

Сидишь на крыше, болтая ногами. Город под подошвами ботинок движется, не обращая на тебя внимания. Ты ждёшь.

Насекомые, которых ты подчинил, летают и ползают внизу, передавая информацию. Их глаза соединены с твоими глазами: на краю поля зрения роится множество странных калейдоскопических картин; твоё обоняние, кроме стандартных запахов города, получает сигналы от рецепторов насекомых; и, наконец, осязание. Ты сидишь и знаешь это, но одновременно движешься во множестве различных направлений, одновременно здесь и не здесь. Проприорецепция сбоит. Голова гудит от непривычной, неестественной нагрузки.

Ты ищешь мага. Любого, чтобы узнать хоть что-нибудь. Как устроен мир, кому принадлежит эта территория, какие организации магов существуют. Есть ли на самом деле вампиры, или это твой личный глюк. Кто может угрожать жизни, а кто может её спасти. Информационный вакуум раздражает, ты будто ходишь по минному полю, завязав глаза.

Ты соскальзываешь вниз. Окна за спиной сменяются, как кадры в слайдшоу, ветер свистит в ушах, сердце бьётся так, что готово вырваться из груди — миг полёта. Хочется вцепиться пальцами в воздух и остановить это, но ты вместо этого превращаешься в облако бабочек; собираешься через секунду уже на земле.

\*\*\*

Ты видишь ребёнка, шляющегося по улицам, держа волшебный камень в руке. Он что-то ищет. Как ты. Ты подумал, может, поможешь ему найти, и он в ответ тебе поможет?

Ты в толпе. Вот какой-то толстый клерк в костюме идёт, уткнувшись в телефон, вот подросток в припрыжку гуляет с друзьями, всех их объединяет одно. Они уродливы. То, как выглядят, как пахнут, двигаются, даже то, как дышат, всё это неправильно. Ты мог бы улучшить их.

Импульс силы проносится по улице. Ребёнок кривится и хватается рукой за сердце; достаёт из кармана баночку с таблетками, достаёт одну. Глотаёт. Ты, немного дезориентированный, мотаешь головой.

Что-то происходит.

Ребёнок ускоряет свой шаг, почти бежит, целеустремлённый. Ты за ним. Вы проходите несколько улиц, прежде чем останавливаетесь около какого-то пустынного переуллка. Из его глубины слышится лязг клинков, энергия пульсирует, волнами расходясь далеко вокруг.

Ребёнок останавливается в затруднении, не зная, что делать. С одной стороны, вот цель, к которой он шёл. С другой стороны, он может умереть, если вмешается в схватку. Почему он один? Где его телохранители?

Твои насекомые показывают, что в переуллке идёт сражение: миниатюрный человек в глухих чёрных доспехах с алыми прожилками, почему-то без шлема, сражается с человеком в белой маске-черепе и чёрном трико. Неподалёку валяется небольшая кучка трупов, кровь стекает на асфальт. Кровь пуста, в ней нет ни капли жизненной силы.

Ты мягко отодвигаешь ребёнка в сторону и идёшь вместо него.

Он кричит тебе в спину в запоздалом испуге, спрашивает, кто ты такой. Он спрашивает, что за чары ты применил, чтобы скрыться от его детектора, говорит, что он хозяин этой земли и ты не можешь находиться здесь, предварительно не уведомив. Какое смешное дитя. Не говоря о его

наивной вере, что кто-то вроде него может указывать кому-то вроде тебя, в его словах кроется фундаментальная ошибка. Ты не используешь чар.

Ты сам — чары.

Ты разделяешься, а потом собираешься вновь, уже в переулке. Стараешься двигаться быстро, чтобы атака была неожиданной, но всё равно не успеваешь: человек в маске, почуяв твоё присутствие, мгновенно разрывает дистанцию и исчезает в никуда. Какая-то разновидность телепортации? Или стал невидимым? Позже обязательно узнаешь ответ.

Насекомые со всех концов города стекаются в этот переулок, заливая его своей массой; часть их заползает на тебя, а потом сливается вместе, покрывая тело живой бронёй. Вы с доспехом сближаетесь, топчa насекомых, и обмениваетесь ударами. Он широко, больше с силой, чем с умением, размахивает своим мечом, ты же парируешь его атаки руками. На твоей броне и плоти под ней остаются следы, глубокие щербинy, в то время как меч того, кто в доспехе, всё так же остёр. Насекомые ползут по тебе, латая раны собой, ты изворачиваешься, как можешь, пытаешься нанести удар. Ты ищешь слабое место в доспехе.

А потом он пропадет. Просто превращается в пыль, рассеивается по ветру. Ты останавливаешься в недоумении; затем, пожав плечами, отдаёшь приказ. Насекомые собираются вокруг тебя, накрывают коконом, с головы до ног, лезут в глаза, уши и рот, поглощаются кожей, пропадают, вливаются в тебя. Без следов.

Ребёнок осторожно входит в переулок, кивает, взглянув на висящую в воздухе и лежащую на земле пыль. Пробормотав несколько слов, он превращает пыль в цельный кристалл; оборачивается к тебе. Говорит, что он ещё не знает деталей, но, судя по всему, некий ритуал не был завершен правильным образом, и потому тени Слуг — призраки призраков — проявляются в этом мире. Лишь временно. Сначала на несколько секунд, но теперь, поглотив несколько человеческих жизней, явление существует уже минуту. Оно воспроизводит Войну за Святой Грааль.

Ах, вот оно что — так стоит сказать, наверное? Всё же понятно? Но решаешь поступить по-другому. Ты предлагаешь ребёнку сделку. Говоришь, что, твоя память повреждена, и ты нуждаешься в информации; взамен можешь помочь с этой Войной. Он будет мозгом, а ты руками. Также ты просишь новый меч. Ребёнок, подумав немного, предлагает встретиться в каком-то парке через сутки, потому что не может дать ответ сейчас.

Название тебе ничего не говорит. Но уточнять не будешь: такую простую вещь можно узнать самостоятельно.

Вы расходитесь.

\*\*\*

Насекомые извергаются из тебя, как вода под давлением, пока ты обессиленно валишься на пол. Ты в каком-то подвале. Даже та короткая схватка с призраком истощила тебя. Вернее, твоё тело. По каким-то причинам оно слабее, чем привык. Его физическая сила больше привычной, но проводимость магии отвратительна.

Ты лежишь на движущемся ковре из живых существ, впитывая их энергию, окружённый шорохами и стрекотом. Теперь это место кажется родным.

\*\*\*

Вокруг — уже знакомый тебе осквернённый парк. Ребёнок напротив. Позади него — человек в рясе. Вы говорите.

Говорите о Войне за Святой Грааль. Объясняют всё кратко, без лишней информации. Есть ритуал, позволяющий выполнять желания; чтобы завершить его, нужно топливо; в качестве этого топлива выступают Героические Духи — призраки великих людей, типа короля Артура, призванные откуда-то там. Мастера сражаются между собой, используя Слуг как инструменты, победитель получает заряженный жертвами Грааль.

Слуги неполноценны. Их ограничения называют сосудами. Сосуды отличаются по форме: например, король Артур, призванный в сосуде Сейбер, будет иметь свой Экскалибур, в то время как в сосуде Лансер у него будет копье Ронгоминиад. Есть семь сосудов, и, соответственно, семь Слуг: Сэйбер, Лансер, Арчер, Райдер, Кастер, Ассасин, Берсеркер. И хватит о них, здесь всё в целом понятно из названия.

Священник даёт тебе карту города с пометками всех сортов, на которой запечатлено каждое сражение прошедшей Войны; каким бы образом он это не сделал, но он собрал много информации. Он также даёт тебе телефон, с помощью которого с ним можно связаться — это необходимо, чтобы он мог своевременно принимать решения о сокрытии улик. Это его работа — скрывать существование магического мира от людей. Он занимается ей, потому что ребёнок пока не готов к подобной нагрузке.

Ты задаёшь вопрос: нельзя ли как-нибудь уничтожить этот театр теней? Священник отвечает, что подобные «явления» стираются специальными ритуалами, которые ни один из стоящих здесь не в состоянии применить. На вопрос, почему бы ему не вызвать того, кто способен, получаешь ответ, что это было бы скучно. Очевидная ложь. Священник говорит, что тени не представляют никакой опасности, и вы вполне способны разобраться с ними без привлечения внешних сил. Ведь сражаться не нужно. Даже наблюдать, в общем-то, не нужно, только, когда сформируется, забрать Грааль.

Ребёнок не согласен со священником: он считает, что несёт ответственность за события, происходящие на территории города. Поэтому он искал теней.

Ты получаешь свой меч — сапфировый дайт, выглядящий как рукоять без лезвия — и прощаешься с этими двумя. Уходишь из парка. В процессе рассматриваешь карту и находишь там точку с сегодняшней датой; находишь первого попавшегося человека, чтобы узнать, как пройти. Получаешь ответ: никак, потому что этого места не существует. Какой вообще замок? В Фуюки нет никаких замков, не морочьте мне голову!

\*\*\*

Две фигуры сидят, распивая «вино». Человек в глухих доспехах с открытой головой, которого ты уже видел, и мускулистая тень в доспехах полегче. Они открывают рты, но вместо слов из их глоток исходят только отрывистые звуки, иногда — короткие фрагменты фра. Как будто животные пытаются имитировать человеческую речь. Они внутри замка рода Айнцбёрн, располагающегося в лесу на окраине города. Ты тоже здесь, конечно. Наблюдаешь с помощью насекомых.

Это заняло несколько часов. Сначала возник звук: плеск «вина», бессмысленные «реплики», потом проступило едва заметное изображение, и только в конце появился хоть какой-то намёк на жизнь.

Встреча длится и длится. По её завершении из режима скрытности возникает группа теней в

масках-черепах — Ассасины. Вернее, один Ассасин со способностью клонировать себя или чем-то в таком роде. Большая часть клонов возникают вокруг двух фигур, но пара оказывается рядом с тобой. Ты не в лучшем положении, ведь замкнутое поле замка мешает тебе высвободить полную силу.

Ты отдаёшь команду — ресторейшн, — и из рукояти меча выходит лезвие. Ты отражаешь первые удары, и находишь этот меч лучшим, чем старый; тебе никогда не удавалась работа с оружием. Насекомые извергаются из твоего широко открытого рта и превращаются в верёвки, сковывающие Ассасина, но он мгновенно их рвёт. Хотя этот класс слабейший среди Слуг, он всё равно сильнее тебя.

Пока один Ассасин атакует спереди, второй осторожно подбирается сзади, но его попытка обречена на провал: благодаря насекомым ты воспринимаешь всё в пределах 360°. Из твоей тени поднимается стена, блокируя удар; пока первый занят верёвками, ты оборачиваешься и отсекаешь второму голову.

Даже если он сильнее тебя. Разделившись на столько частей, нельзя избежать штрафов.

Ты возвращаешься к первому Ассасину. Вы обмениваетесь ударами, ты получаешь несколько ран — уступаешь по навыку, — но всё же упокаиваешь его. Пока был занят сражением здесь, остальные тени уже пропали. Ассасин был убит — весь, целиком. Немного жаль, что это произошло так быстро.

Ведь во время битвы ты чувствуешь себя живым. Таким живым, как никогда ранее. Сможешь ли ты прорваться сквозь бесконечный строй копыеносцев?

\*\*\*

Огромная масса плоти возвышается над рекой. Напротив неё — рыцарь, занесший свой меч. Красное сияние исходит из лезвия. Столб света вздымается вверх.

АРО...АЙТ!

Кастер погибает.

Ты стоишь на крыше, наблюдая за представлением. Насекомые контролируют весь дом под тобой, через них ты чувствуешь, как незнакомый тебе человек, пытаясь, поднимается вверх. Его волосы — синие, как у тебя. На кисти его руке странная татуировка, похожая на вихрь из трёх ломаных линий. Она кажется чем-то важным; что-то дёргается внутри при взгляде на неё. Человек знает, что ты следишь за ним: он, кривя уголок рта, косится на твоих фамильяров.

Он доходит до крыши. Открывает дверь. Ты оборачиваешься. Спрашиваешь, знакомы ли вы. Он спрашивает в ответ, правда ли, что ты потерял память. Это очевидно, разве нет? Вместо ответа его одежда — драная толстовка и старые брюки — сменяется доспехом, таким же, как доспех рыцаря, сокрушившего Кастера и его тварь. Твоя броня из червей даже рядом не стоит с этим.

Он рывком сближается и ломает тебе челюсть. Ты мог бы и увернуться, но простыми физическими атаками тебя не пронять. Ты решаешь получить пару ударов, чтобы усыпить его бдительность. Ты отлетаешь от силы удара, падаешь, получаешь пинок в живот. Заслоняешься правой рукой, теряешь её. Теряешь левую, потом получаешь по рёбрам, осколки костей почти входят в сердце, но успеваешь их отклонить.

Он боится. Боится тебя почти до заикания и мокрых штанов, и всё равно делает то, что делает.

Он заявляет, что ты не должен даже приближаться к Сакуре. Ты понятия не имеешь, о чём он. Ты соглашаешься. Он отстаёт от тебя. Он, пытаясь быть крутым, бросает фразу о том, что ты больше не бессмертен.

Привет из прошлой жизни. Сколько ещё будет таких? Он прыгает с крыши и падает наземь, с треском и трещинами пробивая ногами асфальт; ты лежишь, сшивая свою разодранную плоть. Когда лечение завершается, ты встаёшь и тихо уходишь.

\*\*\*

Лансер пронзает себя своими копьями.

\*\*\*

Сейбер гонится за Райдером по городу на своём мотоцикле. Он догоняет его и устраивает сражение, в ходе которого ломает его колесницу. Ничего интересного, только он сбил пару человек по пути.

\*\*\*

В подземной парковке Сейбер сражается с Берсеркером. Берсеркер умирает.

\*\*\*

Райдер стоит напротив Арчера, готовый сражаться до конца.. или, по крайней мере, так это должно было выглядеть. Но есть один нюанс. Арчер слишком силён, чтобы стать частью театра теней, и потому его здесь нет. По крайней мере, так сказал тебе священник. В замке Айнцбёрнов всё точно так же — на встрече должно было быть три Слуги, а не два.

И, раз такое дело, ты решил занять в этом бою место Арчера.

Райдер стоит напротив тебя, ты в броне из червей, он весь в чёрном и красном. Его взгляд пуст, но на дне этой пустоты что-то есть — что-то, с чем ни один человек не захочет встречаться. Он почти материален, в нём нет пустых мест. Он громко смеётся — и во вспышке света мир вокруг вас становится другим. Место современного города занимает пустыня. Солнца на небе нет — оно пожрано Луной, только тонкий красный обод виднеется. Здесь темно и тихо

Райдер перед тобой. Позади него — армия. Ты слышишь их далёкие крики. Чуешь их голод. Отвратительные мутанты, убийцы, насильники и клятвопреступники, всё отребье, что может предложить Земля. Ты весело скалишься, восстанавливая дайт. Насекомые извергаются из твоих пор, заполняя собой окружающее пространство. Они разбегаются и прячутся, зарываясь в остывающий песок.

Райдер бежит к тебе, ступая по песку, как по ровному полю. Ты навстречу к нему. Вы сходитесь. Он замахивается, готовый от всей души угостить тебя, в то время как ты распадаешься на бабочек. Ты собираешься уже за его спиной. Ты слышишь его негодующий визг, но игнорируешь, сейчас не до него.

Армия надвигается на тебя. В воздухе летают какие-то твари, кони бегут со всех ног, некоторые маги левитируют — они спешат, желая урвать хоть что-то, прежде чем их хрупкое существование истечёт. Ты тоже спешешь к ним.

Насекомые ползут под землёй, пожирая песок и умирая, а из их трупов вылупляются новые. Используя мир Райдера в качестве опоры, ты воздвигаешь свой собственный мир. Он и в половину не так величественен, он даже не имеет физического воплощения. Всё, что меняется, это правила. Твои законы постепенно проедают пути сквозь чужое пространство.

Лучники стреляют в тебя, маги бросают огненные шары. Копейщики метают в тебя копья. Ты проходишь сквозь них.

Ты сближаешься со строем уродов. А потом прыгаешь вверх. Ты приземляешься на чужую голову, одной ногой, потом переносишь вторую ногу на другую голову. Ты идёшь по головам. Твоя тень уплотняется, лишая воздуха тех, кто внизу; правда, похоже, им от этого ни жарко, ни холодно. Откуда-то сверху прилетает молния, ты уворачиваешься, и она лишает жизни человека под тобой — в своём неистовом желании добраться до твоей плоти они готовы убивать друг друга. Вот один солдат поражён мечом своего «соратника», который решил, что он собирается отобрать тебя у него, вот огромный шар падает с небес, поджигая сразу группу солдат: плава их броню и мечи, превращая песок в стекло, а плоть в уголья. Это не армия, а сброд. Некоторые даже отбрасывают оружие, стремясь разорвать тебя голыми руками. Трупы валяются на землю, пожираемые насекомыми.

Черви пируют, питаются плотью падших героев, пьют кровь живых, умирают и размножаются, их количество растёт. Часть теней не обращает внимание на насекомых, их сознание слишком ограничено, другая часть лихорадочно хлопает руками и пытается содрать их с себя. Некоторые маги уничтожают червей с помощью заклинаний, но они делают это только для себя.

Позади Райдер врывается в строй своих рабов, он расшвыривает их в стороны с нечеловеческой силой. Ты не боишься. Пускай ты и ничтожный Повелитель Мух, но это существо меньше, чем муха.

Он сильный, сильнее тебя, однако ты быстрее — не за счёт боевых навыков как таковых, а из-за скорости мышления и контроля тела. Он двигается как воин, ты же как маг. Говоря упрощённо, можно сказать, что ты движешься с помощью телекинеза. Без инерции, без задержек, нарушая законы динамики; можешь ходить по воде и по стенам и немного парить. Разумеется, Райдер тоже так может. На самом деле, благодаря своей призрачной природе, уровень его ловкости выше, чем у тебя. Но, в конечном итоге, он всего лишь тень. При жизни он не обладал навыками поступи, а после смерти ему негде было обучиться. Применять на рефлексах пару техник — это его предел.

Штука навряд ли дракона, покрытого лёгкой бронёй, на спине — лучник, снижается, потеряв надежду поразить тебя издалека; ты портируешься к ней, пронзаешь всадника мечом и выкидываешь из седла. Хватаешься за поводья. Существо брыкается, лихорадочно машет крыльями, стремясь скинуть тебя. Кончики твоих пальцев превращаются в червей, отделяются от тебя и зарываются в плоть, держа путь к мозгу. Пара секунд — и тварь падает как подкошенная.

Но возле земли она тяжело взмахивает крыльями и взмывает высь. Грузно, неловко. Как марионетка. Она получает несколько стрел из-за своей неуклюжести, теряет заднюю лапу, пронзённую копьём с земли. Ты же заслоняешься от атак насекомыми. Вы поднимаетесь. Крылья широко взмахивают, загребая воздух, ты чувствуешь своими бёдрами сокращение мускулов его спины, из глотки с шипением вырывается воздух. Копьё выскальзывает из ноги, рана стремительно зарастает. Твой разум погружается в его, твои вены извиваются, пробивая кожу и соединяясь с венами существа, твоя кровь проникает в его кровоток, вы сливаетесь,

становитесь одним — в прямом смысле этого слова. Граница между вашими телами сглаживается. Даже твоя броня переползает с ног на тело драконида, поглощая в процессе его броню.

Вы поднимаетесь, пока не оказываетесь на одном уровне с другими летучими солдатами. Рой насекомых поднимается с земли и становится в твоих руках луком и стрелами. Ты стреляешь. Они тоже стреляют, выходит своеобразная снайперская дуэль. Только несколько односторонняя. С вашей стороны — редкие стрелы, превращающиеся в червей при контакте с врагом, враги же разражаются целым градом стрел, лучей света, воздушных ядер и всякой всячины, не стоит забывать и огонь с земли; от всего этого приходится уворачиваться. Вы кое-как держитесь. Во многом благодаря дару самоисцеления. Среди врагов есть те, кто владеет лечащей магией, но они лечат только себя, есть пара «человек» с регенерацией, но они не играют особой роли.

Райдер внизу кричит разгневанно, в этом потоке ненависти можно даже различить отдельные слова. Тени вокруг него взрываются изнутри, оставляя после себя лужи чёрной крови. Это похоже на цепную реакцию — стоит хоть капле крови попасть на тень, как она тут же взрывается; уже через секунду больше трети армии умирает. Ты не ожидал этого. Планировал постепенно зачистить большую часть бойцов дальнего боя, потом спуститься вниз — не торопясь, в своём темпе. Похоже, придётся форсировать процесс.

В то время как Райдер пожирает своих слуг, насекомые мутируют, отращая крылья, и облаком поднимаются в воздух. Они закрывают собой Солнце — ту пародию на него. Впитывая кровь, Райдер безобразно раздувается, пока не становится похожим на шар, а потом растёт вверх, как башня.

Башня с огромным количеством глаз.

На долю секунды она восстаёт в своей истинной силе. А потом превращается в пыль. Но даже этого времени хватает, чтобы почти убить тебя. Все насекомые умирают, как и твой «дракон» — ты перенаправил в них часть урона.

Ты летишь вниз, намертво сцепленный с трупом «дракона». Мир рушится вокруг тебя. Когда ты достигаешь земли, под тобой оказывается уже не песок, а асфальт. Ты падаешь набок, ломая, кроме тела, которым можно пренебречь, ещё и шею, и приобретаешь пару трещин в черепе. Кровь в твоих венах частично является кровью драконида, а он мёртв; получаешь ещё и заражение крови. Ты ненадолго теряешь сознание. Потом приходишь с себя. Оглядываешься, нет ли вокруг свидетелей. Нет. Обмякаешь на асфальте, медленно приходя в себя. Всё же это была чрезвычайно напряжённая схватка.

\*\*\*

Большое помещение с золотой чашей посередине; чаша состоит из осколков, кое-как скрепленных тягучим красным веществом. На другой стороне, напротив тебя — Сейбер. Он не атакует тебя. Спокойно стоит, истекая пеплом. Наверное, потому, что Райдер израсходовал большую часть энергии «явления». Ты спокойно берёшь Грааль и уходишь. Сейбер за твоей спиной поднимает свой меч, но на полпути рассеивается.

\*\*\*

Старая церковь на окраине города; ты внутри. Стоишь напротив священника. Ты отдаёшь ему Грааль, а он пытается тебя убить в качестве благодарности. Ты не успеваешь заметить, как его кулак сжимается вокруг твоего сердца, он быстрее тебя. Но ты живучий. Ты собираешься распространить законы своего мира на внутренний мир священника, чтобы мгновенно убить

его, но над его головой открывается золотая арка портала. Из арки высовывается лезвие меча. Ты понимаешь намёк и отступаешь. Он тоже отступает. Ты валишься на пол, держась за сердце руками, на грани потери сознания и смерти (ты не уверен, сможешь ли восстановиться от таких повреждений в автоматическом режиме).

Так, получается, Арчер жив?

<http://tl.rulate.ru/book/72793/2002728>