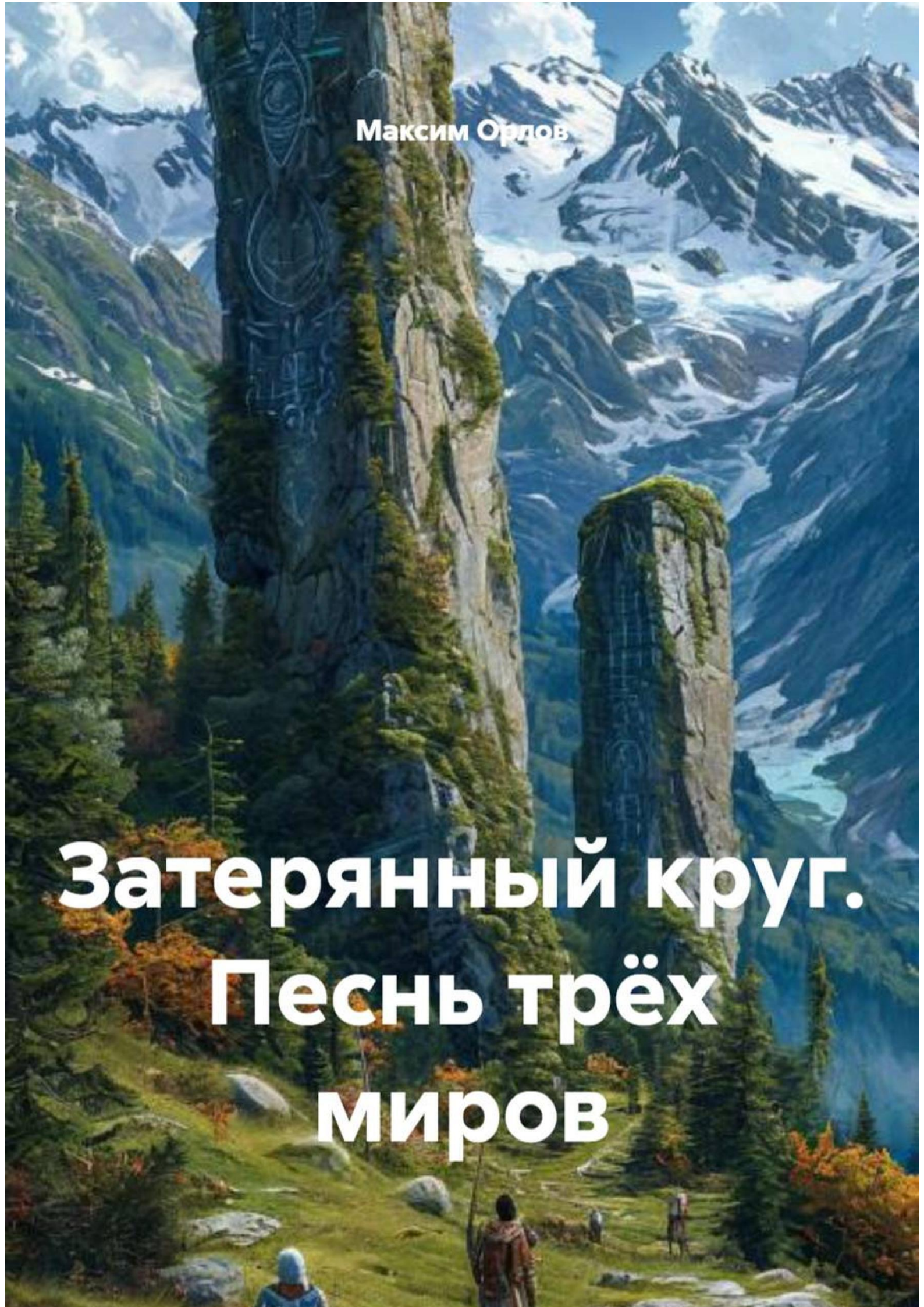




Максим Орлов

Затерянный круг. Песнь трёх миров

Максим Орлов

**Затерянный круг.
Песнь трёх миров**

«Автор»

2025

Орлов М. В.

Затерянный круг. Песнь трёх миров / М. В. Орлов — «Автор», 2025

В мире, где древние мегалиты хранят память тысячелетий, а границы между мирами истончаются, трое путников отправляются в опасное путешествие. Их цель — спасти реальность от надвигающейся тьмы, пробудившейся в недрах Карпат. Лили, чья флейта способна пробуждать скрытые силы; Лира, владеющая волшебной пылью, хранящей образы прошлого; Велеслав, наследник древней традиции хранителей — им предстоит пройти через испытания, которые изменят их навсегда. Это история о силе памяти, цене выбора и непоколебимой надежде. О том, как три судьбы сплетаются в единую нить, чтобы переписать судьбу целого мира. О том, что даже когда кажется, что тьма победила, всегда остаётся место для света — если есть те, кто готов его нести.

© Орлов М. В., 2025

© Автор, 2025

Содержание

Глава 1. Незванный гость из пикселей	5
Глава 2 Знакомство с Лили	7
Глава 3. Нежданные гости из Аллодов	10
Глава 3. Нежданные гости из Аллодов	12
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Максим Орлов

Затерянный круг. Песнь трёх миров

Глава 1. Незванный гость из пикселей

Локации: центральная площадь Элмвуда, лавка антикварных книг «Старый фолиант»

В полночь, когда густой шотландский туман окутал мощёную площадь, в витрине книжной лавки мистера Торна вспыхнул странный свет. Стекло задрожало, раздался звон разбивающейся хрустальной сферы – и из облака искр вывалился... человек в доспехах из мерцающего металла.

– Клянусь драконьими когтями! Где я?! – воскликнул незнакомец, оглядываясь. Его латы тут же покрылись инеем в прохладном ночном воздухе.

Мистер Тортн, вышедший проверить шум с масляным фонарём в руке, замер. Потом прищурился, пригляделся к доспехам, к посоху в руке пришельца – и вдруг расплылся в восторженной улыбке.

– Ох ты ж... – он даже фонарь чуть не выронил. – Вы... вы из «Хроник Авалона»? Верхний уровень, да? Я вас узнаю по набору «Лунное сияние» на латах! Вы ведь из гильдии «Пламя Авалона», верно?

Незванный гость – Элдрин Светоносный – ошарашенно уставился на книготорговца.

– Вы... вы знаете про Авалон?!

– Ещё бы! – Тортн почти подпрыгивал от возбуждения. – Я уже три года как маг 85-го уровня, ник – КнижныйМаг. Прошёл все рейды на Древних Драконов, собрал полный сет «Зов Туманов»... Ну надо же! Живой игрок из топ-100!

Элдрин медленно опустил посох.

– То есть вы... тоже играете?

– Играю?! – Тортн всплеснул руками. – Я живу этим! Каждую пятницу – рейды, по средам – аукцион, а по утрам – фарм трав у северного ручья. Только... – он вдруг осёкся, – это всё в игре. А вы тут. Как?

– Меня призвали для битвы с Древним Злом, – вздохнул Элдрин. – А вместо этого – средневековая деревня, холод и... что это за запах?

– Это пекарь мистер Пек жарит овсяные лепёшки, – с гордостью пояснил Тортн. – У него лучший рецепт в округе. Но давайте внутрь, а то вы сейчас инеем покроетесь не только снаружи.

В тепле лавки

За чашкой горячего чая с мёдом (и тайным добавлением настойки боярышника – «для согрева души и тела») Элдрин рассказал свою историю.

Он выполнял квест «Печать Миров» – должен был запечатать разлом между Авалоном и миром теней. Но в момент каста заклинания что-то пошло не так: экран залило белым светом, а потом – тьма и холод.

– И вот я здесь, – закончил он. – Магия работает через раз, инвентарь не открывается, а уровень... – он взглянул на запястье, где обычно светилась цифровая проекция, – пропал.

Тортн задумчиво потёр подбородок.

– Значит, магическая аномалия. Я читал в игровом форуме, что такие бывают при сбоях в коде реальности. Но чтобы настолько...

– Код реальности?! – Элдрин вскочил. – Вы что, всерьёз думаете, что это игра?!

– Ну... не совсем, – замялся Торн. – Но законы тут похожи. Например, если трижды обойти дуб против часовой стрелки, можно найти редкий гриб. А если оставить на пороге дома блюдо с молоком, утром найдёшь серебряную монету. Это же чистый квест!

Элдрин уставился на него, потом на чашку, потом на полку с книгами, где среди томов по алхимии стояла коробка с диском «Хроники Авалона: Расширенное издание».

– Я схожу с ума, – пробормотал он.

– Или, наоборот, – оживаете, – подмигнул Торн. – Давайте так: я помогу вам разобраться, что тут к чему. А вы... научите меня паре заклинаний? Ну, для коллекции.

Элдрин вздохнул.

– Ладно. Но сначала – согреться. И найти, где тут у вас точка респауна... то есть, гостиница.

Первые эксперименты

Решили проверить магию.

«Вспышка Лунного Пламени» (в игре – ослепляющий свет). Элдрин взмахнул посохом – из наверху вырвался мыльный пузырь. – Проклятье! Торн поймал пузырь, рассмеялся: – Неплохо! Можно детям продавать как «волшебные пузыри».

«Щит Звёздной Брони» (в игре – непробиваемая защита). Элдрин создал мерцающую сферу – она тут же лопнула, осыпав обоих серебристой пылью. – Похоже, тут магия... разбавлена, – задумчиво сказал Торн. – Как низкополигональная графика.

«Зов Природы» (в игре – призывает лесного духа). Вместо духа из-за шкафа вылез местный кот, зевнул и улёгся на книгу «Алхимия для начинающих».

– Ну что ж, – попыток не было, – магия работает, но... творчески. Будем адаптировать.

Тайна камня

Перед уходом Элдрин заметил на полке странный камень – гладкий, с выгравированными рунами.

– Это откуда?

– Да так, – Торн смущённо поправил очки. – Нашёл у дуба. Думал, может, артефакт. Положил в инвентарь... то есть, на полку.

Элдрин коснулся камня – и вдруг перед ним вспыхнула проекция:

Печать МировСтатус: нестабильна (12 %)Локация: Элмвуд, старый дубДействие: активировать ритуал стабилизацииПредупреждение: при падении до 0 % – слияние миров

– Вот чёрт, – прошептал маг. – Это не сбой. Это реальная угроза.

Торн прочитал сообщение, побледнел, потом вдруг улыбнулся:

– Значит, у нас есть квест!

– Квест?!

– Ну да. Спасти мир. Получить лут. Открыть достижение «Хранитель Равновесия».

Элдрин посмотрел на энтузиазм книготорговца, на мыльный пузырь, всё ещё плавающий у потолка, на кота, спящего на алхимическом трактате, – и неожиданно рассмеялся.

– Ладно. Давайте спасать мир. Но если я вдруг превращусь в NPC – вы меня предупредите, окей?

– Обещаю, – серьёзно кивнул Торн. – А теперь – за дело. У меня как раз есть карта «Тайные тропы Элмвуда». И... может, чаю ещё?

И под тихий звон часов, отбивающих полночь, двое – игрок из цифрового мира и книжник-геймер из реального – склонились над картой, готовясь к первому этапу великого (и немного абсурдного) приключения.

Глава 2 Знакомство с Лили

Локация: лавка «Старый фолиант», уголок с винтажным диваном и полками аниме-фигурок

Пока Элдрин осматривал странные книги (одна упорно пыталась захлопнуться у него в руках, другая – нашептывала рецепты зелий), Торн кашлянул:

– Кстати, познакомьтесь. Это Лили. Лучший художник Элмвуда, знаток Толкина и... – он понизил голос, – обладательница самой полной коллекции «Сэйлор Мун» в округе.

Лили, сидевшая в кресле с альбомом, подняла глаза и улыбнулась. На её свитере красовался вышитый дракон, а на столе рядом лежали:

раскрытый томик «Властелина колец» (заложен на сцене совета в Ривенделле);

блокнот с эскизами в стиле аниме;

чашка с изображением Пикачу.

– Привет, – сказала она, откладывая карандаш. – Значит, ты из игры? Как круто! Я всегда мечтала встретить настоящего игрового персонажа.

Элдрин слегка поклонился, стараясь не задеть посохом полку с фигурками:

– Элдрин Светоносный, маг гильдии «Пламя Авалона». А ты... тоже играешь?

– Ещё как! – Лили вскочила, схватила с полки консоль. – Вот, смотри: мой аватар в «Хрониках Авалона» – лучница Элариэль. 78-й уровень, полный сет «Лунная тень». Я полгода фармила на этот лук!

Торн хмыкнул: – Она единственная, кто прошёл квест «Тайная пещера Ледяных духов» без гайдов. Я до сих пор не понимаю, как.

– Интуиция и любовь к фэнтези, – подмигнула Лили. – А ещё я рисую фан-арты по играм. Хочешь посмотреть?

Она развернула альбом. На страницах оживали сцены из «Хроник Авалона»: драконы над горами, эльфийские города, портреты персонажей. Среди них Элдрин узнал и себя – изображённого в момент каста заклинания, с сияющим посохом и решительным выражением лица.

– Это... очень точно, – пробормотал он. – Даже руны на латах правильные.

– Я внимательная, – гордо сказала Лили. – Кстати, у тебя в игре есть скрытый квест «Песнь древнего дуба»? Говорят, его можно начать только если трижды сыграть мелодию на эльфийской флейте в полнолуние.

Элдрин задумался: – Такого в официальных гайдах нет. Но... – он достал из инвентаря (который всё ещё работал с перебоями) потрёпанный свиток, – вот. Это мне дали перед тем, как я попал сюда. Надпись: «Ищи того, кто слышит музыку миров».

Лили ахнула: – Это же прямая отсылка к «Песне»! Смотри: – она перевернула страницу альбома, где был набросок древнего дуба с вырезанными на коре символами-нотами. – Я рисовала это после того, как услышала странный звон в роще. Как будто кто-то играл на невидимой арфе.

– Магия звуков, – кивнул Торн. – В старых легендах Элмвуда говорится, что первый камень города был заложен под мелодию, которую пел сам ветер. Возможно, ключ к печати – в этой музыке.

Неожиданное открытие

Лили достала из ящика стола старинную флейту – деревянную, с выгравированными листьями.

– Нашла на чердаке бабушкиного дома. Никогда не могла на ней играть, но... – она поднесла инструмент к губам и тихо дунула.

Вместо обычного звука воздух задрожал, и в нём проявились светящиеся ноты. Они закружились, образуя спираль, а затем сложились в символ – тот же, что был на камне в подвале.

– Она реагирует на твою магию, – понял Элдрин. – Или на мою. Или... на нас обоих.

– Кооперативный квест! – восторженно воскликнула Лили. – Как в рейдах, когда нужно синхронно нажать кнопки.

– Только тут кнопки – это мы, – добавил Торн, листая книгу «Мистические инструменты Шотландии». – Смотрите: флейта из сердца древнего дерева. Её звук может пробудить спящие руны. Но чтобы активировать печать, нужно сыграть полную мелодию. А её знают только...

– ...те, кто слышит музыку миров, – закончила Лили, глядя на свиток Элдрина. – То есть мы.

Локация: лавка «Старый фолиант», уголок с винтажным диваном и полками аниме-фигурок

После открытия со флейтой все трое уселись за старинный дубовый стол, заваленный картами, книгами и игровыми гайдами. На стене тикали часы, а за окном медленно сгущались сумерки.

– Итак, – Торн достал блокнот и карандаш, – давайте систематизируем. У нас есть три ключевых задачи, но к каждой – куча подводных камней.

1. Изучение символов на дубе— Нужно сделать детальные зарисовки всех рун, – сказала Лили, раскладывая альбомы. – Но проблема в том, что они меняются. Вчера я заметила: три символа сменили положение. – Магическая мозаика, – кивнул Элдрин. – Значит, рисовать надо в несколько этапов. Предлагаю:

первый заход – сегодня в полночь (по моим данным, руны наиболее стабильны в это время);

второй – на рассвете (когда туман рассеивается, видны скрытые метки). – Я обеспечу освещение, – Торн достал старинный фонарь с «вечным» пламенем (подарок от одного загадочного путешественника). – И захвачу лупу – вдруг есть микро-руны.

2. Поиск недостающих нот мелодии— Флейта откликнулась только на часть мелодии, – Лили провела пальцем по гравировке инструмента. – Остальные ноты, похоже, спрятаны в ключах стихий. – Логично, – согласился Элдрин. – Если печать разрушается, значит, кто-то уже собрал часть ключей. Нам нужно:

проверить, какие ключи ещё доступны (карта рун покажет их местоположение);

опередить противника – но без прямого столкновения (мы пока не знаем его силы). – У меня есть идея, – Торн открыл ноутбук. – В игре есть механика «эхо следов». Если на месте аномалии оставить магический маркер, он покажет, куда переместился источник энергии. Попробуем адаптировать.

3. Защита от теневых гончих— Они вернутся, – мрачно сказал Элдрин, поглаживая посох. – И в этот раз не ограничатся слежкой. – Чем мы можем защищаться? – спросила Лили. – Моя магия рисунков работает нестабильно, а твоя... – Моя тоже, – вздохнул маг. – Но есть варианты:

Ловушки-иллюзии (Лили рисует «стены», «ямы» – враг видит их как реальные);

Звуковые барьеры (флейта создаёт резонирующие волны – временно оглушает);

Световая завеса (кристалл Вечной Корни + зеркало = ослепляющий луч). – А я подготовлю «аптечку» из настоек, – добавил Торн. – Успокаивающая смесь, противоядие от теневого касания... и, на всякий случай, зелье бодрости.

Распределение ролей

– Давайте распределим обязанности, – предложила Лили. – Так будет эффективнее.
Элдрин – координация магии, защита, анализ аномалий (его знания об Авалоне критичны).
Торн – разведка, сбор информации (форумы, архивы, «эхо следов»), логистика.
Лили – картографирование рун, создание иллюзий, музыкальная поддержка (флейта).
– И кот, – напомнил Элдрин. – Он явно что-то знает. Нужно наладить контакт. – Уже работаю над этим, – улыбнулась Лили, доставая пакетик кошачьего лакомства. – У меня есть «аргумент».

Риски и контрмеры

Торн записал в блокноте:
Риск 1: противник опережает нас.
Контрмера: ускоренный сбор ключей, использование «эха следов» для отслеживания.
Риск 2: магия работает нестабильно.
Контрмера: комбинировать методы (например, иллюзии + звуковые барьеры).
Риск 3: печать разрушится до завершения ритуала.
Контрмера: временный «заплаточный» ритуал (Торн нашёл описание в старом гримуаре).
– Звучит... безумно, – подытожил Элдрин. – Но у нас нет другого выхода.
– Зато есть команда, – Торн закрыл блокнот. – И это уже преимущество.
– И музыка, – Лили поднесла флейту к губам, и в воздухе вновь зазвучали невидимые ноты, складываясь в узор. – Она нас ведёт.
За окном зажглись первые звёзды. Где-то в тумане раздался отдалённый вой – не собачий, не волчий, а иной.
– Начинаем завтра в полночь, – сказал Элдрин, сжимая посох. – Время пошло.

Глава 3. Нежданные гости из Аллодов

Локация: магазин «У Мадам Энн» – причудливая лавка на окраине Элмвуда, где продаются «вещи с историей»

На следующий день, незадолго до назначенной полуночи, троица заглянула в магазин мадам Энн за «дополнительным снаряжением». Лили искала особые чернила для рисования рун, Торн – старинные зеркала (для световой завесы), а Элдрин – что-нибудь, способное усилить магию посоха.

Магазин поражал: полки ломились от диковинок – от хрустальных шаров, показывающих сны, до чайных сервизов, меняющих вкус напитка в зависимости от настроения хозяина. Сама мадам Энн, дама неопределённого возраста с пронзительно-синими глазами, встретила их улыбкой:

– А, искатели приключений! Что на этот раз? Защитные амулеты? Карты скрытых троп? Или... – она вдруг замерла, глядя куда-то вглубь магазина, – ...что-то посерьёзнее?

Вспышка света

В дальнем углу, где стояли старинные часы с боем, воздух задрожал. Раздался звук, похожий на звон разбитого стекла, и пространство разорвалось.

Из сияющего разрыва шагнули трое. Их одежда напоминала смесь средневекового и футуристического: плащи с голографическими узорами, доспехи, мерцающие как перламутр, и посохи, увенчанные кристаллами, пульсирующими фиолетовым светом.

– Аллодские маги! – выдохнул Элдрин, хватаясь за посох. – Но как?!

Один из пришельцев – высокий, с серебристыми волосами и глазами, похожими на два маленьких вихря, поднял руку:

– Спокойно. Мы не враги. Нас привёл зов печати.

Знакомство

Мадам Энн невозмутимо поставила на прилавок чайник:

– Чай? У меня как раз свежий – с листьями из Запретного леса.

Пока пили чай (причём аллодские напитки маги добавляли в чашки странные порошки, от которых пар принимал форму зверей), выяснилось:

Их зовут Кайрос, Лира и Тарг.

Они из мира Аллодов – параллельной реальности, где магия тесно связана с технологиями.

Печать Миров, о которой говорил Элдрин, – не локальная проблема. Она держит в равновесии целую сеть миров, и её разрушение грозит «перетеканием» реальностей.

– Мы искали источник нестабильности, – пояснил Кайрос. – И нашли его здесь. Кто-то намеренно ослабляет печать, чтобы открыть портал для... – он замолчал, бросив взгляд на мадам Энн.

– Для Теневого Владыки, – закончила она, помешивая чай. – Да, я знаю. И вы тоже должны знать: в Элмвуде есть его слуги.

Новые союзники – новые проблемы

Торн достал карту рун:

– У нас есть план: собрать ключи стихий, сыграть мелодию на дубе и стабилизировать печать. Но противник опережает нас.

Лира, младшая из аллодских магов, коснулась кристалла на своём посохе – над столом возникла голограмма карты Элмвуда с отметками:

– Вот где мы обнаружили следы теневой энергии. Три точки совпадают с вашими ключами. Четвёртая... – она указала на заброшенную шахту за городом, – там что-то крупное. Возможно, штаб.

– Или ловушка, – хмуро добавил Тарг, проверяя заряженность своего кристалла. – Эти твари любят сюрпризы.

Совместный план

После долгих обсуждений (и ещё трёх чашек чая) команда выработала стратегию:

Разведка шахты

Группа 1: Элдрин и Кайрос (магия атаки + защита).

Задача: выяснить, что там, и не попасть в засаду.

Защита ключей

Группа 2: Лили и Лира (иллюзии + сканирование аномалий).

Задача: усилить охрану уже найденных ключей (кристалла Вечной Корни и флейты).

Анализ печати

Группа 3: Торн и Тарг (разведка + техника).

Задача: изучить руны на дубе с помощью аллодского сканера (устройство, похожее на хрустальный шар с проводами).

Резерв: мадам Энн (она обещала «поддержать связь» через свои артефакты).

Неожиданное открытие

Перед уходом Лира протянула Лили маленький кристалл:

– Это зеркало душ. Если направить его на человека, увидишь его истинные намерения. Используй осторожно – оно показывает то, что скрыто даже от самого себя.

Лили взяла кристалл, и на мгновение ей показалось, что внутри вспыхнул образ: дуб, окружённый тенью, и чья-то фигура в плаще, держащая в руках... флейту.

– Что ты увидела? – спросил Элдрин.

– Не знаю, – прошептала Лили. – Но это важно. Очень.

Отбытие

Аллодские маги активировали свой портал – на этот раз он выглядел как вращающийся диск из звёздной пыли.

– Встретимся у дуба в полночь, – сказал Кайрос. – И да... – он оглянулся на мадам Энн, – берегитесь тех, кто слишком хорошо знает ваши планы.

Когда они исчезли, Торн почесал затылок:

– Ну вот. Теперь у нас не трое против тьмы, а семеро. И это... пугает.

– Но и даёт надежду, – добавила Лили, сжимая зеркало душ. – Главное – не потерять доверие.

Элдрин посмотрел на часы. До полуночи оставалось три часа. Где-то в тумане снова раздался вой – на этот раз ближе.

– Пора, – сказал он. – Время не ждёт.

Глава 3. Нежданные гости из Аллодов

Локация: магазин «У Мадам Энн» – причудливая лавка на окраине Элмвуда, где продаются «вещи с историей»

На следующий день, незадолго до назначенной полуночи, троица заглянула в магазин мадам Энн за «дополнительным снаряжением». Лили искала особые чернила для рисования рун, Торн – старинные зеркала (для световой завесы), а Элдрин – что-нибудь, способное усилить магию посоха.

Магазин поражал: полки ломились от диковинок – от хрустальных шаров, показывающих сны, до чайных сервизов, меняющих вкус напитка в зависимости от настроения хозяина. Сама мадам Энн, дама неопределённого возраста с пронзительно-синими глазами, встретила их улыбкой:

– А, искатели приключений! Что на этот раз? Защитные амулеты? Карты скрытых троп? Или... – она вдруг замерла, глядя куда-то вглубь магазина, – ...что-то посерьёзнее?

Вспышка света

В дальнем углу, где стояли старинные часы с боем, воздух задрожал. Раздался звук, похожий на звон разбитого стекла, и пространство разорвалось.

Из сияющего разрыва шагнули трое. Их одежда напоминала смесь средневекового и футуристического: плащи с голографическими узорами, доспехи, мерцающие как перламутр, и посохи, увенчанные кристаллами, пульсирующими фиолетовым светом.

– Аллодские маги! – выдохнул Элдрин, хватаясь за посох. – Но как?!

Из сияющего разрыва шагнули трое. Их облик мгновенно вызвал у Элдрина всплеск узнавания – словно он увидел персонажей из давно знакомой игры. Но теперь, при ближайшем рассмотрении, стало ясно: перед ним не пиксельные модели, а живые существа со своей уникальной эстетикой, в которой фантастическая стилистика «Аллодов Онлайн» переплелась с осязаемой реальностью. Внешность и атрибуты прибывших

Кайрос (маг-арканист)

Высокий, с благородной осанкой, он двигался с размеренной грацией опытного бойца. Его длинные серебристые волосы были заплетены в сложную косу, перевитую тонкими металлическими нитями, мерцающими при каждом шаге. Лицо с резкими, почти скульптурными чертами обрамляли узкие полоски татуировок – древних рун, светящихся приглушённым фиолетовым светом.

Одеяние: длинный плащ из материала, напоминающего жидкий металл, переливался всеми оттенками сумеречного неба. При движении на его поверхности вспыхивали и гасли миниатюрные созвездия. Под плащом – облегающий костюм из эластичной ткани с вкраплениями эфирита, минерала, который пульсировал мягким светом в такт дыханию.

Атрибуты:

Посох Арканы – древко из тёмного дерева, оплетённое серебряными змеями, с кристаллом-накопителем на вершине. Кристалл то наполнялся густым фиолетовым сиянием, то почти угасал, словно дышал.

Суммерский амулет на груди – диск из чёрного металла с вращающимися кольцами, на которых выгравированы символы межпространственных координат.

Перстень Ордена Серебряной Зари – тонкий ободок с вмонтированным в него микро-кристаллом, время от времени испускающим короткие импульсы света.

Лири (чародейка-иллюзионистка)

Невысокая, с хрупкой фигурой, она казалась почти невесомой. Её движения напоминали танец – плавные, текучие, будто она скользила по воздуху. Глаза цвета морской волны постоянно меняли оттенок, отражая невидимые эмоции. На висках – тонкие узоры из светящейся пыли, напоминающие следы падающих звёзд.

Одеяние: костюм из туманной ткани, которая реагировала на настроение хозяйки: когда Лира улыбалась, материал переливался золотыми искрами; в моменты сосредоточенности становился глубоким сапфировым. На плечах – лёгкая накидка с вышитыми символами Снов: полумесяцы, звёзды и загадочные знаки, мерцающие при внимательном рассмотрении.

Атрибуты:

Жезл Лунных Обманов – тонкий стержень из белого металла с наконечником в виде полумесяца, усыпанного микроскопическими кристаллами. При взмахе жезла в воздухе оставались мерцающие следы, похожие на следы комет.

Пояс с мешочками пылицы иллюзий – каждый мешочек украшен уникальным символом, обозначающим тип создаваемой иллюзии (от простых образов до сложных пространственных конструкций).

Браслет-калейдоскоп на запястье – переплетение тонких металлических лент с вмонтированными кристаллами, которые вращались независимо друг от друга, создавая причудливые световые узоры.

Тарг (техномант)

Крепко сложенный, с широкими плечами и сильными руками, он выглядел как воин, но его облик сочетал в себе черты учёного и изобретателя. Лицо с грубоватыми чертами пересекали несколько тонких шрамов, светящихся мягким голубым светом. Короткие тёмные волосы уложены в строгую причёску, закреплённую металлическими зажимами с микросхемами внутри.

Одеяние: броня из сталешелка – материала, похожего на ткань, но способного выдерживать удары меча. Поверх – пластинчатые элементы из заряженного кварца, которые при движении издавали тихий мелодичный звон. На спине – компактный энерго-реактор, соединённый с доспехами тонкими трубками, по которым пульсировала светящаяся энергия.

Атрибуты:

Кристаллический арбалет – оружие, сочетающее черты лука и энергетического излучателя. Его плечи выполнены из прозрачного кристалла, внутри которого кружились миниатюрные вихри света. Стрелы – сгустки концентрированной магии, формирующиеся в специальном отсеке.

Наручи с микро-кристаллами – на внешней стороне предплечий закреплены десятки крошечных кристаллов, способных создавать защитные поля или фокусировать энергию для точечных ударов.

Астро-компас на шее – устройство, напоминающее старинный морской прибор, но с элементами высокотехнологичной инженерии. Его циферблат отображает не стороны света, а фазы межмирового резонанса и координаты ближайших разломов.

Каждый из прибывших демонстрировал уникальные способности, органично вплетённые в их образ:

Кайрос периодически касался своего амулета, и в воздухе возникали миниатюрные проекции звёздных карт, которые он изучал с пристальным вниманием.

Лира время от времени проводила пальцами по браслету, и вокруг неё вспыхивали крошечные иллюзии – бабочки, цветы, мерцающие символы, – которые тут же растворялись в воздухе.

Тарг проверял показания астро-компаса, и его броня тихо гудела, подстраиваясь под изменения энергетического фона помещения.

Их одежда и артефакты не выглядели как театральные костюмы – это были функциональные предметы, созданные по законам мира, где магия и технологии слились в единую систему. Даже мелкие детали – светящиеся татуировки, пульсирующие кристаллы, мерцающие нити – служили определённым целям: одни усиливали магические способности, другие защищали от враждебных воздействий, третьи помогали ориентироваться в изменчивой реальности.

– Мы пришли через Разлом Эфира, – пояснил Кайрос, касаясь своего суммерского амулета. – Но стабилизировать его надолго не удалось.

– Разлом Эфира? – переспросил Торн. – Это как в «Аллодах», где игроки открывают порталы между островами?

Кайрос кивнул:– Верно. Только здесь разломы – не игровые механики, а реальные раны в ткани мироздания. Мы искали источник дестабилизации Астрального Узла... и нашли его здесь.

Лири добавила:– В наших хрониках это называют «Проклятием Теневого Владыки». Он пытается соединить миры, чтобы питаться их энергией. Если печать падёт, начнётся Эффект Перетекания – реальности смешаются, как краски в воде.

Тарг продемонстрировал свой астро-компас:– Устройство фиксирует аномалии четвёртого порядка. Это значит, что враг уже активировал три Ключа Стихий. Нам нужно найти оставшиеся до следующего цикла лунного затмения – иначе печать разрушится.

Мадам Энн, слушая их, усмехнулась:– Вы говорите, как игроки, которые слишком глубоко погрузились в «Аллоды».

– Это не игра, – серьёзно ответил Кайрос. – В наших мирах магия и технологии – две стороны одной монеты. Мы называем это «Эфирной Синергией». Например... – он взмахнул посохом, и кристалл на его навершии создал малый астральный вихрь (визуально – точь-в-точь как заклинание «Вихрь Арканы» из игры).

Лили ахнула:– Это же... это же как в квесте «Тайна Серебряного Острова»!

– Точно, – кивнул Тарг. – Только здесь за ошибку не просто «смерть персонажа» – здесь исчезает сам мир.

Место действия: магазин «У Мадам Энн». В воздухе пахнет старинной бумагой, сушёными травами и едва уловимой магией. На полках мерцают артефакты, а в углу тикают загадочные часы с боем.

Участники:

Мадам Энн – хозяйка лавки, женщина неопределённого возраста с пронзительно-синими глазами и спокойной, чуть ироничной манерой речи;

Элдрин – маг из «Хроник Авалона», в мерцающих металлических доспехах, с посохом в руке;

Торн – книготорговец, любитель игр, в очках и вязаном жилете, с ноутбуком под мышкой;

Лили – художница, толкиенистка и геймер, в свитере с вышитым драконом, с альбомом и карандашами;

Кайрос – арканист из мира Аллодов, высокий, с серебристыми волосами и рунами на лице;

Лири – чародейка-иллюзионистка, хрупкая, с глазами цвета морской волны;

Тарг – техномант, крепкий, в броне из сталешелка, с кристаллическим арбалетом.

Мадам Энн (наливая чай из фарфорового чайника с узором в виде звёзд):– Ну что ж, раз уж мы все здесь, давайте познакомимся толком. Чай с листьями из Запретного леса поможет прояснить мысли. Кто хочет молока? Сахара?

Кайрос (слегка склоняя голову):– Благодарю. Без сахара. В наших краях такой чай пьют чистым – говорят, он открывает третий слух.

Торн (с любопытством разглядывая его посох):– Третий слух? Это как в «Аллодах», когда после 50-го уровня разблокируется «Астральное восприятие»?

Кайрос (улыбаясь):– Почти. Только у нас это не игровая механика, а реальная способность. Когда мир трещит по швам, приходится слышать то, что скрыто.

Лили (рассматривая браслет Лире, от которого отлетают крошечные световые бабочки):– Вау, это же как «Иллюзорный рой» из «Аллодов»! Вы правда можете создавать целые миры из света?

Лира (мягко улыбаясь, проводит пальцем по браслету – в воздухе вспыхивает миниатюрная радуга):– Могу. Но чем сложнее иллюзия, тем больше энергии она требует. Вот, например... (щёлкает пальцами – на столе появляется крошечный дракончик, который тут же рассыпается искрами). Видите? Даже такая мелочь истощает запас пылицы.

Элдрин (внимательно наблюдая за ней):– Значит, вы не просто чародейка, а... инженер иллюзий?

Лира (кивает):– В нашем мире магия и технология – близнецы-братья. Я использую кристаллы для фокусировки, пылицу как катализатор, а руны – как схемы. Это как программировать сны.

Тарг (проверяя показания астро-компаса, его броня тихо гудит):– Пока вы тут любуетесь фокусами, я зафиксировал три аномалии в радиусе полумили. Одна – прямо под этим магазином.

Мадам Энн (невозмутимо помешивает чай):– О, это старый подземный ход. Ещё мой дед говорил, что там обитает дух бывшего владельца лавки. Он любил прятать ключи от кладовой.

Торн (достаёт ноутбук, щёлкает клавишами):– Подземный ход? Это может быть входом в систему катакомб, о которых упоминают в «Хрониках Авалона»! Элдрин, помнишь квест «Тайные ходы Элмвуда»?

Элдрин (кивает, проводя рукой над посохом – кристалл на его вершине мерцает):– Да. Но если там действительно аномалия, нам нужно проверить её до полуночи. Иначе печать может...

Кайрос (*перебивает, поднимая руку*):– ...может сработать как детонатор. Мы сталкивались с подобным в Аллоде Зелёных Ветвей. Когда печать слабеет, миры начинают «слипаться». Видели когда-нибудь, как кошка отражается в двух зеркалах одновременно? Вот это похоже.

Лили (*вдруг рисует в альбоме быстрый набросок – два зеркала, между которыми клубится туман*):– Вот так?

Лира (*присматривается, её глаза вспыхивают*):– Точно! Ты видишь структуру разрыва. У тебя дар – не только рисовать, но и замечать.

Торн (*захлопывает ноутбук*):– Ладно, давайте к делу. У нас три задачи: проверить шахту, защитить ключи и проанализировать печать. Кто чем занимается?

Тарг (*кладёт ладонь на арбалет – кристаллы на оружии загораются*)

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.