пожалуйста, держитесь крепче. Следующая остановка - Город Ведьм!"

Как только она закончила говорить, Кошачий Автобус начал проноситься через леса, горные хребты и воды, как будто бежал по ровной земле. Грея снова сильно удивилась, когда не почувствовала ни малейшего толчка. Как будто подушечки лап существа-вездехода прекрасно гасили все завихрения.

Наслаждаясь прохладным ночным ветром, проникавшим сквозь незакрытые окна автобуса, Грея любовалась меняющимися видами за окном, сидя на своем мягком меховом сиденье.

Она подняла голову и посмотрела на маленькую карту, прикрепленную над ее сиденьем, на которой были написаны названия разных мест. Она сказала "Город ведьм" раньше, потому что это было единственное название, похоже, связанное с волшебниками. Были и другие остановки, которые назывались "Баня", "Отель на дереве", "Море русалок", "Долина монументов" и так далее. По сравнению с Городом ведьм они звучали не так интересно.

"Ангор использовал эту штуку в качестве средства передвижения здесь? Странно, но довольно забавно!" Грея потянулась и застонала. "Я только что преодолела препятствие для моего нового заклинания. Я заслужила немного расслабления".

Она закрыла глаза и позволила своему разуму полностью ощутить чрезвычайную скорость транспортного средства.

Кошачий автобус внезапно остановился. Когда Грея открыла глаза, она увидела странный дорожный знак на гладкой дороге. При свете масляной лампы, висевшей на знаке, она увидела енота, который ждал неподалеку, держа в руках зонтик.

О, Ангор даже посадил еще пассажиров на пути автобуса? Халат этого животного выглядел довольно мило.

Медленно, Кошачий Автобус повернулся, чтобы посмотреть на енота своими светящимися глазами. "Кошачий автобус к вашим услугам".

Енот ответил, игнорируя присутствие Грея: "Эта поездка направляется в баню?"

Кошачий автобус медленно покачал своей большой головой. "Текущий пункт назначения - Город Ведьм.

"

"Неужели? Хорошо, я подожду следующего".

Пока Кошачий Автобус продолжал движение, Грея обернулась, чтобы посмотреть на странного енота, терпеливо ожидающего на остановке.

"Так много интересных существ... Если я попрошусь в баню, присоединится ли ко мне этот

енот? И случится ли что-нибудь в этом случае?"

Она была очень впечатлена предыдущей иллюзией Ангора, где каждая мелкая деталь могла показать ей скрытую за ней великую историю.

Есть ли такая история про енота?

С каждым мгновением ее любопытство росло, когда иллюзия позволяла ей выбирать, где исследовать, а не навязывала свои решения.

Мгновение спустя Кошачий автобус остановился на углу тропинки. Грея подумала, что там ждет еще один пассажир, но никого не обнаружила.

На углу тропинка круто поворачивала. Если бы они не пошли по тропинке и продолжали идти вперед, то оказались бы у обрыва, возвышавшегося над бушующей морской водой.

На повороте Грея увидела железный дорожный знак. Помимо стрелки, указывающей на обрыв, там была строчка: "Сюда, в город ведьм".

Пока Грея размышляла, почему знак предписывает прыгать в море, Кошачий автобус вдруг присел ниже и подпрыгнул высоко в воздух.

Грея увидела, как в небе появилась странная дверь, к которой направлялся Кошачий Автобус.

Как только они вошли в дверь, Грея обнаружила, что ее зрение заволочло густым туманом.

Она не почувствовала напряжения. Наоборот, она почувствовала волнение, потому что ощутила в тумане кошмарную ауру.

Туман двигался, но она уже заметила особый застой в окружающей среде.

Как будто само время остановилось и ждало, пока любопытные исследователи откроют для себя сказки и легенды, которые когда-то происходили в истории.

Грея не могла не дрожать. Она не знала, то ли она слишком взволнована, то ли боится. И в сложных раздумьях она не заметила, что Кошачий автобус снова остановился перед деревянным столбом с масляной лампой на нем.

"Мы прибыли в Город Ведьм. Пожалуйста, не стесняйтесь пользоваться моими услугами снова".

Грея окончательно пришла в себя, когда увидела, что огромный кот смотрит на нее.

"Уже? Но почему все размыто?" спросила Грея, оглядывая туман, который не позволял ей видеть слишком далеко.

Кот Бус не ответил. Он уставился на Грею, прося ее выйти.

"Да, конечно... Ангор не может сделать свою иллюзию слишком "умной". Для этого нужны навыки уровня мастера..." подумала Грея и выпрыгнула из автобуса.

Как только она это сделала, Кошачий Автобус начал подниматься по столбу, пока не достиг единственной веревки, закрепленной на его вершине.

Грею не было видно, куда ведет эта веревка, но она с недоумением наблюдала, как Кошачий автобус шел по ней уверенно и спокойно, пока не скрылся в тумане.

Грея почесала голову и снова осмотрелась вокруг.

Единственное, что она могла сейчас видеть, - это дорожный знак, установленный посреди перекрестка, с которого вели три разных пути. Сквозь паутину и грязную одежду, которые были на сломанном знаке, она увидела надпись "Город ведьм", написанную почерневшей кровью.

Под ней была еще одна строка, написанная более мелкими буквами. "Добро пожаловать в Город Ведьм, карнавальную площадку для ваших кошмаров".

Кошмаров? Грея хихикнула. Аура кошмаров вокруг нее была достаточно хороша.

"Этот город - парк триллеров или что-то вроде того?" Грея ничуть не боялась. Как настоящий волшебник, в этом мире было не так много вещей, которые она считала страшными. Но все же она чувствовала, что иллюзия Ангора медленно влияет на ее эмоции, заставляя сердце биться быстрее.

Не колеблясь, Грея вошла в туман.

...

Ангор работал над новым проектом, который должен был стать новой резиденцией Фрейда.

Сначала он планировал сделать что-то простое, чтобы сэкономить время, но, подумав, решил поработать честно, ведь это будет его второй продукт, на котором будет стоять его "торговая марка". Кроме того, Фрейд собирался жить в этом изделии временно. После того, как Фрейд уедет, изделие останется в пользовании Ангора.

Поскольку создать святилище, вмещающее чью-то душу, было несложно, Ангор потратил больше времени на совершенствование внешнего дизайна, чтобы изделие могло произвести лучшее впечатление на того, кто его увидит.

В качестве основного материала он решил использовать "череп усопшего", который мог поддерживать души, поэтому при доработке других частей конструкции ему пришлось учитывать хрупкость костей.

Вскоре он закончил рисовать на своем черновике небольшую структуру, похожую на церковь, построенную из белых костей.

"Нет... это выглядит слишком тускло и бело. И добавление гравировки не сильно поможет..."

Он подумал и добавил в церковь немного алхимической позолоты.

Когда конечный продукт вышел под его заклинанием, он понял, что бледный оттенок костей довольно хорошо сочетается с сияющим золотом.

Возможно, это не работа мастера, но, тем не менее, это можно считать искусством.

"Мило. Я буду называть тебя "Церковь умерших"".

Ранее он думал использовать "Костяная церковь", но это звучало слишком просто.

Церковь была построена на фундаменте круглой формы. Само здание еще не было завершено. Ангор оставил место для размещения рун расширения, чтобы можно было вместить больше душ. Он еще не мог этого сделать, так как не изучил, как рисовать руны.

Он оставил на фундаменте свой "фирменный знак" и "безжизненную руну".

Эта руна обычно использовалась магами для сохранения свежих органов, поскольку выделяемая ею отрицательная энергия могла предотвратить разложение.

В то же время такая энергия могла питать и души.

Сам по себе "череп усопшего" хорошо защищал души. Если к нему добавить руну безжизненности, то церковь станет настоящим убежищем для души.

Пока источник энергии, которым был энергетический кристалл, вовремя обновлялся, церковь усопших могла работать постоянно, в отличие от соцветия души, которое рано или поздно увядало.

Чтобы проверить действие предмета, Ангор достал Флорет Души, в котором находился Фрейд, и поместил его в маленькую церковь.

<http://tl.rulate.ru/book/27632/2189753>