

С новыми книгами в руках и восстановив ману за счет аккумуляторов, Кагрисс легко демонтировала защитную формацию, которая была предназначена для удержания монстров нежити.

Построение было невероятно устойчивым к физическим повреждениям, настолько сильным, что Кармен не могла сломать его без подкрепления или использования искусства. В свою очередь, он был слаб против магического вмешательства, и поэтому Кагрисс не составило труда уничтожить его, просто разобрал на части.

По пути к выходу они также начали обрушивать туннели. Кармен усилила себя и послала сокрушительные удары кулаками по камню, смягчая стены и потолок для дальнейшего разрушения, а затем Кагрисс заложила магическую взрывчатку, которая ещё больше разъедала камень с помощью магии нежити, даже когда они разрушали туннели.

В качестве последнего штриха они проделали весь вход в туннель на поверхности. Значительный шлейф пыли поднялся в воздух далеко над деревьями. Но это далеко даже от ближайшей дороги, никто не должен его видеть. Стряхнув пыль с рук и уже не замечая разрушительной силы своего меча, Кармен развернула и раскрыла свои крылья, взлетая в воздух.

Кагрисс вскоре присоединилась к ней, держа в руках странный на вид мешок, в котором хранилась добыча. Некоторое время они летели, прежде чем Кармен сообщила, что у неё всё ещё есть лошадь, и пошла за ней.

Поскольку Кагрисс любила читать, Кармен посоветовала ей записывать всё, что может иметь отношение к исследованию, и сообщать ей после того, как она закончит. Кроме того, с сегодняшнего дня магу больше не нужно было прятаться от девочек. Вместо этого она будет летать за ними во время чтения. Или, если поддерживать темп было слишком неэффективно, она полетит вперед и дождется их во время чтения.

Кагрисс выглядела так взволнованно, увидев книги, что Кармен не жаловалась на то, что она их читает. Маг даже отклонила её предложение поднести некоторые из них, а остальных сгрузить на грузовую лошадь.

Быстро взлетев, они вернулись в лагерь, где оставили Флер и Энн. К счастью, они обе были в порядке, рыжеволосая следила за окружением, пока другая дремала на коленях.

Кармен и Кагрисс отсутствовали намного дольше, чем планировалось, поэтому неудивительно, что Флер засыпала от скуки. Был уже почти закат, и тени с каждым мигом становились длиннее. Прошло как минимум несколько часов.

Однако Кармен не знала, нравится ли ей, что Флер оставила Энн бодрствовать и в одиночестве. Она надеялась что девушки чередовались.

- Что-нибудь случилось? - спросила она, приземляясь перед Энн. Кагрисс приземлился рядом с ней.

Энн покачала головой, но не раньше, чем поднесла палец к губам, показывая на спящую Флер, которая даже не шевельнулась, когда они обменивались словами.

Кармен вздохнула. Энн собиралась испортить Флер насквозь.

- Уже довольно поздно, так что ты хочешь идти дальше или мы должны просто разбить здесь лагерь до утра? - Спросила она. Её устраивал любой вариант. Если бы он зависел от вампириши, то группа бы продолжила путь, потому что, будучи нежитью, она не нуждалась в отдыхе, как и Кагрисс, но проблема была с Энн и Флер, они были людьми.

Одна из них спала, так что, не путешествуя и не утомляясь, Флер могло быть трудно заснуть ночью. Однако, если они не разобьют лагерь, скоро станет слишком темно, чтобы идти дальше, тем более, что дни сокращаются по мере того, как наступает осень.

Говоря об осени, Кармен поинтересовалась, как идут приготовления к Празднику урожая. Смогут ли они вернуться вовремя?

К настоящему времени она уже знала, что истинный предатель был в церкви, поэтому, честно говоря, она больше не заботилась об Орлоге, поскольку уже столкнулась с примерно четырьмя людьми его вида. Единственный личный интерес, который у неё был в нем сейчас, заключался в том, чтобы сравнить его ауру с другими четырьмя и посмотреть, есть ли какие-нибудь различия.

Поскольку Орлог больше не был её приоритетом, целью на этот раз было просто помочь Арвелу вернуться как можно скорее, познакомить его с Кагрисс и заставить их работать вместе, чтобы узнать больше об обнаруженных ими монстрах.

Если возможно, они захватят Орлога живым в качестве объекта исследования.

С тех пор, как Кармен сама стала нежитью и недавно нашла в своей жизни Кагрисс, она обнаружила, что сочувствует нежити. Но хотя вампирише было жалко Орлога, девушка ничего не могла сделать, чтобы изменить его судьбу, да и не хотела.

Единственный доступный ему путь: либо быть убитым после того, как в него вступили церковные силы и оказались слишком опасными для того, чтобы быть захваченным живым, либо удерживаться и держаться запертым в лаборатории, очень похожей на лабораторию Аберсома.

Возможно, можно было бы привести аргумент, что с ним следует хорошо обращаться, поскольку он прямо превратился в монстра и, таким образом, может иметь шанс на спасение,

но, поскольку убил священников на шахтах, Кармен сомневалась, что кто-то всё ещё видел его жертвой.

Даже если бы это была самооборона, никого не волновало, потому что выглядел как монстр. И он не сможет защитить себя!

Но всё это имело значение только после того, как они встретились с Арвелом. До сих пор им следует просто сосредоточиться на своём путешествии.

В конце концов, Энн проголосовала за то, чтобы остаться на ночь. Поскольку Флер спала, а Кармен и Кагрисс воздержались, голосование за лагерь победило, и они разбили свои палатки ещё до того, как солнце полностью село. Осторожно переместив Флер в её палатку, трое оставшихся людей выполнили обычный процесс: приносили воду, зажигали огонь, охотились, готовили... и с помощью Кагрисс всё прошло быстрее, даже несмотря на то, что им не хватало Флер.

На полпути к приготовлению Флер проснулась и начала помогать Энн, выполняя роль помощницы в таких незначительных вещах, как перемешивание еды в кастрюле и добавление ингредиентов по её указанию.

И вот так, остаток дня пролетел незаметно, все делали всё, что нужно, или что хотели.

Кагрисс читала свои книги, сидя на дереве, беззаботно покачивая ногами. Кармен практиковала магию крови, скрывая свои действия под слоем нежити или святой маны, что служило двум целям.

Тем временем Флер и Энн съели свой обед, состоявший из тушеного мяса с сухпайками заставы, собрали остатки, а затем вымыли миски и столовую утварь.

К тому времени, как солнце село за линией деревьев, внезапно погрузив большую часть леса в тень.

Когда Флер и Энн складывали вещи в мешки на грузовой лошади, первая девушка внезапно вскрикнула от удивления. Крик так поразил Кармен, что она чуть не раскрыла свою магию крови.

- Что это такое? - спросила она, немного обижаясь на то, что её на самом деле удивило нечто столь незначительное.

Тем временем Флер размахивала сумкой, которую вытасила из седельных сумок.

- Энн, Камилла, смотри! Это предательская игра!

- Удар в спину?

Кармен подошла. Кагрисс спрыгнула с дерева, закрыв свою книгу, осторожно положив в неё лист в качестве закладки. То, что Флер держала в руках, определенно было игрой в предательство.

Окрашенная тонкая кожа, прочная, вмещала несколько десятков игровых фишек четырех разных цветов. Это была игра, которую Кармен не видела очень давно. Последний раз она играла в первой половине кампании.

- Так ты хочешь поиграть? - Спросила вампирша.

Флер кивнула. Кармен посмотрела на Энн и Кагрисс, и они обе выглядели нейтрально. Так как она хотела снова поиграть после такого долгого времени, то кивнула.

- Тогда ладно.

- Ура!

Они быстро нашли относительно плоскую поверхность и сели вокруг, положив на неё расширенную кожаную игровую доску. Затем для освещения, поскольку было темно и огонь находился немного далеко, каждый, кто мог использовать святую магию, создал парящий шар света. Поскольку они уже зашли так далеко, Кармен решила заставить двух девушек обеспечивать основную часть освещения.

- И убедитесь, что вы постоянно меняете яркость, чтобы работать над контролем маны, - добавила она.

Не допустив жалоб, девушка продолжила. Как члены церкви и ордена храмовников, Кармен, Энн и Флер умели играть. Из присутствующих игроков вампирша, вероятно, была самой сильной. Самым слабым была Кагрисс, которая даже не знала правил.

Таким образом, они приступили к объяснению Кагрисс, как работает игра.

Цель игры состояла в том, чтобы удержать единственного выжившего короля, и, поскольку игроков было четыре, причина названия игры стала очевидной: союзы создавались и уничтожались в течение одного раунда по мере перехода власти от игрока к игроку.

Всего было шесть типов фигур. Король, два стражника, два убийцы, два мага, два рыцаря и девять пехотинцев для каждого игрока, всего в распоряжении игрока восемнадцать частей.

У каждой части были свои уловки.

Сначала был король и его стража. Король должен оставаться в своём дворце. Стражи тоже должны оставаться во дворце, но у них не было установленной схемы передвижения. В случае уничтожения всех фигур, кроме гвардейцев и королей, игра завершалась вничью.

Затем были особые фигуры, убийцы и маги. Убийца может переместиться на два деления в любом направлении по прямой, его нельзя будет захватить, если он не переместился на раунд раньше. Маги могли брать куски на расстоянии, не двигаясь физически.

Затем пришли основные силы каждого игрока - рыцари и пехотинцы. Всего рыцари могли перемещаться на четыре клетки, даже меняя направление, если хотели, забирая все фигуры, которые они перемещали, хотя действовали как пехотинцы во дворце. Наконец, пехотинцы были самой простой фигурой, перемещавшейся на одно пространство в каждом направлении. Однако двоих можно было переместить за один ход.

Кагрисс была умна, и ей не потребовалось много времени, чтобы понять правила игры. Однако знание правил не означало, что она понимала тонкости игры.

Первая игра закончилась относительно быстро и относительно предсказуемо: Энн и Флер объединились против Кагрисс и уничтожили её, прежде чем Кармен успела вложить все свои силы в защиту мага. А затем, когда они обратили свои взоры на вампиришу, Энн попыталась предать Флер и была быстро раздавлена нападением Кармен и Флер.

Затем Кармен развернула свою истощенную армию и нанесла поражение силам Флер, вырвав из её рук почти гарантированную победу.

Лицо Флер, когда она осознала, что проиграла, было бесценно, а Энн изо всех сил пыталась не рассмеяться.

К счастью, ни Энн, ни Флер не были из тех, кто расстраивается из-за предательств в игре.

В течение следующих двух игр Кагрисс стремительно улучшалась. Во второй игре Энн и Флер повторили свою оригинальную тактику: сначала убить Кагрисса. На этот раз маг устроила лучший бой, и они потеряли большую часть своих сил.

На этот раз ни один из них не предал другого, и им вместе удалось победить Кармен, а Флер вышла на первое место в последней битве.

В конце концов, в последней игре Кагрисс удалось задержаться, пока Кармен не прибыла в бой, разделив Энн и Флер и уничтожив их обоих, при этом Кармен предала Кагрисс на полпути битвы и обеспечила себе победу.

К тому времени в небе была отчетливо видна луна, и девочки легли спать в одной палатке, даже не позаботившись о том, чтобы поставить вторую, и поговорить друг с другом о

настольной игре.

Кармен и Кагрисс ничем не отличались, особенно маг.

- Что ты думаешь об игре? - спросила Кармен.

- Мне очень понравилось, госпожа. Я впервые играю что-то подобное...

Что ж, Кармен уже предположила, что нежить не играла в настольные игры, судя по рассказу Кагрисс о дюжине высших нежити, просто сидящих без дела, и она не могла не пожалеть их.

Если бы только они это сделали.

Не имея ничего общего, кроме как играть в игры целыми днями в течение десятилетий, разве каждый из них не станет ужасно сильным игроком? Это могло даже отвлечь некоторых из них от ненависти или зависти к живым.

Хотя это было неважно. Важно то, что Кагрисс игра понравилась.

Кармен оперлась на Кагрисс.

- Поскольку тебе это нравится, я буду играть с тобой в любое время, когда ты захочешь. Также представлю тебе кучу других забавных вещей, так как это не единственная игра. - Она начала перечислять другие игры, уже планируя купить некоторые из них, когда они вернутся в общество.

Постепенно Кармен познакомит Кагрисс с тем, как живые пережили свою жизнь. Это было намного больше, чем просто постоянная борьба, несмотря на то, что сейчас казалось.

Лишь недавно Кармен научилась видеть мир новыми глазами, и она хотела разделить этот новый мир с Кагрисс, проживая свою жизнь с девушкой, преодолевая как хорошее, так и плохое.

<http://bllate.org/book/13975/1228929>