

Подняв дрожащий взгляд, Эйра понял — Синчже не видел это окно-уведомление. Чтобы убедиться наверняка, Эйра указал пальцем в пустоту, где висело окно характеристик его друга.

— Синчже, у тебя там что-то прилипло. Похоже на нитку.

— А? Где? Что?

Синчже взмахнул рукой, и она прошла прямо сквозь окно характеристик. Он рефлекторно повернул голову, но его взгляд был устремлён куда-то за пределы окна. Эйра молча наблюдал, как друг пытается стряхнуть несуществующую нитку. «Хорошо. Значит, другие его не видят, и оно не оказывает физического воздействия».

— Всё ещё там?

— Нет, уже отпала.

— Правда? Ну ладно. В любом случае, милый и круглый малыш.

В Лабиринте искусственные духи были довольно распространённым явлением, поэтому Синчже быстро потерял к нему интерес. Он в последний раз окинул Эйру обеспокоенным взглядом и поднялся.

— Я тут еду оставил, поешь немного.

— Спасибо. И прости. Ты гость, а я даже не могу уделить тебе внимание.

— Да брось. Больным положено отдыхать.

Синчже ободряюще похлопал его по плечу пару раз, открыл дверь и вышел. Окно характеристик тут же исчезло. Несмотря на то, что они не были особенно близки, Синчже проделал весь этот долгий путь, чтобы присутствовать на похоронах. Он был действительно хорошим человеком, что большая редкость. Когда дверь закрылась, Эйра поймал парящего перед ним духа.

— Ну что ж, давай разберёмся, что ты такое.

Его тёмные серо-голубые глаза мягко засияли. Взятый в руки искусственный дух оказался тёплым и на удивление мягким, словно сжимаешь пудинг. Похоже на тёплую мыльную пену... Дух мило моргал своими блестящими глазками, и Эйра неосознанно начал его гладить, но тут же опомнился.

— Окно характеристик... Определённо, это не физическая магия.

Он похлопал по одеялу и приказал: «Иди сюда», — и дух подлетел. «А теперь туда», — и он отлетел. К тому же, существо потребляло его собственную ману, но в пределах разумного, не вызывая дискомфорта. Эйра быстро пришёл к выводу.

«Неужели это и есть Расцвет?»

В мире процесс, когда обычный человек внезапно обретает прозрение или постигает мудрость и становится магом, называли «Пробуждением». А в Лабиринте, когда обычный маг внезапно начал использовать невиданную ранее магию, это называли «Расцветом». Если сравнивать с игрой, то становление магом было первой сменой профессии, а маг Расцвета — второй.

Однако Расцвет был понятием, которое нельзя было определить так просто. Для мага магия Расцвета была сродни высшей, тайной технике, и о ней не стоило трепаться на каждом углу. Не зря Эйра солгал Синчже, сказав, что это просто искусственный дух.

Но поскольку он не помнил ничего из того времени, что пролежал в бреду, он не был до конца уверен, действительно ли это Расцвет. Эйра склонил голову набок, и пряди его прекрасных серебристых волос соскользнули с плеча. Искусственный дух, словно протестуя, слегка надулся и вывел новое диалоговое окно.

[Мастер! Дайте мне имя! :{]

— Помолчи. Мастер думает.

Эйра пожурил упругого духа, легонько сжимая его в ладони. В ответ искусственный дух отобразил на своём теле смайлик: X(. От этой милоты Эйра сжал его чуть сильнее, и смайлик сменился на X0.

...Ему что, нравится?

Как бы то ни было, магия Расцвета у каждого мага проявлялась по-своему. Но даже так, его собственная магия вряд ли могла быть целой игровой системой. Скорее всего, способность просто проявилась в наиболее удобной и привычной для его сознания форме, и этой формой оказалась «игровая система».

Пока он, погружённый в глубокие раздумья, мял в руках тёплого, похожего на снежинку духа, в дверь постучали.

— Господин Эйра, могу я войти?

— Да, входи.

Дверь открылась, и вошёл мужчина со знакомым лицом. Его серые глаза, обычные для уроженцев этих мест, взглянули на Эйру и тут же опустились. Он вежливо склонил голову, и его чёрные волосы качнулись. Очки, аккуратная одежда и строгая причёска делали его похожим скорее на молодого учёного, чем на чиновника.

— Я слышал, что вы очнулись, и решил зайти. Как ваше самочувствие?

Эйра на мгновение замешкался. Он был уверен, что при первой встрече этот человек представился управляющим поместья и назвал своё имя, но он никак не мог его вспомнить. У него и так была плохая память на имена, а во время похорон он и вовсе был не в себе. В этот момент он почувствовал, как из него снова утекает мана, и появилось окно характеристик.

[Джинас]

НР: ???

МР: ???

Физ. атака: ???

Маг. атака: ???

Симпатия: ???♡

— Уже лучше, господин Джинас. Спасибо за беспокойство.

Ответив так, будто всегда знал его имя, Эйра сделал вид, что осматривает комнату, а сам внимательно изучил окно характеристик, которое раньше не успел рассмотреть. Теперь он заметил, что над головой человека тускло светились буквы «???». Если интерфейс был точной копией той игры, в которую он играл, то на месте вопросительных знаков должен был быть титул.

— Господин Эйра?

Эйра, вновь мгновенно погрузившийся в свои мысли, очнулся от зова Джинаса.

— Ах, прости. Голова всё ещё немного болит...

Это не было полной ложью — он и вправду чувствовал себя неважно. Когда он взялся за

голову, на лице управляющего Джинаса промелькнуло беспокойство. Однако это было скорее беспокойство за здоровье единственного наследника, чем за Эйру как личность, которого он знал всего несколько дней.

— Прикажете позвать лекаря?

— Я просто устал. Выплюсь, и всё пройдёт.

— Как скажете. Если вам что-нибудь понадобится, пожалуйста, сообщите.

Джинас был предельно вежлив, но в его поведении ощущалась некая отстранённость. И это было вполне естественно. Привычный господин и его наследники погибли в одночасье, а единственный оставшийся наследник — маг, с детства выросший в Лабиринте. Эйра, которому несколько раз доводилось выезжать на задания за пределы Лабиринта, прекрасно знал, что в некоторых регионах к магам относятся, мягко говоря, без особого восторга.

Как и ожидалось, во взгляде Джинаса, брошенном на искусственного духа в руках Эйры, промелькнула настороженность. Он даже не спросил, что это такое, и это говорило не столько о его вежливости, сколько об огромной дистанции между ними. Наконец, с трудом отведя настороженный взгляд от духа, Джинас перешёл к цели своего визита.

— В таком случае, как только ваше состояние улучшится, мы обсудим церемонию наследования.

— Да, я на тебя рассчитываю.

Эйра кивнул в ответ. Джинас вежливо поклонился и, стараясь не шуметь, закрыл за собой дверь. Спустя мгновение Эйра глубоко вздохнул.

— Церемония наследования...

Он всегда думал, что когда-нибудь, возможно, ему придётся снова посетить поместье. Но это был не визит, а возвращение. Причём он использовал слово «визит», потому что Лабиринт был для него гораздо роднее и привычнее этого поместья. Он мог бы часами рассуждать о всевозможных магических теориях, но в управлении землями не смыслил ни аза. Даже его любимые игры были RPG, рассчитанные на одиночное прохождение.

Он собирался снова тяжело вздохнуть, но вместо этого пару раз громко чихнул.

— Хо... холодно...

Он всего лишь на мгновение откинул одеяло, чтобы сесть, но его тут же пробрал озноб. Дрожа,

Эйра натянул одеяло до самых плеч. Он всё ещё не мог привыкнуть даже к этому холоду. Сможет ли такой профан, как он, управлять поместьем? Не развалит ли он всё? Эйра уже скучал по вечно тёплому климату Лабиринта.

В этот момент раздался звук «Дзынь!», и перед его глазами всплыло прозрачное окно.

[Задание!]

[Дайте имя милому Духу-ГМ, который будет сопровождать вас в приключениях по иному миру.]

□ Введите имя: \_\_\_\_\_

Награда: Симпатия Духа-ГМ и доступ к руководству.

Он опустил взгляд и заметил, что, пока он разговаривал с Джинасом, дух в его руке оказался слишком сильно сплюснен. Эйра вздрогнул и разжал ладонь. Дух вяло поднялся в воздух, со звуком «пшш» вернулся в свою первоначальную форму и... застенчиво выпустил несколько маленьких сердечек.

— Тебе... нравится такое обращение?

Так или иначе, нужно было придумать имя. Отбросив в сторону беспорядочный рой теорий и гипотез в своей голове, Эйра задумался. Не мог же он, как в старых играх, назвать персонажа какой-нибудь бессмыслицей вроде «ФеяМышцДорон», «ЗемляКрутится» или «ПобедуСлилИззаЛагов».

После долгих раздумий Эйра наконец определился с именем для искусственного духа.

— Твоё имя будет Камешек.

На корейском это звучало мило и уютно, да и на здешнем языке произносилось неплохо. Он считал, что это очень милое и подходящее имя, но дух, похоже, не разделял его восторга. Выражение его «лица» стало каким-то унылым, и это обеспокоило Эйру. Он задумался ещё сильнее — раз в десять сильнее, чем когда писал диссертацию на повышение ранга.

— Желешка? Камушек? Не нравится? Слишком маленькое? Тогда Галька?

Он перебирал разные варианты, когда раздался звук «Динь!», и появилось новое окно.

[Задание выполнено!]

[Дайте имя милому Духу-ГМ, который будет сопровождать вас в приключениях по иному миру.]

□ Введите имя: Камешек

Награда: Симпатия Духа-ГМ и доступ к руководству.

Из-за его простой внешности было невозможно понять, смирился ли Камешек, расстроился или согласился. С непроницаемым видом он вывел новое окно.

[Задание!]

[Повысьте уровень милого Камешка.]

\* Проверить окна характеристик 10 человек (0/10)

\* Представить милого Камешка 10 людям (0/10)

Награда: Открытие нового пункта в окне характеристик.

Внимательно читая текст задания, Эйра ощутил давно забытые чувства. После попадания в этот мир больше всего он страдал от разлуки с благами современной цивилизации. Телефон, интернет, компьютер... и среди всего этого — игры! Задание... Воспоминания об играх, которые он так старательно пытался забыть, нахлынули на него, и, растрогавшись, Эйра сжал кулаки.

— Будем усердно выполнять задания и повышать твой уровень, Камешек.

<http://bllate.org/book/14410/1273917>