

Там же. То же время. Мерлин.

- Вы не ушиблись? - спрашиваю у споткнувшейся девушки, рефлекторно подхватив её, чтоб не упала. Неожиданно, надо сказать, она появилась на моём пути. И почему я её раньше не заметил?

- Нет, спасибо... - начала она отвечать, да так и застыла, глядя на меня своими большими изумрудными глазами.

Я, признаться, тоже подвис. Незнакомка была чудо как мила. Аккуратный, чуть вздёрнутый носик, пухлые губки, кругленькое, смазливое личико, высокие скулы и всё это вкупе с большими, почти анимешными глазищами и длинными волосами цвета морского песка, пребывающими, правда, в изрядном беспорядке. Однако общую "компоновку" это нисколько не портило. К тому же, с формами у неё тоже всё было более, чем в порядке. А с маленьким ростом и миниатюрной комплекцией третий размер так и вовсе выглядит фантастически притягательно. Что я там про отношения говорил? Мне уже хочется взять свои слова обратно! Хм, кажется, это прелестное личико мелькало в воспоминаниях Крюка... но не слишком чётко.

- Не считите за неуместное любопытство, но мне казалось, что представительницы прекрасного пола - нежелательные гости на этом острове, - начинаю слегка заигрывать с милой незнакомкой.

- Аээ, - немного растерялась она поначалу, - Пэн позволил мне здесь жить, я раньше была феей... Меня зовут Динь-Динь!

- Очень приятно, - беру её ручку и целую тыльную сторону ладони, - Мерлин, чародей.

- Тот самый?! Из Камелота?! - изумленно-восторженно воскликнула Динь-Динь.

- И да, и нет, - делаю короткий взмах левой рукой и в подтверждение моих слов тропинка превращается в вымощенную кирпичом дорогу с фонарями, - это долгая история.

- Ааа... что вы здесь делаете?

- Ищу ответы, а они от меня бегут!

- Кто? - непонимающе захлопала она своими глазищами.

- Ответы. Вернее тот, кто может мне их дать. Я хочу задать Пэну кое-какие вопросы, а он прячется от меня. Представляете?

- Так это... - в эмоциях Динь-Динь проявилось нечто, что можно охарактеризовать как: "Эврика!", - так это вы...!

- Что "я"? - переспрашиваю.

- Это вы убиваете Пропавших Мальчишек! И это из-за вас Пэн запретил им появляться в западной части острова!

- И вас это, я смотрю, совершенно не пугает...

- Пф! - гордо задрала она свой острый носик. - Уж в людях я разбираюсь! Вы - точно не злодей, а Пэн и Мальчишки... Если б я могла, я бы им такое устроила!

- Кхм! Мне, конечно, приятна ваша оценка, но вам не кажется, что вы несколько поспешно мне её дали?

- Пусть я и не фея... уже давно, но Добро в людях вижу, и в вас его очень много!

- Хм, любопытно. Динь-Динь, не могли бы вы рассказать мне о феях, а то я, признаться, мало о них знаю.

- Ммм, - в эмоциях новой знакомой проскользнула застарелая боль, ясно, эта тема была ей не слишком приятна и пробуждала отнюдь не радостные воспоминания, - я даже не знаю...

- Я слышал: вы - знатоки истории. Это так? - перевожу разговор с одной любопытной для меня темы на другую, не менее любопытную.

- Ну, наверное, - неуверенно пробормотала бывшая фея.

- Видите ли, я весьма интересуюсь этой темой. Меня можно назвать археологом-любителем, - не отрываясь от разговора с милашкой, создаю рядом небольшой двухэтажный домик с большой, открытой верандой и довольно неплохим ассортиментом слабоалкогольных коктейлей, - я люблю находить древности и узнавать их историю. Недавно мне стало известно, что где-то три тысячи лет назад почти все миры были частью одной, огромной Империи. Вам что-нибудь об этом известно? Кстати, не желаете попробовать прохлаждающих напитков?

- А? - изумилась девушка, обратив внимание на появившуюся рядом недвижимость. - Мерлин... с вами всё в порядке?

- Нет, я пал под ударами беспощадного какая и безжалостной няшности! - начинаю нести откровенный бред.

С этой милашкой однозначно что-то не так! Она слишком пагубно воздействует на мою психику. Её нужно изучить, осмотреть, ощупать... последнее надо сделать как можно тщательнее! А то, вдруг, она - тайный агент Слаанеш. Нужно проверить все варианты! И нет, это не потому что я - жадный до красоток бабник. Это игра с агентом опасных мультивселенских сущностей, а не флирт с прекрасной милашкой. Главное, убедить в этом себя!

Твою мать... какой же бред. Неужели меня опять штырит? Что-то эта хрень начала вылезать всё чаще и чаще. Как будет время, надо провести ментальную диагностику на предмет отклонений. А то спятивший архимаг это ни разу не смешно. А, скорее, опасно для окружающих.

- С вами всё в порядке? - спросила Динь-Динь, в эмоциях которой были лишь забота и беспокойство.

- Определённо, нет, - криво улыбаюсь, - но вам не стоит об этом беспокоиться.

Я умею быть обаятельным, и мне ничего не стоит затащить красотку, куда угодно. Даже в красивый, уютный домик, полный всяких вкусняшек.

Динь-Динь приняла моё приглашение, выпила пару десятков коктейлей, расслабилась, и всё мне выложила, как на духу. О том, как она хотела помогать людям обрести своё счастье, не взирая на то, кто они. Как совершила ошибку, и эту ошибку ей не простили. Разговорившись, она разволновалась. Нервы и алкоголь привели к тому, что она заснула прямо в кресле, на

веранде.

История зеленоглазой милашки и мои собственные наблюдениями дали весьма занимательную картину. Судя по всему, феи это такие мелкие божества, а их пыльца это самая обычная, овеществленная прана. Динь-Динь когда-то очень давно была человеком, но некие заслуги её приняли в сообщество фей, проделав над ней весьма занятные манипуляции, которые изменили саму её суть. И даже теперь, после того, как эту милашку изгнали из "дружных рядов", она не стала обратно человеком. Её душа, перешагнув порог сверхъестественного, уже никак не может вернуться в человеческое состояние. Хоть Динь-Динь и отрезана от источника праны, на котором, видимо, "сидят" все феи, но её энергоструктура позволяет накапливать значительные объемы маны и за счёт этого творить неосознанное волшебство. Ей не нужна пища или вода, она передвигается по джунглям, как самая настоящая дриада. Растения подчиняются неосознанным желаниям Динь-Динь и прячут её от нежелательного внимания. Она прекрасно ориентируется даже в самой густой чаще, и никогда не теряется в джунглях. Ну и, конечно же, нельзя не упомянуть навык чтения душ, с помощью которого она определила меня как добряка. Динь-Динь не осознаёт того, что пыльца ей, по большому счету, и не нужна. Творить волшебство она может и без неё. Но убеждения, приобретённые в бытность феей не дают этого понять.

Сотворив на спящей милашке тёплый плед, оставляю на столе записку, затем слегка улучшаю скрывающий купол вокруг домика и ухожу. Она рассказала мне многое, в том числе, поведала о том, где обычно ныкается Пэн. Так что на этот раз я решил не откладывать дело в долгий ящик.

Прогуливаясь по острову, я оставил множество Эфирных маячков, которые были, по сути, якорями для телепортации и, одновременно, "подпорками" для моего восприятия. Дело в том, что фон Нетландии здорово забивает мои сверхъестественные чувства, не давая обозревать округу на больших расстояниях.

И сейчас, ориентируясь на эти маячки, я начал искать Пэна. Благодаря Динь-Динь, мне были известны примерные места его обитания. И я нашел этого засранца всего за пятнадцать минут. Он сидел в крупном лагере Пропавших на юго-западе острова. Что характерно, его истинная сущность была вместе с ним. Видимо, считает, что с ней у него больше шансов уцелеть. Ладно, думаю, настал тот момент, ради которого я пощадил Крюка.

Открываю неподалеку портал на местный план Смерти. И спустя минуту оттуда буквально вываливается изрядно подранный вампилак*. Портал закрывается, оставляя существо валяться на кирпичном тракте. Правого крыла, считай, нет, вместо него измочаленная, кровавая тряпка, шерсть зияет многочисленными ранами, а во рту недостаёт зубов.

- Эй, животное, - пнул я этого симулянта, - хватит притворяться, ты не можешь умереть, я об этом позаботился.

- Раа! Ррраф! - из-за конструкции челюсти он не мог членораздельно говорить, но тут даже телепатом не нужно быть, чтобы понять, какую мысль существо пытается донести. Настолько жалким и измученным оно выглядит.

Как бы мне ни хотелось преподать капитану более наглядный и запоминающийся урок, но с наказанием пора заканчивать. Миг и все раны на теле вампилака затягиваются, а клыки восстанавливаются. Спустя ещё один, почти неразличимый миг на дороге валяется уже не зверь, а самый обычный высший вампир в своём первозданном облике.

- Вставай, Крюк, больше я повторять не буду.

- П-п-простите, Господин, - испытывая просто животный ужас, повинился Джонс. Возвращение в человекообразный облик несколько его не обрадовало, он был уверен, что я приготовил для него новую экзекуцию.

- Могу поздравить, твое наказание окончено, я прощаю тебя... на этот раз...

- Больше я вас не подведу, клянусь!

- Не перебивай... так вот, мне нужно, чтобы ты кое-что сделал. Слетай туда, - передаю Крюку ментальный пакет с данными о месте, в которое он должен прибыть, - устрой там переполох. Убивай Пропащих Мальчишек, как можно более эффектно, сделай из этого представление. И... вот ещё что. Постарайся не демонстрировать совсем уж запредельную силу и скорость. Вопросы есть?

- Пропащие Мальчишки? - высший вампир огляделся по сторонам. - Нетландия?

- Да. Это все твои вопросы?

В ответ Крюк нервно сглотнул и, используя только что приобретённые возможности, обратился в вампила, взмахнул крыльями и полетел к стоянке Пропащих, на которой сейчас «развлекался» Пэн.

На место вампилак прибыл довольно быстро. Не прошло и пары минут, как он уже пикировал на одного из Пропащих, отдыхающего среди ветвей старого клёна. Схватив недоросля задними лапами, он взмыл высоко вверх и сбросил вниз воплящую жертву. Всё это происходило на глазах остальных Мальчишек, которые тут же начали стрелять в Крюка из своих примитивных луков и кидать копья. Пэн, что характерно, не спешил на помощь своим питомцам. Единственное, на что его хватило: встать с пня и отправить свою тень на осторожную разведку.

Он ослабил наблюдение за островом, сосредоточившись на окрестностях и Крюке, который нарочито жестоко расправлялся с Пропадшими. То, что надо. По периметру лагеря тут и там начинают появляться мелкие плетения, слабые и по отдельности ничего из себя не представляющие. В насыщенной энергиями Нетландии обнаружить их практически нереально, даже если знать, что искать. Это как ковыряться в стогу сена в поисках иголки. Постепенно они начинают усложняться, обрастая множеством таких же мелких конструкторов. Риск обнаружения увеличивается, но он всё также минимален.

Когда в живых осталось всего четверо из тридцати Пропащих, а Пэн все же натравил на вампила свою тень. И в этот момент узоры соединились, превращаясь в полноценное заклинание. Вернее, целый их комплекс. Барьер для физических объектов, для нематериальных сущностей различных видов и, наконец, в качестве самого "тяжёлого" аргумента ловушка душ, способная удерживать даже богов. Не очень сильных, но всё же. Все недостающие элементы плетения добавились уже в процессе активации. И даже это Пэн прогляпил. Мне начинает казаться, что вся затея с его отвлечением была немножечко лишней. Кажется, тот кого почитают хозяином Нетландии, поразительно невежественен в магическом искусстве. После столкновения с ним я и так много от него не ждал, но сейчас он ещё сильнее упал в моих глазах.

Когда ловушка полностью активировалась, Крюк улетел оттуда, а летающая тень начала бессильно биться об барьер. Пэн откровенно занервничал, пытаясь уйти оттуда. Но ни он сам, ни его магия не смогли пробить защиту. Подождав, пока демон осознаёт всю тяжесть своего

положения, я телепортировался прямо под его "ясные" очи.

- Ты... - лицо Пэна изобразили нечто среднее между испугом и гневом.

Я не стал вступать с ним в великосветскую беседу. Вместо этого демон и его тень приняли на себя целый каскад заклинаний на основе чистого Эфира. Ни защититься, ни как-то парировать это они не смогли, став пленниками симпатичной, малахитовой шкатулки.

Разобравшись с Пэном, я сжёг четверых Пропавших Мальчишек, что уцелели после "охоты" Крюка. Больше мне здесь делать было нечего. Однако, собравшись уходить, я ощутил неподалеку присутствие ещё одного человека. В этом бы не было ничего странного, если бы этим человеком не являлась девочка. И, судя по ауре, весьма молодая. Она находилась в нескольких десятках метрах от меня, пряталась за деревом и пыталась аккуратно смыться, видимо, не ожидая от меня ничего хорошего.

- Ты кто? - телепортировавшись, спрашиваю у девочки-подростка, двенадцати-тринадцати лет, которая щеголяла в плотной, белой пижаме с кружевной вышивкой.

- В-венди... Венди Дарлинг, - испуганно ответила девочка, отпрыгнув от меня на пару метров.

Вместо того, чтобы возиться с девочкой самому, создаю астрального клона и под невидимостью телепортируюсь в домик, к Динь-Динь. Бывшая фея до сих пор спала в кресле. Ну и я тоже решил слегка передохнуть, проветрить разум и отвлечься от насущных проблем.

В качестве отдыха я вновь выбрал довольно ерундовое занятие. Создание собственной видеоигры. Я начал заниматься этим ещё полгода назад в качестве совсем уж третьестепенного занятия. Чтобы заполнить время, пока разум перезагружается после истощения ментальных сил.

Призвав из домена свой персональный ноутбук-суперкомпьютер, устраиваюсь поудобнее и принимаюсь за дело. Ничего особо оригинального в моей игрушке нет, это рпг с элементами шутера и стелса. Ну и ещё я уделяю много времени социальным механикам и экономике. Там нельзя, к примеру, собрать кучу денег в середине игры и покупать на них всё, что душе угодно. Учитывается такая вещь, как разный курс валют, отношения к герою разных фракций и многое другое.

Действие происходит во время альтернативного Интербеллума. Первая Мировая закончилась, Германия проиграла, монархии пали, по Европе бродит "Призрак Коммунизма". Но в двадцать третьем на Землю, в разных частях света падают несколько метеоритов. В Сибири, Швейцарии, Ливии, где-то в Южной Атлантике и на одном из островов Гавайского Архипелага. Эти метеориты состояли из синих и зелёных кристаллов, которые излучали то, что потом назвали Полем Раковского, в честь учёного, который впервые открыл данное свойство. Оно действовало, как радиация, только вот мутации, провоцируемые инопланетными минералами, были скорее положительными, нежели отрицательными. У большинства просто незначительно поправлялось здоровье. Ну а единицы получали необычайные способности, вроде телепатии, скорости реакции, как у мухи и повышения мускульной силы вследствие замены белых и красных мышечных волокон розовыми.

Позже было открыто и иное свойство кристаллов. Предельная энергоёмкость. При размельчении осколков весом в жалкие миллиграммы происходил взрыв, сравнимый с таковым у стандартной пехотной гранаты. Казалось бы, при таких вводных использовать его было бы просто опасно. Но учёные смогли синтезировать инопланетное вещество, из которого состояли кристаллы, и в жидком виде уже к двадцать пятому году начали всю использовать вместо

нефти везде, где только можно. Первопроходцами в этом были СССР и Германия. Ну а вслед за ними, крайне неохотно начали подтягиваться и другие страны.

История начинается в тридцатом году. На старте даётся выбор множества стран для прохождения за них. США, Великобритания, СССР, Германия, Италия, Япония и Китай. У каждой страны есть свои плюсы и минусы, а также цепочка уникальных квестов. Сюжет у меня еще в стадии разработки, я пока бьюсь над графикой. Создаю 3D модели и заставляю их делать всякое. Занятие тяжёлое и крайне муторное, даже для меня. Самое то, чтобы загрузить мысли и отвлечься от текущей рутины. Закончил я с этим только, когда Динь-Динь открыла глаза.

Перекинувшись с ней парой слов и подождав, пока она умоется и, в целом, приведёт себя в порядок, я предложил ей покинуть Нетландию и отправиться со мной в Сторибрук. И, вопреки моим ожиданиям, она согласилась, практически не думая. После этого я открыл портал в свою городскую квартиру, несколько часов объяснял ей, как пользоваться современными приборами, рассказывал про земные обычаи. Ну и попросил Эмму присмотреть за ней, пока меня не будет.

Ночью же я вернулся в Нетландию. Пленение Пэна - лишь половина дела, теперь мне предстояло вытаскивать из него информацию. Подготовив тюремную лабораторию, я выпустил демона из шкатулки и тут же надел на него иные оковы. Десятки сдерживающих заклинаний не давали ему не то, что шевелиться, даже мыслить без моего ведома.

После надёжной фиксации Пэна, началось дотошное изучение этого существа.

И, по завершении, я остался в весьма смешанных чувствах. Питер Пэн был самым обычным человеком, который вступил в симбиоз с могущественным духом. Той самой летающей тенью. Она дала ему бессмертие, вечную молодость и власть над собой. Мотивы духа от меня ускользали. Зачем это нужно было ему, я решительно не понимал.

Оставив в покое подростка, я сосредоточился на "его" тени. И вот она-то представляла собой куда более интересный объект для изучения. Можно с уверенностью сказать, что раньше это была человеческая душа, принадлежащая, судя по всему, некоему магу. Но потом, со временем, видимо, он потерял свою человечность. Произошло это, скорее всего, из-за тесного взаимодействия с планарной Тьмой.

Попытавшись добраться до воспоминаний тени, я натолкнулся на яростное сопротивление духа. Мне приходилось давить его своей силой и калечить энергетическое тело, дабы ослабить защиту. Это помогало, но существовал определённый риск того, что он сойдёт с ума или вообще превратится абсолютно безмозглый сгусток энергии. Увы, иного способа добраться к нему в разум не было.

Чтобы окончательно лишить духа сил, я начал отсекал его от плана Тьмы, уничтожая энергетические нити, отвечающие за связь с астралом. Всё шло относительно нормально до тех пор, пока с той стороны не начали поступать внушительные объёмы энергии, поступившие с «той стороны», не уничтожили львиную долю сдерживающих заклятий и не освободили тем самым духа.

Я начал было восстанавливать плетения, но тень поразительно быстро избавлялась от Эфирных Пут.

Стало понятно, что быстро вернуть все на круги своя не получится. В ход пошла настоящая боевая магия. Эфирные Стрелы, Священные Копья, целый каскад плетений на основе Света. Этого должно было хватить даже великому духу Тьмы. Но не хватило.

Существо сделало довольно изящный ход, слегка изменило остатки моих же собственных заклинаний сдерживания и превратило их в барьеры. Которые выдержали всё, пусть и почти полностью истощившись.

После этого сила духа возросла еще больше, перекрыв уже мою мощь. Его энергоструктура значительно усложнилась, а очертания стали напоминать женские. Кажется, некто из мира Тьмы использует тень Пэна в качестве аватара.

Спустя долю секунды темная сущность атаковала уже меня. В мою сторону устремился целый рой плетений на основе Тьмы и Тени. Оно весьма предусмотрительно отрезало мне возможность поставить щит из Света, который с успехом справился бы с противоположной стихией. Но никак не с энергией, совмещающей Тьму и Свет.

Всё это за мгновение пронеслось в моём разуме, пока я творил Шок. Масштабное заклинание на основе Огня, Воздуха, Воды, Света и Эфира. Появляясь в одной точке, оно за секунду разрастается до многометрового шара, который тут же и взрывается. Достаётся как физическим, так и энергетическим объектам. Всё превращается в мелкодисперсную пыль.

Что и произошло. Мой домик окончательно превратился в труху. Траву, деревья и почву буквально вымело из радиуса поражения заклинания, из-за чего в самом центре Нетландии образовался идеально ровный кратер, а территория вокруг покрылась серой пылью, которая ещё и с неба стала падать, аки снег.

И хоть я и не рассчитывал уничтожить врага этим заклинанием, но думал, что его оно, как минимум, дезориентирует. Ничего подобного. Тёмный дух, принявший женоподобные очертания, паря на кратером, открывал в небе множество проходов в мир Тьмы, истончая этим ткань реальности и усиливая себя ещё больше. Планарная энергия повсюду начала формироваться в десятки заклинаний.

Кажется, некогда этот дух был либо магом, либо фамильяром чародея, который многое от него перенял.

Формируя атакующие плетения, темная сущность не забывала и о защите, выстраивая широкую полосу из барьеров, прикрывающих не только ее саму, но и порталы, откуда к ней поступала энергия. Я тоже не бездействовал, активно мешая противнику формировать конструкторы с помощью Эфирных Паразитов и пробуя его щиты на прочность. Пока что не слишком удачно. Стоит мне хоть немного надавить на определённый участок, как барьеры в том месте уплотняются, и все мои заклинания банально в них вязнут. Ну а на отвлекающие атаки эта сволочь не ведётся. Да и контратакует весьма часто.

В иной ситуации я бы мог задействовать астральные копии и элементарей, но сейчас это пойдёт скорее во вред, нежели на пользу. Лучше не распылять силы и внимание, когда тебя давит сильный и умелый противник, который во многом тебя даже превосходит.

Четыре Шока, созданные по периметру вражеского барьерного комплекса, изрядно потрепали защиту. В образовавшиеся "прогалины" тут же устремилось восемь Священных Армагеддонов. В небе Нетландии расцвела бело-желтая огненная феерия, которая испепелила все живое на острове, превратив его в классический адский пейзаж.

Это «представление» опустошило мой резерв на треть. Спустя миг после активации первой очереди масштабных конструкторов в меня уже летел рой тёмных плетений. Копья, Тараны, Сети даже Лучи напрямую из многочисленных порталов. Большую часть мои щиты погасили в пассивном режиме, но некоторые мне пришлось уничтожать самому. И все же, несмотря на

мои усилия, три Копья прошли сквозь истощенную до крайности защиту и пробили мое туловище насквозь в районе живота, повредив также и моему духовному телу. Благо, мне эти раны были не так уж и страшны.

И, чтобы закрепить успех, мне пришлось начать ломать порталы в мир Тьмы, не обращая внимание на три впившихся в меня сгустка вредоносной энергии.

Что там случилось с моим противником, я не знал, он неплохо скрылся, но, полагаю, ему тоже не очень хорошо. Иначе бы он не бездействовал вот уже полминуты к ряду, позволив мне испортить почти все его порталы и залатать раны.

Однако враг всё же не был повержен, и вскоре дал о себе знать. Вся планарная энергия, что витала в пространстве Нетландии начала закручиваться в нечто подозрительно напоминающее Бурю Тысячелетия. Только циклопическую по своим масштабам. Исходное заклинание и так можно приравнять к тактическому ядерному заряду. Но это... даже не водородная бомба, а нечто по-настоящему ужасающее.

Я испугался. Холодный, липкий страх за жизнь после столетий разлуки вернулся ко мне во всем своём мерзейшем великолепии. Подобного я не испытывал, даже когда Антихрист "перебирал" мою душу. Потому что в тот момент у меня были шансы. Но сейчас... их просто нет. Телепортироваться я не могу из-за мощнейшего энергетического возмущения, возникшего вследствие выброса в магический фон огромных объемов маны. Уйти из зоны поражения тоже, ибо накроет всю Нетландию.

Для такой махины заклинание формировалось поразительно быстро.

Первая секунда. Оценка угрозы и перевоплощение в Архангела.

Вторая секунда. Формирование адекватной защиты.

Третья секунда. Продолжение создания многослойных барьеров.

Четвёртая секунда... не успел. Буря грянула за мгновение. Эфир и Тьма пустились в бешеный пляс, уничтожая ткань самой реальности. Вода, земля, воздух, растения, животные и люди - всё это исчезало под напором неудержимой стихии, проваливалось в астрал, который извращал всё это, а Тьма пожирала, рождая тысячи духов. Таких же голодных, злобных и неуправляемых, как она сама.

На моих глазах целый мир за считанные секунды провалился в ад. И вскоре я должен был отправиться вслед за ним.

<http://tl.rulate.ru/book/49752/2886952>