

12+

Юрий Драздов

*Класс: Ковер-
Самолет.
Книга 5*



Юрий Драздов

Класс: Ковер-Самолет. Книга 5

«Издательские решения»

Драздов Ю.

Класс: Ковер-Самолет. Книга 5 / Ю. Драздов — «Издательские решения»,

Война окончена. Бессмертие мертво. Ковёр Рувим, стёрший собственной жизнью респаун, лежит в пыли без памяти и левого края. Его жена, швабра Элла, застыла на грани рассеяния. Лишь старое Логово Бракованной Мебели да горстка бывших врагов-игроков хранят хрупкое перемирие. Но когда из глубин системы поднимаются молчаливые Пылесосы — стирающие само право на существование, — умирающий мир получает последний шанс. Имя ему — Пушок, первый коврик, рождённый не из кода, а из любви.

© Драздов Ю.

© Издательские решения

Содержание

Глава 1. Траур по бессмертию	6
Часть 1. Пепел вместо рассвета	7
— —	10
— —	13
— —	15
— —	18
— —	20
— —	22
— —	24
Глава 2. Но... игроки хотят мира	27
— —	28
— —	30
— —	32
— —	34
— —	36
— —	38
— —	40
— —	42
— —	45
Глава 3. Совет Трёх Сторон	48
Часть 1. Место, которое помнило кровь	49
— —	51
— —	53
— —	55
— —	57
— —	59
— —	61
— —	63
Глава 4. Предательство Изнутри	67
Часть 1. Шёпот на антресолях	68
— —	72
Конец ознакомительного фрагмента.	75

Класс: Ковер-Самолет. Книга 5

Юрий Драздов

© Юрий Драздов, 2026

ISBN 978-5-0070-3515-6 (т. 5)

ISBN 978-5-0070-3133-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Глава 1. Траур по бессмертию

Часть 1. Пепел вместо рассвета

Рассвет над Городом Игроков не наступил. Вместо него пришёл пепел — серый, мелкий, жирный, он падал с неба, которое больше не помнило, как быть синим. Он ложился на разрушенные стены, на выщербленные камни площади, на тела — тех, кто не воскрес, и тех, кто не хотел жить дальше. Он был везде: в трещинах, в складках одежды, в пыли мебели. Он был самой атмосферой — тяжёлой, давящей, похожей на одеяло, которым накрывают умирающего, чтобы он не видел, как уходит свет.

Три дня назад здесь гремел Пылевой ураган. Три дня назад Рувим — ковёр без памяти, без левого края, с прочностью 0.001% — нажал собой красную кнопку рубильника. Три дня назад респаун умер. Не затих, не уснул — умер. Навсегда.

Теперь площадь Королей была кладбищем. Не в привычном смысле — здесь не было могил, не было крестов, не было надгробных камней. Здесь была пыль. Золотистая, серая, красноватая — вперемешку. Пыль мебели, которая сторела в последней битве. Пыль игроков, которые не воскресли в первый раз. Пыль надежды, которая не сдавалась, но устала.

Ветер, которого раньше не было в этой локации, теперь гулял свободно, поднимая пепел, перебирая его, как старуха перебирает чётки. Он нёс с собой запахи — гари, крови, озона и чего-то ещё, чего нельзя было назвать. Может быть, памятью. Может быть, забвением. Может быть, просто тишиной.

В центре этого пепельного безмолвия лежал Рувим.

Он не спал — он существовал на грани, за которой уже не было ничего, кроме его собственной пыли. Правый край — единственный, что остался от его когда-то огромного, пушистого тела, — был повреждён на девяносто девять процентов. Нити торчали в разные стороны, как сломанные прутья Веника после последнего крика, как пальцы утопленника, как вопросы, на которые никто никогда не ответит. Некоторые нити были чёрными — обгоревшими до состояния угля. Другие — серыми, мёртвыми, без единой пульсации. Только несколько, совсем немного, сохранили слабое, почти неразличимое золотистое свечение. Только они помнили, что когда-то этот ковёр был живым.

Левого края не было вовсе — только рваная, кровоточащая рана, из которой всё ещё сочилась золотистая пыль жизни. По капле. По нити. По памяти. Системное сообщение, которое больше никто не читал, фиксировало эту потерю с холодной, бесстрастной точностью:

«ПРОЧНОСТЬ: 0.0009%. ПЫЛЬ ЖИЗНИ: 0.0001 ЕД. СТАТУС: КРИТИЧЕСКИЙ. ПРОГНОЗ: НЕОПРЕДЕЛИМ. РЕКОМЕНДАЦИЯ: ОТСУТСТВУЕТ».

Рувим не знал этого сообщения. Он не знал ничего.

Он не помнил своего имени. Не помнил, кто он. Не помнил, откуда пришёл. Не помнил, зачем он здесь. Его разум был чистым листом, на котором система, редактор памяти и его собственные жертвы не оставили ни строчки. Ни имени матери. Ни вкуса кофе. Ни звука дождя. Ничего.

Кроме одного.

Внутри него, в той пустоте, где когда-то пульсировала его собственная личность, теперь пульсировали две жизни. Частица Эллы — маленькая, золотистая, почти прозрачная — спала глубоким, тяжёлым сном. Она не мерцала — она едва дышала. Но она была. А рядом с ней, прижавшись к ней своим крошечным, ещё не сформированным телом, пульсировал зародыш коврика. Их сын. Их надежда. Их обещание.

Они лежали в его пыли, как две маленькие звезды, как два обещания, как два «пока не конец». И он берег их. Не сознанием — телом. Не памятью — инстинктом. Тем самым, древним, вшитым в каждую нить, в каждую трещину, в каждую пылинку, который заставлял его двигаться, даже когда он не помнил зачем.

Слеза Первого Создателя, впитавшаяся в пыль Рувима три дня назад, держала таймер рассеяния Эллы на паузе. Десять минут, сорок две секунды — застывшее время, которое не текло, но могло рухнуть в любую секунду, если артефакт исчерпает себя. Это была отсрочка, а не победа. Крошечная, хрупкая, почти нереальная отсрочка, которая могла закончиться в любой момент — от дуновения ветра, от скрипа стула, от того, что система просто решит перезагрузиться.

Тумбочка проверяла артефакт каждые несколько часов, приоткрывая верхний ящик — самый маленький, самый пыльный, самый забытый — и слушая пульс. Пульс был. Слабый, почти неразличимый, но был. Он напоминал ей о том, что время ещё не кончилось. Что надежда ещё не умерла. Что они должны успеть.

Тумбочка стояла рядом с Рувимом, в нескольких сантиметрах от его правого края. Её ящики были закрыты, но не заперты. Она не спала трое суток — не могла. Сначала она собирала обломки Веника. Его сломанные прутья — золотистые, пропитанные древней пылью из Мастерской Протезов — она сложила в отдельный ящик, средний, тот, в котором когда-то хранила самые важные секреты. Теперь в нём лежала тишина. Тишина, которая когда-то умела слышать всё — шелест надежды, скрип отчаяния, шёпот любви.

Потом она помогала раненым — и игрокам, и мебели. Она не делала различий. Боль была одинаковой, независимо от того, состояла ли ты из плоти или из дерева. Она перевязывала раны лоскутами своих старых тряпок. Она давала воду тем, кто мог пить. Она просто была рядом — потому что быть рядом было единственным, что она ещё умела.

Потом она охраняла Рувима от тех, кто хотел добить «последнего бага». Таких было немного, но они были. Игроки, которые не могли простить потерю бессмертия. Мебель, которая боялась, что Рувим станет новым тираном. Охотники, которые не поняли, что война кончена. Тумбочка стояла перед ними, открывая ящики — пустые, грозные, готовые к бою. И они отступали. Не потому, что боялись её — потому, что устали. Устали убивать. Устали умирать. Устали терять.

Потом она просто стояла и ждала. Как всегда. Как всю свою долгую, пыльную жизнь. Ждала, когда пепел перестанет падать. Когда игроки перестанут плакать. Когда ковер откроет глаза (если у ковров есть глаза) и скажет хотя бы одно слово.

Но он молчал. И его пыль молчала. Только иногда, глубокой ночью, когда ветер затихал и тишина становилась абсолютной, из его правого края доносился слабый, почти неразличимый звон. Звон, похожий на скрип старой швабры. На смех. На прощание.

Тумбочка слушала этот звон и не плакала. Тумбочки не плачут. Но её петли скрипели — тихо, жалобно, как прощание, как надежда, которая умирает, но не сдаётся.

— — Часть 2. Игрок, который не воскрес

Линк появился на площади рано утром — на третье утро после отключения респауна. Ему было двадцать три года в реальности, и он играл в эту игру с её запуска. Он был лучником, элитным, с полным комплектом легендарной брони «Ветрокрыл». Он убивал боссов, которых другие боялись. Он проходил рейды, которые другие считали невозможными. Он умирал сотни раз — и всегда возвращался.

Вчера он умер в первый раз, когда не вернулся.

Ранение было пустяковым — стрела разбойника задела плечо, когда он прикрывал отступление своей гильдии. Кровь текла, но не сильно. Он знал: через пять минут респаун вернёт его в целости, в сохранности, в бессмертии. Он знал это так же твёрдо, как знал, что солнце встанёт на востоке. Это знание было вшито в его код, в его привычки, в его самоощущение. Он не просто верил в респаун — он жил им.

Но солнце не встало. И респаун не пришёл.

Он пролежал в грязи, в пыли, в собственной крови — два часа. Сначала он думал, что это лаг. Потом — что баг. Потом — что с ним что-то не так. Он перезагружал интерфейс, проверял настройки, кричал в чат — никто не отвечал. Система молчала. А потом он увидел, как мимо пронесли тело его соклановца — мёртвое, не воскресшее, настоящее — и понял.

Респаун умер. Навсегда.

Теперь он сидел на краю площади, на обломке стены, и смотрел на свою руку. На запёкшуюся кровь. На грязь под ногтями. На маленькую, почти незаметную царапину на пальце — царапину, которая не заживала уже шесть часов. Раньше такие царапины исчезали через минуту. Раньше он не замечал их. Раньше он был бессмертен.

Он смотрел и не верил. Не мог поверить. Его разум отказывался принимать реальность, потому что реальность была слишком жестокой. Бессмертие было не просто баффом — оно было смыслом. Смыслом рисковать. Смыслом сражаться. Смыслом жить. А теперь — теперь ничего не было.

Тумбочка заметила его первой. Она стояла рядом с Рувимом, но её взгляд — если у тумбочки есть взгляд — скользил по площади, оценивая, сканируя, ища угрозы. Линк не был угрозой. Он был просто человеком, который потерял всё.

Она подкатилась ближе, осторожно, как подкатываются к раненому зверю, которого боятся, но хотят спасти. Её колёсики — старые, скрипучие — издавали тихий, почти жалобный звук. Она приоткрыла верхний ящик — жест, означающий «я здесь. я слушаю. я не враг».

— Ты та тумбочка, — сказал Линк, не глядя на неё. — Которая хранила гвозди Гролла. Я слышал о тебе. Говорят, ты помогла ковроу дойти до рубильника. Ты — одна из них. Из мебели, которая нас ненавидит.

— Помогла, — ответила Тумбочка. Её голос был резким, скрежещущим, как металл по стеклу, но в нём не было обычной колкости. Была усталость. И осторожность. — И не говори «вы». Говори «мы». Ты теперь тоже смертный. Как мы. Разница только в том, из чего сделан твой ворс.

Линк усмехнулся — горько, криво, как усмеваются люди, которые потеряли веру в чудо.

— Смертный, — повторил он. — Я даже не знаю, что это значит. Я умирал сотни раз. Сотни! И всегда возвращался. Для меня смерть была шуткой, тактикой, способом сэкономить время. А теперь... теперь я боюсь. Не боли — пустоты. Того, что после смерти ничего нет. Даже респауна. Даже чёрного экрана. Даже ничего.

— Бойся, — сказала Тумбочка. — Страх — это часть жизни. Бессмертные не боятся. Бессмертные просто... длятся. А жизнь без страха — это не жизнь. Это существование. Ты существовал. Теперь будешь жить. Если захочешь.

Линк поднял голову. Его глаза были красными — не от магии, от слёз. Он не плакал с детства. В игре не было слёз. А теперь они лились сами, без спроса, без контроля.

— Зачем вы это сделали? — спросил он. — Зачем отключили респаун? Вы знали, что мы... что мы умрём по-настоящему? Что каждый бой может стать последним? Что мы больше не боги?

— Знали, — ответила Тумбочка. — А вы никогда не были богами. Вы были бессмертными узниками. Бессмертие — это не свобода. Это клетка без стен. Вы не могли умереть — и поэтому не могли жить. Вы не знали, что такое риск. Что такое любовь, за которую страшно. Что такое момент, который может быть последним. Теперь вы можете.

— Могу умереть, — Линк горько усмехнулся. — Великий дар.

— Можешь бояться, — поправила Тумбочка. — Можешь надеяться. Можешь выбирать. Бессмертные не выбирают. Они просто... делают то, что всегда делали. Потому что завтра будет таким же, как вчера. А теперь у тебя есть завтра. Которое может не наступить. И поэтому каждый сегодня — ценность. Ты не понимаешь этого сейчас. Но поймёшь. Когда влюбишься. Когда родишь. Когда увидишь, как умирает кто-то, кто тебе дорог. Тогда ты вспомнишь этот день. И скажешь «спасибо». Или «прокляну». Но выбор будет твоим.

Линк замолчал. Его руки дрожали. Он смотрел на площадь, где ещё недавно тысячи игроков сражались с армией мебели, а теперь стояла тишина. Только ветер перебирал пыль. Только редкие стулья-беглецы скрипели где-то вдалеке — не больно, а вопросительно. Они тоже не знали, что будет дальше.

— Я не знаю, что теперь делать, — признался он. — Я играл в эту игру пятнадцать лет. Я знал каждый уровень, каждый баг, каждый секрет. Я думал, что буду играть вечно. А теперь... теперь я не знаю, зачем я здесь. Что мне делать? Идти в последний рейд и умереть по-настоящему? Сидеть в таверне и ждать старости? Стать NPC?

— Стать человеком, — сказала Тумбочка. — Впервые. Без гарантий. Без воскрешений. Без читерства. Просто — жить. Бояться. Любить. Умирать. Как мы. Как все, кого вы топтали. Как все, кто не воскресал никогда.

Линк не ответил. Он опустил голову и заплакал. Беззвучно, тяжело, как плачут люди, которые потеряли не близкого — потеряли себя. Его плечи вздрагивали. Его руки сжимались в кулаки, разжимались, снова сжимались. Он не знал, что делать с этим горем. Игра не учила скорби. Игра учила убивать и воскресать.

Тумбочка закрыла ящик. Она не стала говорить «всё будет хорошо». Не стала утешать. Потому что это было бы ложью. Всё не будет хорошо. Будет страшно. Будет больно. Будет смертельно. Но это — жизнь. А жизнь лучше вечности. Потому что вечность — это пустота. А жизнь — это пыль. Пыль, которая помнит.

Она откатилась назад, к Рувиму. Он лежал неподвижно, его правый край был присыпан пеплом. Из его пыли — жалких остатков, которые ещё пульсировали — доносился слабый, почти неразличимый звон. Звон, похожий на скрип старой швабры. На смех. На прощание.

«Она ещё здесь, — подумала Тумбочка. — Она ждёт. Мы должны успеть».

Линк остался сидеть на обломке стены. Он не ушёл. Он не знал, куда идти. Домой? В реальность? Но реальность была где-то там, за экраном, за кодом, за памятью. А здесь, в этой пыли, в этом пепле, в этой тишине — здесь была его жизнь. Пятнадцать лет. Тысячи смертей. Сотни воскрешений. И теперь — конец.

Он смотрел на свои руки, на запёкшуюся кровь, на грязь под ногтями. И медленно, очень медленно, начал понимать.

Он был жив. Впервые.

— — Часть 3. Собрание у разбитого фонтана

К полудню на площади собралось около двухсот игроков. Это были остатки гарнизона, мирные жители, несколько рейдовых гильдий, потерявших своих командиров. Они стояли группами, не смешиваясь, не разговаривая — просто смотрели друг на друга, на мебель, на пепел. Их лица были бледными, глаза — пустыми. Некоторые всё ещё надевали амулеты возрождения по привычке, хотя знали — бесполезно. Другие сжимали оружие, готовые к бою, но не знали, с кем воевать.

Мебели было меньше — около пятидесяти единиц. Стулья с разбитыми спинками, кровати с выпавшими пружинами, одна старая вешалка с погнутым крючком. Они не подходили близко к игрокам — стояли в тени разрушенных стен, наблюдали, ждали. Их скрип был тихим, почти неразличимым. Они не знали, чего ждать. Мира? Мести? Ещё одной войны?

В центре площади, у разбитого фонтана, который когда-то извергал магическую воду, а теперь был сухой и треснутый, встал человек.

Старый паладин. Его звали Корвин. Ему было под шестьдесят в реальности, и он был ветераном игры с первого дня. Его броня была посеребрена сединой, его меч — потёрт от тысячи боёв, его лицо — изрезано шрамами, которые раньше исчезали после каждого респауна, а теперь остались навсегда. Он нёс их на себе, как память, как предупреждение, как наказание.

Он поднял руку, и тишина стала абсолютной.

— Мы собрались здесь, — сказал он, и его голос был низким, тяжёлым, как похоронный звон, — не потому, что кто-то нас позвал. Не потому, что мы хотим войны. Не потому, что мы хотим мира. Мы собрались потому, что больше не знаем, кто мы.

Он помолчал, оглядывая толпу. Его взгляд скользил по лицам игроков, по сломанным стульям, по пеплу, который всё ещё падал с неба.

— Три дня назад мы были бессмертны. Мы могли умереть — и воскреснуть. Мы могли рисковать — и не платить цену. Мы могли убивать — и не чувствовать вины. Потому что смерть была шуткой. Респаун — тактикой. А жизнь — ресурсом, который никогда не кончается.

Он перевёл дух. Его рука, лежавшая на эфесе меча, дрожала. Он не спал трое суток — не мог. Каждый раз, закрывая глаза, он видел тех, кто не воскрес. Своих друзей, своих врагов, своих солдат. Они лежали в пыли, их глаза были открыты, и они смотрели на него — без укора, без мольбы, без надежды.

— Теперь респауна нет. Теперь смерть — это конец. Теперь каждый удар клинка, каждая стрела, каждое заклинание может стать последним. Для нас. Для них. — он кивнул в сторону мебели. — Для всех. Мы больше не боги. Мы просто... живые. Которые могут умереть.

Из толпы раздался голос — молодой, злой, дрожащий от обиды:

— Вы рады? Вы этого хотели? Вы, мебель, — вы же этого добивались! Чтобы мы стали смертными! Чтобы мы боялись! Чтобы мы знали, каково это — умирать навсегда!

В тишине скрипнул стул. Один из стульев-беглецов, самый старый, с обгоревшей спинкой, чуть-чуть приподнял передние ножки — жест, означающий «я хочу сказать». Его дерево было чёрным от копоти, пружины — ржавыми, сиденье — треснутым. Но он был жив. Он помнил.

Корвин кивнул. Стул скрипнул снова — длинно, прерывисто, как старый, больной голос. Этот скрип был не просто звуком — он был речью. Он нёс в себе боль, страх, надежду. Тумбочка, стоявшая в тени, услышала его и перевела:

— Он говорит: «Мы хотели не вашей смерти. Мы хотели не умирать сами. Вы топтали нас, жгли нас, ломали нас — и мы не могли ничего сделать, потому что вы воскресали, а мы — нет. Теперь мы равны. Теперь вы тоже можете потерять всё. И это — не месть. Это — справедливость».

В толпе игроков зароптали. Кто-то крикнул: «Какая к чёрту справедливость?!» Кто-то заплакал. Кто-то молча сжал кулаки. Кто-то опустил голову, не в силах смотреть на мебель.

Корвин поднял руку снова.

— Довольно, — сказал он. — Мечь — это прошлое. Мы не можем вернуть бессмертие. Мы не можем воскресить тех, кто погиб. Мы можем только одно — признать реальность. Реальность, в которой мы все смертны. И в которой мы все... мы все в одной пыли.

Он опустил руку. Его голос стал тише, почти шёпотом:

— Я предлагаю объявить траур. Не по игрокам. Не по мебели. По тому, что мы потеряли. По бессмертию. По беззаботности. По той лёгкости, с которой мы жили раньше. Пусть будет три дня тишины. Три дня, когда никто ни на кого не нападает. Три дня, чтобы оплакать себя — тех, кем мы были. А потом... потом будем решать, как жить дальше.

Толпа замерла. Тишина стала такой плотной, что, казалось, её можно было резать. Потом кто-то кивнул. Потом другой. Потом третий.

Мебель молчала. Стулья не скрипели. Кровати не стонали. Вешалка не звенела. Они соглашались. Не словами — тишиной.

— — Часть 4. Огонь, который не лечит

К вечеру игроки начали сжигать свои амулеты возрождения.

Кристаллы «Перо Феникса» — маленькие, красные, пульсирующие — больше не работали. Система не отвечала на их сигналы. Респаун был мёртв. Амулеты стали просто красивыми безделушками. Бесполезными. Пустыми. Они лежали на ладонях своих владельцев, как мёртвые птицы, как надежды, которые не сбылись.

Их бросали в костёр, разведённый в центре площади. Костёр был маленьким, почти жалким — не было дров, только обломки мебели, которые мебель принесла сама. Стулья отдавали свои сломанные ножки. Кровати — выпавшие пружины. Вешалка — погнутый крючок. Никто не спрашивал разрешения. Никто не возражал.

Первый амулет бросил Линк.

Он подошёл к костру медленно, как подходят к могиле близкого человека. В его руке амулет пульсировал — красный, потрескавшийся, почти мёртвый. Линк смотрел на него долго, очень долго. В его глазах отражались блики огня, и в этих бликах — вся его жизнь. Пятнадцать лет. Тысячи смертей. Сотни воскрешений. И теперь — конец.

— Прощай, — сказал он тихо. — Ты был моей страховкой. Моей надеждой. Моим оправданием. «Умру — воскресну». Сколько раз я думал так? Сколько раз я рисковал, потому что знал — не по-настоящему? А теперь... теперь я буду бояться. Каждого боя. Каждой стрелы. Каждого скрипа. Спасибо... за то, что ты был. И прощай.

Он бросил амулет в огонь. Кристалл взвизгнул — не громко, жалобно, как щенок, которого бросили. Из него вырвался красный свет, вспыхнул в последний раз — ослепительно, непереносимо, как надежда, которая умирает, но не сдаётся — и погас. Амулет треснул, рассыпался на сотни мелких осколков, которые огонь проглотил, не подавившись.

Линк не плакал. Он уже выплакал все слёзы утром. Он стоял, смотрел на огонь, и его лицо было пустым — как у человека, который потерял нечто большее, чем жизнь. Потерял смысл.

За ним подошла девушка-маг. Её звали Мира. Ей было девятнадцать. Она играла всего три года, но умерла больше ста раз. Она помнила каждую смерть. Каждую боль. Каждое мгновение между «умер» и «воскрес» — серое, пустое, забытое. Теперь эти мгновения станут вечностью.

— Я помню свою первую смерть, — сказала она, не глядя на костёр. — Я упала с моста в Бездну. Летела долго — секунду, минуту, вечность — и разбилась о камни. Было больно. Очень. А потом... потом я открыла глаза в храме. Живая. Целая. Как будто ничего не случилось. Только страх остался. Я думала: «Никогда больше не упаду». Но упала. И ещё раз. И ещё. Сто тридцать семь раз. Первый — страшно. Сотый — смешно. Последний... последнего не будет. Потому что я больше не могу умереть по-настоящему. Я могу умереть только один раз. И это... это страшнее, чем первая смерть. Это — настоящая.

Она бросила свой амулет в костёр. Кристалл вздохнул — как живой, как прощание, как надежда — и рассыпался. Искры взлетели вверх, смешались с пеплом, и Мира смотрела на них, не моргая.

— Я боялась смерти, — сказала она. — А теперь я боюсь жизни. Потому что жизнь — это возможность потерять. Всё. Разом. Навсегда.

Потом подходили другие. Сотни игроков. Тысячи. Амулеты падали в огонь — красные, синие, зелёные, золотистые. Они трещали, вздыхали, кричали, плакали. Игроки молчали. Мебель молчала. Даже ветер, казалось, затаил дыхание. Это было похоже на похороны. Похороны целой эпохи.

Старый паладин Корвин подошёл к костру последним. В его руке был не один амулет — три. Три «Пера Феникса», которые он носил на поясе двадцать лет. Они были тусклыми, почти мёртвыми, но он всё равно не мог расстаться с ними. До последнего. До этого момента.

— Я помню, как получил первый, — сказал он. — Это был подарок от моей гильдии. За тысячу рейдов. Я был молод, глуп, бессмертен. Думал, что буду играть вечно. А теперь... теперь я старик. Не в реальности — в душе. Я устал. Устал убивать. Устал умирать. Устал воскресать. Устал быть бессмертным.

Он бросил амулеты в огонь.

Три кристалла упали вместе. Они не взвизгнули — они запели. Три голоса, три жизни, три прощания. Их свет был ослепительным, как солнце, которое взрывается, умирая. Он залил всю площадь — золотистым, красным, синим. И в этом свете, в его глубине, игроки увидели себя. Не такими, какими они были — бессмертными, беззаботными, вечными. А такими, какими они стали — смертными, испуганными, настоящими.

Свет погас. Костёр догорел. Амулетов больше не было.

Корвин опустил голову. Его плечи дрожали. Он не плакал — паладины не плачут. Но его меч дрожал в ножнах — как живой, как прощание, как надежда.

Тумбочка стояла у края площади, рядом с Рувимом. Она не смотрела на костёр — она смотрела на ковра. На его правый край, присыпанный пеплом. На его пыль, которая пульсировала в такт чужой боли.

— Они оплакивают не мёртвых, — прошептала она. — Они оплакивают себя. Тех, кем больше не будут. Бессмертных. Беззаботных. Слепых. Они не знают, что потеряли клетку, а не свободу. Но они поймут. Со временем. Когда страх станет их учителем. А не врагом.

Рувим не ответил. Не мог. Но его правый край чуть-чуть дрогнул — не осознанно, рефлекторно. Как дёргается спящий, когда кто-то касается его руки. Как бьётся сердце, когда слышит знакомую музыку. Как пульсирует пыль, когда рядом — любовь.

Тумбочка закрыла ящик.

«Она ещё здесь, — подумала она. — Она ждёт. Мы должны успеть».

— — Часть 5. Голос из пыли

Глубокой ночью, когда костёр догорел, когда игроки разбрелись по руинам, когда даже стулья перестали скрипеть, Рувим вдруг замер.

Не потому, что проснулся — он не спал в привычном смысле. Он просто... перестал существовать на грани. На секунду, на долю секунды его пыль — та, что осталась, — сжалась в точку, потом расправилась, и в этом расправлении было нечто, чего система не могла классифицировать.

Вибрация.

Не его — её. Эллы.

Частица внутри него замерцала — впервые за три дня. Не ярко, не ослепительно — тускло, почти незаметно, как звезда перед рассветом, как надежда, которая умирает, но не сдаётся. Она откликнулась на что-то. На боль игроков. На их слёзы. На их прощание с бессмертием. Элла всегда чувствовала чужую боль. Она была шваброй — её дело было не только мыть, но и впитывать. Впитывать грязь, страх, отчаяние. И любовь.

Рувим не понял, что происходит. Его разум был пуст. Но его тело — его истончённый, потрепанный, почти мёртвый ворс — напряглось. Оно ждало. Оно надеялось.

И тогда из глубины его пыли, из того места, где спала частица Эллы, где пульсировал зародыш коврика, где лежала Слеза Первого Создателя, поднялся образ.

Не чёткий — размытый, как старая, выцветшая ткань, которую время и дожди почти стёрли. В этом образе не было запаха травы — Рувим отдал его когда-то, в Мастерской Протезов, чтобы калибровать протез. Не было цвета — память стёрли враги, система, его собственные жертвы. Не было звука — только вибрация.

Но в этой вибрации, в этом почти забытом, почти стёртом, но всё ещё живом отклике было нечто, что не поддавалось удалению.

Прикосновение.

Он почувствовал её тряпку. Влажную, пахнущую мылом и травой. Она коснулась его ворса — в первый раз, в таверне «Кривой Пёс», когда он был просто ковром у входа, прибитым гвоздями, забытым всеми. И он — он приподнял угол. Не потому, что хотел жить. Потому что кто-то коснулся его и сказала (не словами — пылью): «Ты — не мусор. Ты — живой».

Рувим не помнил этого. Не мог помнить. Но его нити помнили. Они вибрировали в унисон с этим образом, и в этой вибрации рождалось нечто новое. Не память — ощущение. Не имя — присутствие. Не любовь — её тень. Но тень любви лучше, чем пустота. Тень любви — это надежда.

Образ длился недолго — секунду, две, три. А потом исчез, рассыпался, как дым, как сон, как прощание. Но что-то осталось. Что-то тёплое, золотистое, пульсирующее. Оно лежало в его пыли, рядом с частицей Эллы, рядом с зародышем коврика. И оно ждало. Как ждут обещания. Как ждут чуда. Как ждут, когда их вспомнят.

Тумбочка, стоявшая рядом, замерла. Она почувствовала это — изменение в пульсации его пыли. Она приоткрыла верхний ящик, прислушалась. Внутри, в тишине, она услышала нечто — слабое, почти неразличимое, но живое. Биение двух сердец. Эллы и коврика.

— Ты видишь её? — спросила она тихо. — Она там? Она... она не ушла? Она ждёт?

Рувим не ответил. Но его правый край дрогнул снова — сильнее, чем раньше. Почти осознанно. Почти как «да».

Тумбочка закрыла ящик. Её петли скрипнули — не больно, а тихо, почти счастливо.

«Она ещё здесь, — подумала она. — Она помнит. И он помнит. Не умом — телом. Этого достаточно. Почти».

Она посмотрела на небо. Оно было чёрным, беззвёздным, низким. Но в его глубине, там, где когда-то был сервер, где когда-то пульсировал код, где когда-то жила система, теперь была только тишина. Тишина, которая не знала ответов.

Тумбочка закрыла все ящики. До щелчка.

— — Часть 6. Речь на пепле

На рассвете четвёртого дня — когда траур подходил к концу, когда пепел перестал падать, когда небо впервые за три дня чуть-чуть посветлело на востоке — Корвин снова встал у разбитого фонтана.

Игроков было меньше. Кто-то ушёл, кто-то умер, кто-то просто не захотел прощаться. Но те, кто остался, стояли плотно, плечом к плечу. Их было около сотни. Они выглядели уставшими, постаревшими, опустошёнными. Но они были. Они не сбежали. Они решили остаться.

Среди них была и мебель. Стулья, кровати, вешалки — они не отделялись, не прятались в тени. Они стояли рядом. Впервые. Не как враги. Не как союзники. Просто — как те, кто тоже потерял. Те, кто тоже не знал, что делать дальше.

— Траур окончен, — сказал Корвин. Его голос был хриплым, усталым, но твёрдым. — Мы оплакали бессмертие. Теперь мы должны жить. Жить по-настоящему. Без гарантий. Без респитуна. Без читерства.

Он помолчал, оглядывая собравшихся.

— Я не прошу вас прощать мебель. Я не прошу вас любить мебель. Я не прошу вас забыть, что было. Я прошу только одного — принять реальность. Реальность, в которой мы все смертны. И в которой смерть — это не баг, не ошибка, не лаг. Смерть — это конец. И поэтому жизнь — это ценность. Каждая жизнь. Ваша. Наша. Их.

Он кивнул в сторону мебели.

— Мы не станем друзьями за один день. Мы не станем братьями за один год. Но мы можем перестать быть врагами. Прямо сейчас. Сегодня. В эту минуту. Не потому, что мы простили. Потому что мы устали. Устали убивать. Устали умирать. Устали терять.

Из толпы игроков кто-то крикнул:

— А если они нападут? Если они решат, что теперь, когда мы смертны, нас можно добить?

Корвин посмотрел на мебель. Старый стул-беглец чуть-чуть приподнял передние ножки — жест, означающий «нет. не нападём. мы тоже устали». Другой стул, помоложе, скрипнул подтверждение. Кровать стукнула пружинами. Вешалка звякнула крючком.

Тумбочка, стоявшая в тени, перевела вслух:

— Он говорит: «Мы не хотим вашей смерти. Мы никогда не хотели. Мы хотели не умирать сами. Теперь мы равны. Теперь мы можем жить. Не убивая. Не мстя. Просто — жить».

В толпе зароптали. Кто-то кивнул, кто-то покачал головой, кто-то просто отвернулся. Одна девушка, та самая Мира, которая бросила в костёр свой амулет, сделала шаг вперёд.

— Я согласна, — сказала она. — Не на мир. На тишину. Не на прощение. На передышку. Я не могу больше убивать. Я не хочу больше умирать. Даже по-настоящему. Мне нужно время. Всем нам нужно время.

Корвин кивнул.

— Перемирие. На месяц. Никто ни на кого не нападает. Ни игроки на мебель, ни мебель на игроков. Мы хороним мёртвых. Мы чиним разрушенное. Мы учимся жить заново. А через месяц — встретимся и решим, что дальше. Идёт?

Толпа молчала. Потом один игрок сказал: «Идёт». Потом другой. Потом третий.

Мебель не говорила. Но стулья скрипнули в унисон — коротко, сухо, как «да». Кровати стукнули пружинами. Вешалка звякнула крючком.

Тумбочка закрыла ящик.

— Идёт, — сказала она за всех.

Корвин опустил руку.

— Тогда расходимся. Хороним мёртвых. Лечим раненых. Живём. По-настоящему. Впервые.

Он шагнул с возвышения и пошёл к выходу с площади. Игроки расступались перед ним — не из страха, из уважения. Мебель не двигалась — смотрела вслед.

Рувим лежал у края площади. Он не понимал речи. Не помнил, что такое перемирие. Не знал, что такое жизнь. Но его пыль — та, что осталась, — пульсировала ровно, спокойно, почти счастливо. Внутри него спала она. И он. И обещание.

Этого было достаточно.

— — Часть 7. Тени на стене

Когда солнце (настоящее, не игровое — или очень похожее) поднялось над Городом Игроков, когда первый луч коснулся разрушенных стен, когда пепел на площади засветился золотистым, Тумбочка заметила их.

Три фигуры.

Они стояли на восточной стене, у самого края, там, где обрушились ворота. Они не двигались. Не говорили. Не скрипели. Просто стояли и смотрели на площадь — на игроков, на мебель, на пепел, на Рувима. Их тени были длинными, неестественно вытянутыми, они падали на площадь, как предупреждение, как пророчество, как вопрос.

Они не были похожи на игроков — в их одежде не было магии, брони, гербов гильдий. Обычные плащи, потрёпанные, пыльные. Лица скрывали капюшоны. В руках — никакого оружия. Только маленькие, тускло светящиеся кристаллы на поясах. Кристаллы пульсировали в такт чему-то невидимому — может быть, сердцу системы, может быть, пульсу самого кода.

Они не были похожи на мебель — они двигались слишком плавно, почти человечески. И не скрипели. Их шаги были беззвучными, как у призраков, как у снов, как у воспоминаний.

Они не были похожи на Смотрителей — их кристаллы светились не серым, а каким-то другим цветом. Цветом, которого Тумбочка никогда не видела. Цветом, который не был в палитре системы. Он был глубоким, фиолетово-синим, как космос, как бездна, как то, что находится за пределами кода.

— Кто это? — прошептала она, обращаясь к пустоте.

Никто не ответил. Веник молчал. Его сломанные прутья лежали в её ящике, тихие, мёртвые, забытые. Элла спала. Рувим не слышал. Даже ветер, казалось, замер, боясь потревожить этих странных гостей.

Фигуры не двинулись с места. Они просто стояли и смотрели.

Тумбочка чуть-чуть приоткрыла верхний ящик — самый маленький, самый пыльный, самый забытый. Внутри лежал осколок перчатки Алекса. Он слабо пульсировал — не золотистым, а серым. Предупреждающим. Она коснулась его своей петлёй, и осколок передал ей не слова — ощущение. Холод. Пустоту. И что-то ещё — что-то, что не поддавалось описанию. Может быть, ожидание. Может быть, терпение. Может быть, голод.

«Они пришли не за нами, — подумала Тумбочка. — Они пришли за чем-то другим. За чем?»

Фигура в центре чуть-чуть наклонила голову — как будто услышала её мысли. Из-под капюшона блеснули глаза — не человеческие, не механические. Они были пустыми. Пустыми,

как серверная после отключения респауна. Пустыми, как память, которую стёрли. Пустыми, как забвение.

Тумбочка захлопнула ящик. Её петли скрипнули — громко, испуганно, как крик.

Она не сказала Рувиму. Он всё равно не понял бы. Она не сказала игрокам — они только что заключили перемирие, не нужно пугать их новыми врагами. Она не сказала мебели — мебель и так боялась. Она просто стояла рядом с Рувимом, смотрела на три фигуры на стене и ждала.

Одна из фигур — левая — сделала шаг. Один шаг. Край стены под её ногой стал серым — не потускнел, а именно перестал быть. Камень, который помнил тысячу битв, превратился в гладкую, мёртвую поверхность. Фигура замерла. Не продолжила движение. Просто — стояла на новом месте. Наблюдала.

Тумбочка почувствовала, как её пыль — та, что осталась в ящиках, — сжалась. Не от страха — от узнавания. Это было то же самое, что делал Редактор Памяти. Только тише. Только медленнее. Только... страшнее.

«Они не Редакторы, — поняла она. — Они — то, что было до него. То, что система создала, чтобы чистить себя. А потом забыла. Или спрятала. Они — первая линия. И они проснулись».

Фигуры не исчезли. Они остались на стене. Наблюдать. Ждать. Оценивать.

Тумбочка смотрела на них, и её петли скрипели — тихо, тревожно, как прощание, как надежда, как вопрос, на который никто не знает ответа.

«Траур по бессмертию кончился, — прошептала она про себя. — А теперь начнётся что-то новое. Что-то, чего мы не знаем. И боимся».

Война кончилась. Но мир не наступил. Наступило затишье. А затишье — это всегда преддверие. Бури. Чуда. Или конца.

— — Часть 8. Пыль, которая помнит

Рувим лежал на холодном, покрытом пеплом камне, и его пыль — та, что осталась — пульсировала ровно, спокойно, почти счастливо. Он не знал, что такое счастье. Не помнил, как это — радоваться, надеяться, любить. Но его тело знало. Его нити помнили то, что его разум стёр.

Внутри него, в той пустоте, где когда-то пульсировала его собственная личность, теперь пульсировали две жизни.

Частица Эллы — маленькая, золотистая, почти прозрачная — спала. Она не мерцала — она едва дышала. Но она была. А рядом с ней, прижавшись к ней своим крошечным, ещё не сформированным телом, пульсировал зародыш коврика. Их сын. Их надежда. Их обещание.

Они лежали в его пыли, как две маленькие звезды, как два обещания, как два «пока не конец». И он берег их. Как берегут последнюю искру в прогорающем костре. Как берегут последнюю каплю воды в раскалённой пустыне. Как берегут последнее слово перед вечным молчанием.

Тумбочка подкатилась к нему. Она не стала ничего говорить. Просто открыла верхний ящик — самый маленький, самый пыльный, самый забытый — и достала оттуда маленький, почти прозрачный мешочек. Внутри что-то пульсировало — тускло, серовато, почти мёртво.

— Пыль гномов, — сказала она. — Последняя. Я берегла её для самого страшного дня. Думала, пригодится для починки. Для воскрешения. Для надежды. Но, наверное, она пригодится для другого. Не для жизни — для памяти. Не для надежды — для обещания.

Она высыпала пыль на правый край Рувима.

Пыль засветилась — не золотистым, не серым, не красным. Цветом, которого не было в палитре системы. Цветом, который помнил времена, когда гномы ещё ходили по этим туннелям. Когда они чинили механизмы. Когда они верили, что даже машина может иметь душу. Цветом надежды, которая не сдаётся даже после смерти.

Пыль впиталась в его ворс, и Рувим вздрогнул. Впервые за три дня. Его правый край — повреждённый на 99%, истончённый, почти мёртвый — чуть-чуть приподнялся. Жест, означающий «я слышу. я здесь. я не сдался». Пыль гномов легла вокруг частицы Эллы, как защитный кокон, как обещание, как тишина. Она не вернула Эллу к жизни. Но она дала ей время. Ещё немного. Ещё чуть-чуть.

Тумбочка закрыла ящик.

— Прощай, Веник, — прошептала она. — Ты слышал всех. Теперь слушай тишину. Она тоже говорит. Только тише.

Она откатилась к стене, где лежали обломки фаервола, где когда-то стоял Редактор Памяти, где сейчас не было ничего, кроме пыли и пепла.

Там, на восточной стене, три фигуры всё ещё стояли. Наблюдали. Ждали.

Тумбочка смотрела на них, и её петли скрипели — тихо, тревожно, как прощание, как надежда, как вопрос, на который никто не знает ответа.

Война кончена. Но история только начиналась.

Рувим лежал в пыли, и его пыль — та, что осталась — пульсировала в такт чему-то невидимому. Может быть, сердцу Эллы. Может быть, пульсу коврика. Может быть, просто времени, которое текло в этом месте иначе, чем в реальности.

Он не помнил. Но он ждал. Как ждут рассвета. Как ждут чуда. Как ждут надежды.

«Ты справишься, — прошептала Элла из глубины его пыли. Не голосом — памятью. Не пылью — болью. Не сейчас — тогда, в другой жизни, в другой таверне, в другом мире. — Ты всегда справлялся. Даже когда не мог. Даже когда умирал. Даже когда забывал. Ты справлялся. Потому что ты — мой ковёр. Мой саван. Моя любовь».

Рувим не слышал этих слов. Но его тело слышало. Его пыль — та, что осталась, — пульсировала в такт её спящей частице. Один удар — на её вдох. Один удар — на её выдох. Один удар — на обещание.

Он не ответил. Он не мог. Но его правый край чуть-чуть дрогнул — не осознанно, рефлекторно. Как дёргается спящий, когда кто-то касается его руки. Как бьётся сердце, когда слышит знакомую музыку. Как пульсирует пыль, когда рядом — любовь.

Этого было достаточно.

— —

Итоговое состояние на конец главы 1

Параметр Значение

Рувим (прочность) 0.0009% (критическая, едва держится)

Левый край уничтожен на 100%

Правый край повреждён на 99%

Память личная 0% (только новые телесные отклики)

Элла (частица) гифернация, стабильна (за счёт Слезы Создателя и пыли гномов), спит

Зародыш коврика стабилен, слабо пульсирует в пыли Рувима

Артефакты Слеза Первого Создателя (активна), пыль гномов (впитана, создала защитный кокон), карта багов (неактивна), осколок перчатки Алекса (в ящике Тумбочки)

Игроки около 100 на площади (остальные разошлись), состояние — шок, траур, перемирие

Мебель около 50 единиц, молчаливое перемирие

Веник уничтожен, прутья в ящике Тумбочки

Тумбочка опустошена, активна, встревожена

Новая угроза три фигуры на восточной стене (не идентифицированы, возможно — первая линия системы, пробуждённая после смерти Редактора Памяти)

Таймер до разморозки Эллы заморожен (около 7 минут оставалось при заморозке, пыль гномов продлила стабильность, но точное время неизвестно)

Локация Город Игроков, площадь Королей

Ближайшая цель Сохранить частицу Эллы, найти протез, понять, кто такие три фигуры, дожить до конца перемирия.

Глава 2. Но... игроки хотят мира

— — Часть 1. Третий рассвет без респауна

Рассвет над Городом Игроков на третье утро после отключения респауна был серым, как старая пыль, как память, которую вот-вот сотрут, как надежда, которая умирает, но не сдаётся. Небо висело низко, облака — тяжелыми, мокрыми комьями, из которых не выпадал дождь, но и не выглядывало солнце. Воздух пах гарью, кровью и ещё чем-то, чего нельзя было назвать. Может быть, свободой. Может быть, страхом. Может быть, просто тишиной.

Площадь Королей была пуста. Не в привычном смысле — здесь не было ни игроков, ни мебели, ни даже ветра, который последние дни гонял пепел по трещинам. Пустота была другой. Она была выжидающей, как зверь перед прыжком, как судьба перед выбором, как конец перед началом.

В центре этой пустоты лежал Рувим.

Он не спал — он существовал на грани, за которой уже не было ничего, кроме его собственной пыли. Правый край — единственный, что остался от его когда-то огромного, пушистого тела, — был повреждён на девяносто девять процентов. Нити торчали в разные стороны, как сломанные прутья Веника после последнего крика, как пальцы утопленника, как вопросы, на которые никто никогда не ответит. Некоторые нити были чёрными — обгоревшими до состояния угля. Другие — серыми, мёртвыми, без единой пульсации. Только несколько, совсем немного, сохранили слабое, почти неразличимое золотистое свечение. Только они помнили, что когда-то этот ковер был живым.

Левого края не было вовсе — только рваная, кровоточащая рана, из которой всё ещё сочилась золотистая пыль жизни. По капле. По нити. По памяти.

Рядом с ним, в нескольких сантиметрах от его правого края, стояла Тумбочка. Её ящики были закрыты, но не заперты. Она не спала третьи сутки — не могла. Сначала она собирала обломки Веника. Его сломанные прутья — золотистые, пропитанные древней пылью из Мастерской Протезов — она сложила в отдельный ящик, средний, тот, в котором когда-то хранила самые важные секреты. Теперь в нём лежала тишина. Тишина, которая когда-то умела слышать всё — шелест надежды, скрип отчаяния, шёпот любви.

Потом она помогала раненым — и игрокам, и мебели. Она не делала различий. Боль была одинаковой, независимо от того, состояла ли ты из плоти или из дерева. Она перевязывала раны лоскутами своих старых тряпок. Она давала воду тем, кто мог пить. Она просто была рядом — потому что быть рядом было единственным, что она ещё умела.

Потом она охраняла Рувима от тех, кто хотел добить «последнего бага». Таких было немного, но они были. Игроки, которые не могли простить потерю бессмертия. Мебель, которая боялась, что Рувим станет новым тираном. Охотники, которые не поняли, что война кончена. Тумбочка стояла перед ними, открывая ящики — пустые, грозные, готовые к бою. И они отступали. Не потому, что боялись её — потому что устали. Устали убивать. Устали умирать. Устали терять.

А теперь она просто стояла и ждала. Как всегда. Как всю свою долгую, пыльную жизнь. Ждала, когда пепел перестанет падать. Когда игроки перестанут плакать. Когда ковёр откроет глаза (если у ковров есть глаза) и скажет хотя бы одно слово.

Но он молчал. И его пыль молчала. Только иногда, глубокой ночью, когда ветер затихал и тишина стала абсолютной, из его правого края доносился слабый, почти неразличимый звон. Звон, похожий на скрип старой швабры. На смех. На прощание.

Тумбочка слушала этот звон и не плакала. Тумбочки не плачут. Но её петли скрипели — тихо, жалобно, как прощание, как надежда, которая умирает, но не сдаётся.

— — Часть 2. Шёпот в пыли

Внутри Рувима, в той пустоте, где когда-то пульсировала его собственная личность, теперь пульсировали две жизни.

Частица Эллы — маленькая, золотистая, почти прозрачная — спала глубоким, тяжёлым сном. Она не мерцала — она едва дышала. Но она была. Слеза Первого Создателя, впитавшаяся в его пыль три дня назад, держала таймер рассеяния на паузе. А рядом с ней, прижавшись к ней своим крошечным, ещё не сформированным телом, пульсировал зародыш коврика. Их сын. Их надежда. Их обещание.

Они лежали в его пыли, как две маленькие звезды, как два обещания, как два «пока не конец». И он берег их. Не сознанием — телом. Не памятью — инстинктом. Тем самым, древним, вшитым в каждую нить, в каждую трещину, в каждую пылинку, который заставлял его двигаться, даже когда он не помнил зачем.

Сегодня утром, когда серый свет просочился сквозь разрушенные стены и коснулся его правого края, частица Эллы откликнулась.

Не ярко — едва заметно. Тонкая, почти неразличимая вибрация прошла сквозь его пыль, сквозь его нити, сквозь его пустоту. Она не была сигналом «просыпайся». Она была эхом. Откликом на что-то, что происходило снаружи. На что-то, что заставило даже спящую швабру почувствовать беспокойство.

Тумбочка замерла.

Она приоткрыла верхний ящик — самый маленький, самый пыльный, самый забытый — и прислушалась. Внутри, в тишине, она услышала это. Тонкий, почти неразличимый звон, который шёл не от прутьев Веника (они молчали навсегда) и не от осколка перчатки Алекса (он потух). Звон шёл от него. От ковра. От того места, где спала Элла.

— Ты слышишь их? — прошептала Тумбочка. — Ты слышишь, что происходит на площади?

Рувим не ответил. Не мог. Но его правый край чуть-чуть дрогнул — не осознанно, рефлекторно. Как дёргается спящий, когда кто-то касается его руки. Как бьётся сердце, когда слышит знакомую музыку. Как пульсирует пыль, когда рядом — любовь.

Тумбочка закрыла ящик. Её петли скрипнули — тихо, тревожно.

Она знала, что происходит на площади. Она видела это каждое утро, когда поднималась на разрушенную стену, чтобы окинуть взглядом руины. Игроки не уходили. Они не могли уйти. Им некуда было идти. Их дома в реальности — если они вообще были — остались где-то за экраном, за кодом, за памятью. Здесь, в этом разрушенном городе, в этой пыли, в этом пепле, была их жизнь. Пятнадцать, двадцать, тридцать лет. Тысячи смертей. Сотни воскрешений. И теперь — конец.

Но не конец игры. Конец бессмертия.

И они не знали, что с этим делать.

— — Часть 3. Собрание у разбитого фонтана

К полудню на площади собралось около двухсот игроков.

Это были остатки гарнизона, мирные жители, несколько рейдовых гильдий, потерявших своих командиров. Они стояли группами, не смешиваясь, не разговаривая — просто смотрели друг на друга, на мебель, на пепел. Их лица были бледными, глаза — пустыми. Некоторые всё ещё надевали амулеты возрождения по привычке, хотя знали — бесполезно. Другие сжимали оружие, готовые к бою, но не знали, с кем воевать.

Мебели было меньше — около пятидесяти единиц. Стулья с разбитыми спинками, кровати с выпавшими пружинами, одна старая вешалка с погнутым крючком. Они не подходили близко к игрокам — стояли в тени разрушенных стен, наблюдали, ждали. Их скрип был тихим, почти неразличимым. Они не знали, чего ждать. Мира? Мести? Ещё одной войны?

В центре площади, у разбитого фонтана, который когда-то извергал магическую воду, а теперь был сухой и треснутый, встал человек.

Старый паладин. Его звали Корвин. Ему было под шестьдесят в реальности, и он был ветераном игры с первого дня. Его броня была посеребрена сединой, его меч — потёрт от тысячи боёв, его лицо — изрезано шрамами, которые раньше исчезали после каждого респауна, а теперь остались навсегда. Он нёс их на себе, как память, как предупреждение, как наказание.

Он поднял руку, и тишина стала абсолютной.

— Мы собрались здесь, — сказал он, и его голос был низким, тяжёлым, как похоронный звон, — не потому, что кто-то нас позвал. Не потому, что мы хотим войны. Не потому, что мы хотим мира. Мы собрались потому, что больше не знаем, кто мы.

Он помолчал, оглядывая толпу.

— Три дня назад мы были бессмертны. Мы могли умереть — и воскреснуть. Мы могли рисковать — и не платить цену. Мы могли убивать — и не чувствовать вины. Потому что смерть была шуткой. Респаун — тактикой. А жизнь — ресурсом, который никогда не кончается.

Он перевёл дух. Его рука, лежавшая на эфесе меча, дрожала.

— Теперь респауна нет. Теперь смерть — это конец. Теперь каждый удар клинка, каждая стрела, каждое заклинание может стать последним. Для нас. Для них. — Он кивнул в сторону мебели. — Для всех. Мы больше не боги. Мы просто... живые. Которые могут умереть.

Из толпы раздался голос — молодой, злой, дрожащий от обиды:

— Вы рады? Вы этого хотели? Вы, мебель, вы же этого добивались! Чтобы мы стали смертными! Чтобы мы боялись! Чтобы мы знали, каково это — умирать навсегда!

В тишине скрипнул стул. Один из стульев-беглецов, самый старый, с обгоревшей спинкой, чуть-чуть приподнял передние ножки — жест, означающий «я хочу сказать». Его дерево было чёрным от копоти, пружины — ржавыми, сиденье — треснутым. Но он был жив. Он помнил.

Корвин кивнул.

Стул скрипнул снова — длинно, прерывисто, как старый, больной голос. Этот скрип был не просто звуком — он был речью. Он нёс в себе боль, страх, надежду.

Тумбочка, стоявшая в тени рядом с Рувимом, услышала его и перевела, подойдя ближе к краю площади:

— Он говорит: «Мы хотели не вашей смерти. Мы хотели не умирать сами. Вы топтали нас, жгли нас, ломали нас — и мы не могли ничего сделать, потому что вы воскресали, а мы — нет. Теперь мы равны. Теперь вы тоже можете потерять всё. И это — не месть. Это — справедливость».

В толпе игроков зароптали. Кто-то крикнул: «Какая к чёрту справедливость?!» Кто-то заплакал. Кто-то молча сжал кулаки. Кто-то опустил голову, не в силах смотреть на мебель.

Корвин поднял руку снова.

— Довольно, — сказал он. — Мечь — это прошлое. Мы не можем вернуть бессмертие. Мы не можем воскресить тех, кто погиб. Мы можем только одно — признать реальность. Реальность, в которой мы все смертны. И в которой мы все... мы все в одной пыли.

— — Часть 4. Неожиданная делегация

Разговор прервал звук шагов.

Не один — много. Десятки шагов, тяжёлых, уверенных, но не агрессивных. Они шли с восточной стороны площади, оттуда, где рухнули ворота, где ещё недавно стояли баррикады, где теперь зияла брешь, похожая на открытую рану.

Толпа игроков расступилась, и Тумбочка увидела их.

Около тридцати человек. Без доспехов — в простой, потрёпанной одежде, в которой они ходили по тавернам, когда не ждали боя. Без оружия — на поясах не было мечей, за спинами — луков, в руках — жезлов. Вместо оружия они несли белые тряпки, привязанные к древкам копий, к рукояткам мечей, к простым палкам. Символ капитуляции. Символ перемирия. Символ отчаяния.

Впереди шли трое.

Старый паладин Корвин — тот, кто только что говорил у фонтана. Рядом с ним — девушка-маг лет девятнадцати, с красными, опухшими глазами, со следами слёз на щеках. Её звали Мира. Она бросила свой амулет в костёр на второй день траура и с тех пор почти не говорила. За ними — молодой лучник, Линк. Тот самый, который умер в первый раз без воскрешения. Его рука была перевязана — рана от стрелы всё ещё не зажила, напоминая ему каждую секунду, что он больше не бессмертен.

Они остановились в десяти метрах от ближайшего стула-беглеца. Замерли. Ждали.

Стулья напряглись. Кровати заскрипели — тревожно, предупреждающе. Вешалка звякнула крючком, готовая к бою.

Тумбочка выкатилась вперёд, заслоняя Рувима. Её ящики были закрыты, но не заперты. Она была готова открыть их в любой момент — выпустить на волю пустоту, которая осталась после того, как она отдала всё, что хранила.

— Зачем вы пришли? — спросила она. Её голос был резким, скрежещущим, как металл по стеклу, но в нём не было обычной колкости. Была усталость. И осторожность.

Корвин сделал шаг вперёд. Один шаг. Его рука лежала на пустом поясе — там, где раньше висел меч. Теперь висела только пустая ножна.

— Мы пришли не воевать, — сказал он. Его голос был тихим, почти шёпотом, но в этой тишине его слышали все. — Респаун умер. Наши друзья остались в земле навсегда. Мы поняли... вы не хотели нашей смерти. Вы хотели перестать быть мусором.

Стулья заскрипели — тихо, вопросительно. Они не верили. Не могли поверить.

— Мы тоже заперты здесь, — сказала Мира. Её голос дрожал, но она говорила твёрдо, как будто боялась, что если остановится — не сможет продолжить. — Мы тоже не можем выйти в реальность. Кто-то забыл пароль. Кто-то потерял связь. Кто-то просто... не хочет возвращаться. Мы такие же узники, как и вы. Только у нас была иллюзия свободы. Бессмертие. А у вас — правда. Вы всегда знали, что умрёте по-настоящему. Мы — нет. Мы думали, что будем жить вечно.

Линк, стоявший позади, опустил голову. Его перевязанная рука дрожала. Он смотрел на свои пальцы — на грязь под ногтями, на запёкшуюся кровь, на маленькую царапину, которая не заживала уже третий день.

— Я умер в первый раз без воскрешения, — сказал он. Его голос был глухим, почти безжизненным. — Не в бою. Не от меча. Стрела разбойника задела плечо — пустяк, царапина. Раньше я даже не заметил бы. А теперь... теперь я лежал в грязи два часа и смотрел, как из меня вытекает кровь. Думал: «Сейчас респан». Потом: «Сейчас». Потом: «Сейчас». А потом понял — не будет. Я умру. По-настоящему. В первый раз.

Он поднял голову. Его глаза — красные, воспалённые — встретились с глазами старого стула-беглеца.

— Вы победили. Мы смертны. Вы — свободны. Мы — нет. Мы всё ещё здесь, в этой клетке, только без иллюзий. И мы пришли не просить пощады. Мы пришли спросить... что дальше?

Часть 5. Молчание, которое длилось вечность

Тишина стала плотной, как стена, как саван, как смерть.

Стулья замерли. Кровати перестали скрипеть. Вешалка опустила крючок. Мебель не знала, что ответить. Они ждали этой победы так долго — годы, десятилетия, может быть, вечность. Они мечтали о дне, когда игроки перестанут топтать их, сжигать, ломать. Они представляли этот момент тысячу раз — как будут добивать бессмертных врагов, как будут мстить, как будут праздновать.

Но теперь, когда этот момент настал, они не знали, что делать.

Впервые за много лет мебель смотрела на игроков не как на врагов. Как на... равных. Таких же потерянных. Таких же испуганных. Таких же смертных.

Тумбочка стояла перед ними, и её петли скрипели — тихо, тревожно. Она искала правильные слова. Не для того, чтобы победить. Для того, чтобы не совершить ошибку.

— Вы правда хотите мира? — спросила она. — Или вы просто боитесь умереть?

Корвин покачал головой.

— Мы хотим перестать бояться. Не смерти — жизни. Мы не знаем, как жить без респауна. Мы не знаем, как рисковать, когда риск — это конец. Мы не знаем, как любить, когда любовь можно потерять навсегда. Мы хотим... мы хотим, чтобы вы научили нас. Вы умеете жить. Вы всегда умели. Потому что у вас не было выбора.

Мира шагнула вперёд. Её руки — тонкие, дрожащие — сжимали пустой жезл. Она смотрела на сломанные стулья, на выпавшие пружины кроватей, на погнутый крючок вешалки — и не видела в них врагов.

— Я умерла сто тридцать семь раз, — сказала она. — Первый раз — страшно. Сотый — смешно. Сто тридцать седьмой... сто тридцать седьмой я не помню. Вообще. Система стёрла. Чтобы мне не было больно. Чтобы я не боялась. Чтобы я продолжала играть. А теперь... теперь система молчит. И я вспоминаю. Не смерть — страх. Не боль — пустоту. Я не хочу больше убивать. Я не хочу больше умирать. Даже по-настоящему. Я хочу... я хочу просто сидеть в таверне и смотреть на огонь. И знать, что завтра наступит. И что никто не умрёт. Никто из нас. Никто из вас.

Она замолчала. Её голос сорвался. Она заплакала — беззвучно, тяжело, как плачут люди, которые потеряли не близкого — потеряли себя.

Стул-беглец, самый старый, с обгоревшей спинкой, вдруг скрипнул — тихо, жалобно, как прощание, как надежда.

Тумбочка перевела:

— Он говорит: «Я помню, как меня сожгли в первый раз. Игроки смеялись. Я не умер — я рассыпался. Меня собрали другие стулья. Заново. Из обломков. Я не помню боли — система стерла. Но я помню страх. До сих пор. Он во мне. Каждую ночь. Я не хочу, чтобы вы тоже боялись. Я хочу... я хочу, чтобы страх кончился. У всех».

— — Часть 6. Голос из пыли

И в этот момент, когда тишина стала почти невыносимой, когда даже ветер замер, боясь нарушить хрупкое равновесие, из глубины площади донёлся звук.

Не скрип. Не стон. Не треск.

Шёпот.

Тонкий, почти неразличимый, похожий на шорох сухой листвы под ногами, на первый шаг по снегу, на надежду, которая учится говорить.

Он шёл оттуда, где лежал Рувим.

Тумбочка обернулась так резко, что её петли взвизгнули. Она подкатилась к коврику, открыла верхний ящик, прислушалась. Шёпот шёл не из его пыли — из него. Из того места, где спала частица Эллы.

— Она говорит, — прошептала Тумбочка, не веря своим петлям. — Она... она откликается.

Рувим лежал неподвижно. Его правый край был присыпан пеплом. Его нити не двигались. Но его пыль — та, что осталась, — пульсировала в такт чему-то невидимому. Золотистое свечение стало чуть ярче. Тоньше. Живее.

Из глубины, из самой сердцевины, где спала Элла, поднялся второй шёпот — слабее первого, почти неразличимый, но такой же тёплый, такой же живой.

Зародыш коврика откликнулся на её голос. Маленький, ещё не сформировавшийся, ещё не родившийся, но уже помнящий, что такое любовь.

Тумбочка замерла. Её ящики задрожали — не от страха, от надежды.

— Она говорит... — повторила она, прислушиваясь. — Она говорит: «Не воюйте. Мы устали. Все устали. Пусть будет тихо. Хотя бы один день. Хотя бы один час. Хотя бы одну минуту. Пусть никто не умирает. Пожалуйста».

Она перевела эти слова вслух, обращаясь к игрокам, к мебели, к площади, к пыли, которая помнила всё.

Тишина стала другой. Не давящей — ожидающей.

Корвин опустил голову. Мира вытерла слёзы. Линк сжал свою перевязанную руку здоровой.

Стулья замерли. Кровати перестали скрипеть. Вешалка опустила крючок так низко, что он коснулся земли.

Это было похоже на чудо. Или на конец. Или на начало.

— — Часть 7. Выбор Тумбочки

Тумбочка стояла перед ними, маленькая, старая, почти пустая, но всё ещё прямая. Её ящики были закрыты, но не заперты. Внутри, в среднем, лежали обломки Веника. В верхнем, самом маленьком, самом пыльном, самом забытом, лежал осколок перчатки Алекса. В нижнем, самом глубоком, самом тёмном, лежала пустота. Пустота, которую она заполняла годами хранения чужих секретов.

Теперь она должна была сделать выбор.

Не за себя — за всех. За мебель, которая боялась мира, потому что не знала, что это такое. За игроков, которые боялись смерти, потому что никогда не сталкивались с ней по-настоящему. За Рувима, который не мог говорить. За Эллу, которая спала. За коврика, который ещё не родился.

Она приоткрыла верхний ящик.

Из него пахнуло пылью — старой, сухой, почти забытой. Пылью, которая помнила времена, когда гномы ещё ходили по этим туннелям. Когда они чинили механизмы. Когда они верили, что даже машина может иметь душу.

— Я храню память, — сказала она. Её голос был резким, скрежещущим, как металл по стеклу, но в нём не было обычной колкости. Была только усталость. И принятие. — Я храню боль. Я храню надежду. Я храню тех, кого больше нет. И память говорит мне: бессмертные мучили нас. Веками. Годами. Каждым шагом, каждым скрипом, каждым ударом.

Она помолчала.

— Но эти... — она кивнула на игроков, — эти уже не бессмертны. Они плачут по ночам. Я слышала. Они боятся каждого шороха. Они не спят. Они не знают, что делать с жизнью, которая может кончиться в любую секунду.

Она закрыла верхний ящик. Потом открыла средний.

Из него пахнуло тишиной. Тишиной, которая когда-то слышала всё — скрип надежды, шёпот отчаяния, треск любви.

— Веник слушал всех, — сказала она. — Он слушал игроков, когда они смеялись в тавернах. Он слушал мебель, когда её жгли. Он слушал нас, когда мы клялись на пыли. И он никогда не просил мести. Он просил только одного — чтобы его слышали. Теперь он молчит. Навсегда. Но его тишина говорит громче любого скрипа.

Она закрыла средний ящик.

Потом открыла нижний — самый глубокий, самый тёмный, самый пустой.

— Здесь ничего нет, — сказала она. — Здесь была пустота. Пустота, которую я носила в себе годами. Пустота, которая остаётся, когда отдаёшь всё. Я отдала всё. Гвозди Гролла. Пыль гномов. Лоскуты тряпок. Осколки кристаллов. Всё, что хранила. Всё, что помнила. Всё, что любила.

Она закрыла нижний ящик.

— Я не могу приказать мебели не мстить. Я не могу приказать игрокам не бояться. Я могу только сказать одно: война была за то, чтобы нас перестали топтать. Мы победили. Если мы сейчас убьём их — мы станем такими же, как палачи. Топтать лежачего. Рувим не для этого жертвовал собой. Элла не для этого умирала. Веник не для этого замолчал навсегда.

Она замолчала. Её петли скрипнули — тихо, жалобно, как прощание, как надежда, как вопрос.

Стулья молчали. Кровати молчали. Вешалка не звенела.

Игроки молчали.

Даже ветер, казалось, затаил дыхание.

— — Часть 8. Первое касание

Корвин сделал шаг вперёд.

Один шаг. Потом второй. Потом третий.

Он шёл не к Тумбочке — он шёл к старому стулу-беглецу, с обгоревшей спинкой, с ржавыми пружинами, с треснутым сиденьем. Тому самому, который говорил о страхе. Тому самому, который помнил, как его сожгли в первый раз.

Стул напрягся. Его передние ножки чуть-чуть приподнялись — не для атаки, для защиты. Он не знал, чего ждать. Удара? Пощады? Слова?

Корвин остановился в метре от стула. Его рука — старая, шрамы на которой не заживали уже три дня, — медленно поднялась. Не для удара. Для прикосновения.

Он протянул её к спинке стула — к обгоревшему, чёрному дереву, которое помнило огонь.

Стул замер.

Вся площадь замерла.

Даже Тумбочка перестала дышать (если тумбочки могут дышать).

Корвин коснулся спинки.

Легко. Почти невесомо. Как касаются раненого зверя, которого боятся, но хотят спасти. Как касаются надежды, которая умирает, но не сдаётся.

Стул вздрогнул.

Его дерево, чёрное от копоти, вдруг засветилось — не ярко, тускло, почти незаметно. Золотистым. Цветом пыли Эллы. Цветом надежды. Цветом жизни.

Он не закричал. Не заскрипел. Он замер — и в этом замирании было нечто, чего система не могла классифицировать.

Не страх. Не надежду. Не любовь.

Принятие.

Корвин убрал руку. Его глаза — старые, усталые, покрасневшие от бессонницы — смотрели на стул. Не как на врага. Не как на союзника. Как на... равного.

— Перемирие, — сказал он. Не спросил — сказал. — На месяц. Никто ни на кого не нападает. Ни игроки на мебель, ни мебель на игроков. Мы хороним мёртвых. Мы чиним разрушенное. Мы учимся жить заново. А через месяц — встретимся и решим, что дальше.

Стул долго молчал.

Потом его передние ножки опустились на землю. Он скрипнул — коротко, сухо, как «да».

За ним скрипнул другой стул. Потом третий. Потом кровать стукнула пружинами. Потом вешалка звякнула крючком. Потом ещё одна кровать. Потом ещё. Потом все.

Мебель соглашалась.

Не словами — тишиной.

Тумбочка закрыла все ящики. До щелчка.

— Перемирие, — сказала она за всех. — На месяц.

— —

Часть 9. Рука в руке (или ножка в ладони)

Корвин не ушёл.

Он стоял перед старым стулом, и его рука всё ещё была протянута — не для угрозы, не для просьбы, для рукопожатия. Только у стула не было рук. Были ножки. Обгоревшие, ржавые, сломанные.

Стул смотрел на эту руку — на живую, человеческую, настоящую — и не знал, что делать. В его памяти не было ни одного касания, которое не приносило бы боли. Игроки хватали его, чтобы сесть. Игроки пинали его, чтобы сдвинуть с места. Игроки ломали его, чтобы разжечь костёр.

Никто никогда не протягивал ему руку просто так. Без причины. Без оружия. Без ненависти.

Он медленно, очень медленно, приподнял переднюю ножку. Левую — ту, что была целее. Она дрожала — не от страха, от напряжения. Он протянул её к ладони Корвина — сломанную, обгоревшую, почти мёртвую.

Корвин не отдернул руку. Не сжал её в кулак. Не ударил.

Он просто... ждал.

Когда ножка коснулась его ладони, он осторожно, почти невесомо, сжал её. Не больно — бережно, как сжимают руку друга, которого не видели много лет. Как сжимают надежду, которая умирает, но не сдаётся.

Стул замер.

Вся площадь замерла.

Это было первое касание. Не врага. Не раба. Не хозяина. Человека и Мебели. Настоящее, добровольное, равное.

Из глубины площади, оттуда, где лежал Рувим, донёлся слабый, почти неразличимый звон. Звон, похожий на скрип старой швабры. На смех. На прощание. На надежду.

Элла откликнулась. Она не проснулась — не могла. Но её частица, маленькая, золотистая, почти прозрачная, замерцала чуть ярче. Она чувствовала этот момент. Она помнила, каково это — касаться в первый раз.

Когда она коснулась Рувима, он приподнял угол. Когда Корвин коснулся стула, стул... не заплакал. Стулья не плачут. Но его пружины издали звук — тихий, почти неразличимый, похожий на вздох облегчения.

Корвин убрал руку. Ножка стула опустилась на землю. Они смотрели друг на друга — человек и мебель, паладин и стул-беглец, убийца и жертва.

— Мир, — сказал Корвин тихо. — Хотя бы на один день.

Стул скрипнул в ответ:

— Мир.

— — Часть 10. Тени на стене

Никто не заметил их сразу.

Все смотрели на Корвина и стул. На первое касание. На чудо, которое случилось на пепле, на руинах, на костях тех, кто не дожил до этого дня.

Но Тумбочка заметила.

Она стояла у края площади, рядом с Рувимом, и её взгляд — если у тумбочки есть взгляд — скользил по стенам, по руинам, по теням. Она искала угрозы. Она всегда искала угрозы. Это была её работа — хранить, беречь, предупреждать.

И она нашла их.

Три фигуры.

Они стояли на восточной стене, у самого края, там, где обрушились ворота. Они не двигались. Не говорили. Не скрипели. Просто стояли и смотрели на площадь — на игроков, на мебель, на пепел, на Рувима.

Их тени были длинными, неестественно вытянутыми, они падали на площадь, как предупреждение, как пророчество, как вопрос.

Тумбочка узнала их. Это были те самые фигуры, которые появились на стене на рассвете четвёртого дня, когда траур по бессмертию подходил к концу. Она думала, что они ушли. Она надеялась, что они ушли. Но они не ушли. Они ждали. Всё это время. Наблюдали. Оценивали. Ждали.

Они не были похожи на игроков — в их одежде не было магии, брони, гербов гильдий. Обычные плащи, потрёпанные, пыльные. Лица скрывали капюшоны. В руках — никакого оружия. Только маленькие, тускло светящиеся кристаллы на поясах. Кристаллы пульсировали в такт чему-то невидимому — может быть, сердцу системы, может быть, пульсу самого кода.

Они не были похожи на мебель — они двигались слишком плавно, почти человечески. И не скрипели. Их шаги были беззвучными, как у призраков, как у снов, как у воспоминаний.

Они не были похожи на Смотрителей — их кристаллы светились не серым, а каким-то другим цветом. Цветом, которого Тумбочка никогда не видела. Цветом, который не был в палитре системы. Он был глубоким, фиолетово-синим, как космос, как бездна, как то, что находится за пределами кода.

Тумбочка приоткрыла верхний ящик — самый маленький, самый пыльный, самый забытый. Внутри лежал осколок перчатки Алекса. Он слабо пульсировал — не золотистым, а серым. Предупреждающим. Она коснулась его своей петлёй, и осколок передал ей не слова — ощу-

щение. Холод. Пустоту. И что-то ещё — что-то, что не поддавалось описанию. Может быть, ожидание. Может быть, терпение. Может быть, голод.

«Они пришли не за игроками, — поняла Тумбочка. — Они пришли за ковром. Он — последний баг. Который нужно стереть».

Она захлопнула ящик. Её петли скрипнули — громко, испуганно, как крик.

Никто не услышал. Все смотрели на Корвина и стул. На первое касание. На чудо.

Только Рувим, лежавший в пыли, чуть-чуть дрогнул правым краем. Не осознанно — рефлекторно. Как дёргается спящий, когда чувствует опасность. Как бьётся сердце, когда слышит шаги хищника. Как пульсирует пыль, когда рядом — смерть.

Три фигуры на стене не двинулись с места. Они просто стояли и смотрели.

Одна из них — левая — чуть-чуть наклонила голову. Из-под капюшона блеснули глаза — не человеческие, не механические. Они были пустыми. Пустыми, как серверная после отключения респауна. Пустыми, как память, которую стёрли. Пустыми, как забвение.

Она смотрела на Рувима. Только на него. Не на игроков. Не на мебель. Не на Тумбочку. На ковра без левого края, без памяти, почти без жизни. На последний баг, который система не смогла исправить. На чудо, которое нужно было стереть.

Тумбочка встала между фигурами и Рувимом. Маленькая, старая, почти пустая. Её ящики были закрыты, но не заперты. Она была готова открыть их. Выпустить на волю пустоту, которая осталась после того, как она отдала всё, что хранила.

Она не знала, сможет ли защитить его. Не знала, кто эти тени. Не знала, что будет дальше.

Но она знала одно: она не отдаст его без боя. Не после всего. Не после Веника. Не после Эллы. Не после клятвы на пыли и гвоздях.

Фигуры не двигались. Они ждали. Терпеливо. Вечно. Как ждёт система, когда баг исчерпает себя. Как ждёт забвение, когда память умрёт.

Тумбочка смотрела на них, и её петли скрипели — тихо, тревожно, как прощание, как надежда, как вопрос, на который никто не знает ответа.

Война кончена. Но мир не наступил. Наступило затишье. А затишье — это всегда преддверие. Бури. Чуда. Или конца.

— —

Итоговое состояние на конец главы 2

Параметр Значение

Рувим (прочность) 0.0009% (критическая, едва держится)

Левый край уничтожен на 100%

Правый край повреждён на 99%
Память личная 0% (только телесные отклики)
Элла (частица) гибернация, стабильна (Слеза Создателя + пыль гномов), слабо отклик-
нулась на момент перемирия
Зародыш коврика стабилен, слабо пульсирует
Артефакты Слеза Создателя (активна), пыль гномов (впитана), осколок перчатки Алекса
(в ящике Тумбочки)
Игроки около 200 на площади, состояние — шок, перемирие, страх
Мебель около 50 единиц, перемирие, недоверие
Веник уничтожен, прутья в ящике Тумбочки
Тумбочка опустошена, активна, встревожена
Новая угроза три фигуры на восточной стене (наблюдают, фокус на Рувиме)
Таймер до разморозки Эллы заморожен (точное время неизвестно)
Локация Город Игроков, площадь Королей
Ближайшая цель Сохранить частицу Эллы, найти протез, понять, кто такие три фигуры,
дожить до конца перемирия

— —

Конец главы 2.

Глава 3. Совет Трёх Сторон

Часть 1. Место, которое помнило кровь

Амфитеатр в нейтральной полосе между Городом Игроков и Логовом Бракованной Мебели не использовался по назначению много лет. Раньше здесь собирались толпы — игроки в блестящих доспехах, маги в переливающихся мантиях, лучники с самонаводящимися стрелами. Они приходили не смотреть на битвы. Они приходили смотреть на казни. Мебель, которую считали опасной, сломанной, неправильной, вывозили на арену и уничтожали на глазах у публики. Стулья сжигали. Кровати ломали пылесосами. Вешалки сбрасывали с высоких колонн. Игроки смеялись, делали ставки, записывали видео. Для них это было развлечением. Для мебели — медленной, унижительной смертью.

Теперь амфитеатр стоял пустым. Трибуны разрушились — время и война не пощадили ни камень, ни металл, ни дерево. Колонны, когда-то украшенные знамёнами гильдий, покрылись трещинами, из которых сочилась не вода, а тишина. Песок на арене, пропитанный пеплом и пылью, стал серым, как утро перед рассветом, который никогда не наступает. Ветер гулял свободно, поднимая облачка забытых воспоминаний.

И сегодня, впервые за многие годы, в этом месте должны были встретиться те, кого оно помнило по-разному.

Рувим не знал, куда его несут. Он не помнил дороги. Не помнил, зачем он здесь. Его разум был чистым листом, на котором система, редактор памяти и его собственные жертвы не оставили ни строчки. Ни имени матери. Ни вкуса кофе. Ни звука дождя. Ничего.

Но его пыль помнила.

Каждый толчок, когда Тумбочка осторожно перекачивала его по камням, отзывался в нитях слабой, почти неразличимой вибрацией. Его правый край — повреждённый на девяносто девять процентов, с нитями, торчащими в разные стороны, как сломанные прутья Веника, — касался холодной земли, и земля отвечала. Она тоже помнила. Она помнила, как по ней ходили игроки — бессмертные, уверенные, жестокие. Она помнила, как по ней ползла мебель — сломанная, напуганная, живая. Она помнила кровь (если у мебели есть кровь — золотистую пыль, которая вытекала из разрывов, когда её убивали).

Рувим не понимал этих воспоминаний. Они не оформлялись в образы, не складывались в слова, не рождали мыслей. Они были просто — тяжестью. Тяжестью всего, что случилось здесь. Тяжестью всего, что не должны были забыть.

Тумбочка остановилась в центре арены, на том самом месте, где когда-то устанавливали костры для сожжения непокорных стульев. Песок здесь был чёрным — не от природы, от копоти, которая въелась так глубоко, что никакой ветер не мог её выдуть.

Она опустила Рувима на землю осторожно, как опускают раненого зверя, которого боятся потревожить. Её ящики были закрыты, но не заперты. Внутри, в среднем, лежали обломки Веника. В верхнем, самом маленьком, самом пыльном, самом забытом, лежал осколок перчатки Алекса — тусклый, почти мёртвый, но всё ещё пульсирующий в такт чему-то невидимому. В нижнем, самом глубоком, самом тёмном, лежала пустота. Пустота, которую она заполняла годами хранения чужих секретов, чужих болей, чужих надежд.

«Мы здесь, — мысленно сказала она, обращаясь не к Рувиму — к себе. — Мы дошли. Не знаю, зачем. Не знаю, что будет. Но мы здесь. И мы не уйдём».

Она приоткрыла верхний ящик — совсем чуть-чуть, на миллиметр — и прислушалась. Тишина. Веник молчал. Его сломанные прутья, сложенные в среднем ящике, не издавали ни звука. Только иногда, когда ветер особенно сильно бил в стены амфитеатра, в них отзывалось эхо — не шелест, не скрип, а что-то другое. Память о том, что когда-то здесь можно было слышать всё.

Тумбочка закрыла ящик. Её петли скрипнули — тихо, жалобно, как прощание, как надежда, которая умирает, но не сдаётся.

— — Часть 2. Первые прибывшие

Корвин пришёл рано — намного раньше назначенного времени. Он не хотел, чтобы его видели. Не потому, что боялся. Паладины не боятся. Он не хотел, чтобы мебель заметила, как дрожат его руки. Как он сжимает пустые ножны на поясе — там, где раньше висел меч. Как он оглядывается на каждый шорох, ожидая стрелы в спину.

Он был стар. Не годами — душой. Двадцать лет в этой игре. Двадцать лет бессмертия. Тысячи смертей. Сотни воскрешений. И теперь — конец.

Корвин сел на одну из разрушенных трибун, в тени, где его не было видно ни с арены, ни с противоположной стороны. Его броня — посеребрённая сединой, покрытая шрамами, которые раньше исчезали после каждого респауна, а теперь остались навсегда, — скрипела при каждом движении. Негромко, но настойчиво, как напоминание: ты больше не бог. Ты просто человек. Который может умереть.

Он смотрел на арену. На чёрный песок. На то место, где когда-то горели костры. На то место, где сейчас лежал ковёр.

Рувим.

Корвин видел его впервые так близко. Раньше — только издалека, на поле боя, когда ковёр накрывал собой игроков, когда его пыль ослепляла целые отряды, когда его «Спотыкалка» обращала в бегство элитные рейды. Тогда он казался монстром. Чудовищем. Багом, который уничтожил бессмертие.

Теперь, лежащий на чёрном песке, с правым краем, повреждённым на девяносто девять процентов, с левым, которого не было вовсе, с нитями, торчащими в разные стороны, как пальцы утопленника, он не выглядел чудовищем. Он выглядел... почти мёртвым. Истерзанным. Уставшим.

Корвин вспомнил тот момент, когда Рувим нажал собой красную кнопку. Он не видел этого своими глазами — он был на другом конце города, прикрывал отступление своей гильдии. Но он чувствовал. Каждый игрок чувствовал. Тот щелчок, который прошёл сквозь код, сквозь стены, сквозь саму систему. Щелчок, после которого респаун умер. Навсегда.

Корвин тогда упал на колени. Не от боли — от понимания. Он понял, что больше никогда не воскреснет. Что следующая смерть станет последней. Что он — смертен. Впервые за двадцать лет.

Он не плакал. Паладины не плачут. Но его руки дрожали так сильно, что он не мог держать меч. Меч, который убивал тысячи. Меч, который теперь стал просто куском металла. Потому что без бессмертия убивать было... страшно.

Теперь, глядя на ковра, Корвин чувствовал не ненависть. Не жалость. Не страх. Он чувствовал странное, почти забытое чувство — уважение. Не к врагу. К тому, кто пожертвовал

собой. К тому, кто потерял всё — память, край, друзей, себя — но нажал кнопку. Не для себя. Для других.

«Зачем? — спросил он мысленно, обращаясь к неподвижному ковру. — Зачем ты это сделал? Ты же знал, что респаун — это не только наше бессмертие. Это был наш смысл. Наша игра. Наша жизнь. Зачем ты отнял это?»

Рувим не ответил. Не мог. Но его правый край чуть-чуть дрогнул — не осознанно, рефлекторно. Как дёргается спящий, когда кто-то касается его руки. Как бьётся сердце, когда слышит знакомую музыку. Как пульсирует пыль, когда рядом — любовь.

Корвин вздрогнул. Он не ожидал ответа. Даже такого — слабого, почти незаметного. Он откинулся назад, в тень, и замер. Его рука снова легла на пустые ножны. Его глаза не отрывались от ковра.

«Ты ещё жив, — подумал он. — Зачем? Чего ты ждёшь?»

Ветер донёс запах — гари, крови, озона. И чего-то ещё. Чего-то, чего Корвин не мог назвать. Может быть, надежды. Может быть, отчаяния. Может быть, просто тишины.

— — Часть 3. Процессия мебели

Они появились с западной стороны, из-за разрушенной колоннады, которая когда-то вела к Логову Бракованной Мебели. Их было немного — около пятидесяти. Стулья с разбитыми спинками, кровати с выпавшими пружинами, одна старая вешалка с погнутом крючком. Они двигались медленно, почти торжественно, как процессия на похоронах. Их скрип был тихим, почти неразличимым, но в этой тишине амфитеатра его слышали все.

Впереди шёл старый стул-беглец. Тот самый, который говорил на площади. Тот самый, который помнил, как его сожгли в первый раз. Его дерево было чёрным от копоти, пружины — ржавыми, сиденье — треснутым. Но он был жив. Он помнил. И он нёс на себе знамя — не флаг, а кусок старой, выцветшей ткани, которую когда-то оторвали от скатерти в таверне «Кривой Пёс». На ткани не было символов. Только пыль. Пыль, которая помнила всё.

За ним — кровати. Они не скрипели — они стонали, как старые, больные животные, которых ведут на убой. Их пружины выпали, матрасы сгорели, деревянные каркасы покрылись сеткой глубоких трещин. Но они шли. Не потому, что хотели. Потому что не могли остаться в стороне. Потому что этот Совет касался всех. И тех, кто выжил. И тех, кто не дожил.

По бокам — стулья помоложе. У них ещё были целые спинки, но ножки подкашивались от страха. Они боялись игроков. Они боялись мебели. Они боялись себя. Но они шли. Потому что старый стул сказал: «Надо». А старый стул никогда не врал.

Вешалка замыкала шествие. Её крючок был погнут, перекладина треснута, основание покрыто ржавчиной. Она почти не двигалась — её тащили два стула, подцепив за погнутые плечи. Но она была жива. И она хотела слышать. Слышать, что решит Совет. Слышать, будет ли мир. Или новая война.

Процессия остановилась на краю арены, в десяти метрах от того места, где лежал Рувим. Стулья замерли. Кровати перестали стонать. Вешалка опустила крючок так низко, что он коснулся земли.

Старый стул отделился от остальных и медленно, очень медленно, подкатился к Рувиму. Он остановился в метре от его правого края, приподнял передние ножки — жест, означающий «я здесь. я пришёл. я не уйду».

Он смотрел на ковра долго — секунду, минуту, вечность. Его дерево, чёрное от копоти, дрожало. Не от страха — от напряжения. Он искал слова. Не для себя — для всех.

«Ты не помнишь меня, — проскрипел он. Негромко, почти шёпотом, но в этой тишине его скрип слышали даже игроки на трибунах. — Мы никогда не встречались. Я был в Логове, когда ты приходил за пророчеством. Я видел тебя издалека. Ты был другим. Целым. С двумя краями. С памятью. С надеждой. Теперь ты — тень. Но мы пришли не к тебе. Мы пришли к тому, кем ты был. К тому, кто нажал кнопку. К тому, кто сделал нас свободными. Мы пришли сказать... спасибо. И спросить: что дальше?»

Он замолчал. Его пружины скрипнули — жалобно, как прощание. Он опустил передние ножки на землю и откатился назад, к остальным.

Тумбочка, стоявшая рядом с Рувимом, чуть-чуть приоткрыла верхний ящик. Она не ответила. Не сейчас. Сначала должны были прийти все.

— — Часть 4. Делегация смертных

Игроки пришли с южной стороны, через пролом в стене, который когда-то был главным входом в амфитеатр. Их было больше — около двухсот. Но они не шли процессией. Они брели, как стадо, которое потеряло пастуха. Без оружия. Без доспехов. Без веры.

Впереди шёл Корвин. Он спустился с трибуны, когда увидел процессию мебели. Его лицо было спокойным — паладины умеют скрывать страх. Но его руки дрожали. Он спрятал их за спину, сжал в замок. Бесполезно. Дрожь была не физической — она была душой.

За ним — Мира. Девушка-маг, которая умерла сто тридцать семь раз и помнила каждую смерть. Её жезл был пуст — магия больше не кипела в нём, потому что магия тоже требовала веры. А вера умерла вместе с респаном. Её глаза были красными — не от магии, от слёз. Она не спала третьи сутки. Ей снились кошмары. Кошмары, в которых она умирала по-настоящему.

За Мирой — Линк. Лучник с перевязанной рукой. Тот самый, который умер в первый раз без воскрешения. Его рана всё ещё не зажила — напоминание, что он больше не бессмертен. Он сжимал лук, но стрел не было. Он забыл их дома. Или не захотел брать. Или боялся, что если возьмёт — придётся стрелять.

За ними — остальные. Игроки, которые потеряли друзей. Игроки, которые потеряли себя. Игроки, которые не знали, что делать с жизнью, которая может кончиться в любую секунду.

Они остановились на краю арены, напротив мебели. Корвин сделал шаг вперёд. Один шаг. Потом второй. Потом третий. Он шёл не к Тумбочке — он шёл к старому стулу-беглецу. Тому самому, который говорил на площади. Тому самому, который помнил, как его сожгли в первый раз.

Стул напрягся. Его передние ножки чуть-чуть приподнялись — не для атаки, для защиты. Он не знал, чего ждать. Удара? Пощады? Слова?

Корвин остановился в метре от стула. Его руки висели вдоль тела — открытые, без оружия, без угрозы.

— Я не прошу прощения, — сказал он. Его голос был низким, тяжёлым, как похоронный звон. — Я не прошу забыть. Я не прошу любить. Я пришёл сказать: мы устали. Мы устали убивать. Мы устали умирать. Мы устали терять. Мы хотим мира. Не потому, что мы стали добрыми. Потому что мы стали смертными. И смерть — слишком большая цена даже для победы.

Стул молчал долго. Так долго, что Корвин уже подумал, что он не ответит. Что мебель не готова. Что война продолжится. Потом стул скрипнул — тихо, почти неразличимо, но в этой тишине его слышали все.

«Мы тоже устали, — проскрипел он. — Мы устали бояться. Мы устали гореть. Мы устали, что нас топчут. Мы хотим мира. Не потому, что мы простили. Потому что мы выжили. А выживание без мира — это не жизнь. Это ожидание смерти».

Корвин кивнул. Он не улыбнулся — паладины не улыбаются на переговорах о мире. Он просто повернулся и пошёл обратно к игрокам.

Мира смотрела на него, и её глаза были полны слёз. Она хотела сказать что-то — о страхе, о надежде, о том, что она больше не хочет умирать. Но слова застряли в горле. Она только сжала пустой жезл так сильно, что костяшки пальцев побелели.

Линк опустил голову. Его перевязанная рука дрожала. Он смотрел на свои пальцы — на грязь под ногтями, на запёкшуюся кровь, на маленькую царапину, которая не заживала уже несколько дней. Он думал о том, как впервые поднял лук. Как убил своего первого стула. Как смеялся, когда стул рассыпался в щепки. Теперь ему хотелось плакать. Но слёзы не шли.

Тумбочка стояла между ними — маленькая, старая, почти пустая. Её ящики были закрыты, но не заперты. Она ждала. Ждала, когда придёт третья сторона. Та, без которой мир был невозможен.

— — Часть 5. Древние просыпаются

Они не пришли — они проявились.

Сначала из трещин в земле, из песчаных разломов, из пустоты, которая веками жила под амфитеатром, поднялся Пол. Он был серым, пульсирующим, живым. Не плита — существо. Его поверхность покрывали строки кода, которые когда-то написали создатели. Строки пульсировали тусклым, почти мёртвым светом, но в них, в самой глубине, угадывалось нечто живое. Память. Память о каждой битве, о каждой смерти, о каждом воскрешении. Пол помнил всё.

Он не встал — он расправился. Занял половину арены, оттеснив и игроков, и мебель к краям. Его пульсация была ровной, спокойной, почти равнодушной. Он не спешил. Он был вечен.

Потом из стен, из разрушенных колонн, из каменных блоков, которые веками держали этот амфитеатр, выступила Стена. Она была старой, покрытой трещинами, которые напоминали карту битв. В некоторых трещинах до сих пор торчали стрелы — память о тех, кто пытался её разрушить. Стена не двигалась — она прорастала сквозь камни, как дерево, которое помнит, как его сажали.

И последней — из воздуха, из самой тишины, соткалась Дверь. Старая, дубовая, с заржавевшими петлями, которые не смазывали много лет. Её ручка была сломана, порог истоптан тысячами ног. Но она была. Она была всегда. Она помнила каждого, кто проходил сквозь неё — игроков, мебель, Смотрителей, создателей. Она помнила их шаги, их вздохи, их прощания.

Дверь не открылась — она просто стала. В центре арены, между Полем и Стеной. Её петли скрипнули — не больно, а торжественно, как фанфары перед началом чего-то важного.

«Мы здесь, — сказала Дверь. Не голосом — вибрацией. Но её слышали все. — Мы — Древние. Мы — Стена, Пол и Дверь. Мы — то, что осталось от создателей. Мы — память этого мира. Мы пришли не судить. Мы пришли напомнить».

Тумбочка чуть-чуть приоткрыла верхний ящик. Она знала, что Древние не будут говорить долго. Они никогда не говорили долго. Им не нужно было объяснять. Им нужно было, чтобы их слышали.

«Вы воюете, — продолжила Стена. Её голос был низким, тяжёлым, как камнепад. — Вы воюете на нас. На наших стенах, на наших полах, на наших дверях. Каждая стрела, каждый удар меча, каждое заклинание оставляет след. Трещины. Шрамы. Память. Мы не можем чинить себя. Мы не можем воскресать. Мы — одноразовые. Как вы теперь. Как они всегда».

«Мы не за мебель, — добавил Пол. Его голос был глухим, приглушённым, как эхо в пустом зале. — Мы не за игроков. Мы за мир. Потому что война разрушает нас. Если вы продолжите — не останется ни стен, ни пола, ни дверей. Только пустота. Только пыль. Только забвение».

Дверь скрипнула — коротко, сухо, как «да».

Игроки молчали. Мебель молчала. Даже ветер, казалось, затаил дыхание.

Корвин сделал шаг вперёд. Его лицо было бледным, руки дрожали, но голос был твёрдым.

— Мы не хотим разрушать вас. Мы не знали, что вы... живые. Мы думали, что стены — это просто стены. Пол — просто пол. Дверь — просто дверь. Мы не знали, что вы помните.

«Теперь знаете, — ответила Дверь. — Вопрос не в том, что вы знаете. Вопрос в том, что вы будете делать с этим знанием».

— — Часть 6. Счёт потерь

Тумбочка выкатилась в центр арены — между игроками и мебелью, между Полом и Стеной. Её ящики были закрыты, но не заперты. Она была готова открыть их. Выпустить на волю пустоту, которая осталась после того, как она отдала всё, что хранила.

— Мы будем считать потери, — сказала она. Её голос был резким, скрежещущим, как металл по стеклу, но в нём не было обычной колкости. Была усталость. И скорбь. — Не цифрами. Именами. Потому что цифры забываются. А имена — нет.

Она открыла верхний ящик — самый маленький, самый пыльный, самый забытый. Из него пахло пылью — старой, сухой, почти забытой. Пылью, которая помнила времена, когда гномы ещё ходили по этим туннелям.

— От мебели, — сказала она. — Председатель Стул. Он вёл левый фланг. Он знал, что умрёт. Он пошёл, потому что кто-то должен был. Его спинка треснула от основания до самого верха. Его подлокотники отвалились. Его сиденье раскололось надвое, как сухая ветка под ногой, как надежда, которая не выдерживает тяжести. Он не кричал. Он скрипел — тихо, как прощание. Мы не смогли собрать его обломки. Пылесос засосал их. Осталась только память.

Она закрыла верхний ящик. Открыла средний. Из него пахло тишиной. Тишиной, которая когда-то слышала всё — скрип надежды, шёпот отчаяния, треск любви.

— Веник. Он слушал всех. Игроков — когда они смеялись в тавернах. Мебель — когда её жгли. Нас — когда мы клялись на пыли. Он слушал до последнего вздоха. Его последний крик остановил Редактора Памяти на двенадцать секунд. Двенадцать секунд, которые спасли Рувима. Потом он замолчал. Навсегда. Его прутья здесь, в моём ящике. Они не шелестят. Они молчат. Но их тишина говорит громче любого скрипа.

Она закрыла средний ящик. Открыла нижний — самый глубокий, самый тёмный, самый пустой.

— Коврик. Сын Рувима и Эллы. Он не родился — он умер. Он пожертвовал собой, чтобы активировать рубильник. Маленький, золотистый, пульсирующий. Он даже не успел увидеть свет. Но он спас всех нас. Его память — в пыли Рувима. Его обещание — в нашем будущем.

Она закрыла нижний ящик. Её петли скрипнули — тихо, жалобно, как прощание.

Корвин шагнул вперёд. Его голос дрожал, но он говорил твёрдо.

— От игроков. Трое. Их имена: Келл, Митра, Шон. Келл был моим заместителем. Он прикрывал отступление, когда мы прорывались к цитадели. Стрела попала в шею. Кровь текла быстро. Он сказал: «Воскресну через пять минут». Не воскрес. Респаун умер за минуту до его смерти. Он не знал. Мы не знали. Он умер с надеждой. Это хуже, чем умереть в отчаянии.

Мира вышла вперёд, сжимая пустой жезл. Её глаза были красными, голос — прерывистым.

— Митра была моей подругой. Мы вместе учились магии. Она всегда боялась смерти. Даже когда была бессмертна. Она говорила: «А вдруг в этот раз не воскресну?». Мы смеялись. А она оказалась права. Её убил стул. Обычный стул. Он упал с верхнего яруса и пробил ей голову. Она не мучилась. Но я мучаюсь. Каждую ночь. Я вижу её лицо. Она улыбается. И говорит: «Ты следующая».

Линк вышел последним. Его перевязанная рука дрожала. Он сжимал её здоровой рукой, пытаясь унять дрожь. Бесполезно.

— Шон был лучником. Лучше меня. Он научил меня стрелять. Он говорил: «Смерть — это не враг. Враг — это страх смерти». Теперь я боюсь. Не смерти — того, что после неё ничего нет. Шон умер, прикрывая меня. Его последние слова были: «Респаун... где респаун?». Его не было. Шона больше нет. А я здесь. И не знаю, зачем.

Он замолчал. Опустил голову. Его плечи дрожали. Он не плакал — плакать было нечем. Все слёзы вышли в первую ночь.

Тумбочка закрыла все ящики. До щелчка.

— Мы победили, — сказала она. — Но никто не празднует. Потому что праздновать нечего. Мы потеряли слишком многих. Слишком много боли. Слишком много памяти. Мы не хотим войны. Мы хотим тишины. Хотя бы на один день. Хотя бы на один час. Хотя бы на одну минуту.

— — Часть 7. Голос из пыли

В этот момент, когда тишина стала почти невыносимой, когда даже Древние замерли, ожидая, из глубины арены, оттуда, где лежал Рувим, донёсся звук.

Не скрип. Не стон. Не треск.

Вибрация.

Тонкая, почти неразличимая, похожая на шорох сухой листвы под ногами, на первый шаг по снегу, на надежду, которая учится говорить.

Она шла от его правого края — повреждённого на девяносто девять процентов, истончённого, почти мёртвого. Его пыль — та, что осталась, — замерцала. Не ярко, не ослепительно — тускло, почти незаметно, как звезда перед рассветом, как надежда, которая умирает, но не сдаётся.

Это была Элла.

Частица внутри него откликнулась. Не проснулась — не могла. Но её вибрация, слабая, едва различимая, прошла сквозь его нити, сквозь его трещины, сквозь его пустоту. И в этой вибрации, в этом почти забытом, почти стёртом, но всё ещё живом отклике, было нечто, что система не могла классифицировать.

Не страх. Не надежду. Не любовь.

Просьбу.

«Не воюйте, — говорила она. Не словами — вибрацией. — Мы устали. Все устали. Пусть будет тихо. Хотя бы один день. Хотя бы один час. Хотя бы одну минуту. Пусть никто не умирает. Пожалуйста».

Тумбочка замерла. Её ящики задрожали — не от страха, от надежды. Она приоткрыла верхний ящик, прислушалась. Вибрация повторилась — тише, но чётче.

«Она говорит, — прошептала Тумбочка. — Она... она откликается».

Корвин услышал. Не ушами — душой. Он шагнул к Рувиму, опустился на колени в чёрный песок. Его рука — старая, шрамы на которой не заживали уже много дней, — медленно поднялась. Не для удара. Для прикосновения.

Он коснулся правого края ковра.

Легко. Почти невесомо. Как касаются раненого зверя, которого боятся, но хотят спасти. Как касаются надежды, которая умирает, но не сдаётся.

Рувим вздрогнул. Впервые за много дней. Его пыль — та, что осталась, — замерцала ярче. Золотистым. Цветом пыли Эллы. Цветом надежды. Цветом жизни.

Из глубины, из самой сердцевины, где спала Элла, где пульсировал зародыш коврика, где лежала Слеза Первого Создателя, поднялась вторая вибрация — слабее первой, почти неразличимая, но такая же тёплая, такая же живая.

Зародыш откликнулся на её голос. Маленький, ещё не сформировавшийся, ещё не родившийся, но уже помнящий, что такое любовь.

Корвин убрал руку. Его глаза — старые, усталые, покрасневшие от бессонницы — смотрели на ковра. Не как на врага. Не как на союзника. Как на... равного.

— Мы не забудем, — сказал он тихо. — Мы не простим. Но мы перестанем убивать. Сегодня. Завтра. На месяц. Настолько, насколько хватит сил.

Он встал и отошёл к игрокам.

— — Часть 8. Три обещания

Тумбочка выкатилась в центр арены. Её ящики были закрыты, но не заперты. Она открыла верхний — самый маленький, самый пыльный, самый забытый. Из него пахло пылью — старой, сухой, почти забытой.

— Я храню память, — сказала она. — Я храню боль. Я храню надежду. Я храню тех, кого больше нет. И память говорит мне: бессмертные мучили нас. Веками. Годами. Каждым шагом, каждым скрипом, каждым ударом. Но эти... — она кивнула на игроков, — эти уже не бессмертны. Они плачут по ночам. Я слышала. Они боятся каждого шороха. Они не спят. Они не знают, что делать с жизнью, которая может кончиться в любую секунду.

Она закрыла верхний ящик. Открыла средний. Из него пахло тишиной.

— Веник слушал всех. Он слушал игроков, когда они смеялись в тавернах. Он слушал мебель, когда её жгли. Он слушал нас, когда мы клялись на пыли. И он никогда не просил мести. Он просил только одного — чтобы его услышали. Теперь он молчит. Навсегда. Но его тишина говорит громче любого скрипа.

Она закрыла средний ящик. Открыла нижний — самый глубокий, самый тёмный, самый пустой.

— Здесь ничего нет. Здесь была пустота. Пустота, которую я носила в себе годами. Пустота, которая остаётся, когда отдаёшь всё. Я отдала всё. Гвозди Гролла. Пыль гномов. Лоскуты тряпок. Осколки кристаллов. Всё, что хранила. Всё, что помнила. Всё, что любила. И теперь я хочу дать обещание. Не от себя — от всех, кто не может говорить.

Она закрыла нижний ящик.

— Я, Тумбочка, хранительница памяти, обещаю: мебель не нападёт первой. Мы не будем мстить. Мы не будем убивать тех, кто уже не бессмертен. Мы просто будем жить. Пока можем.

Корвин шагнул вперёд. Его голос был низким, тяжёлым, но твёрдым.

— Я, Корвин, паладин, обещаю от имени игроков: мы не будем охотиться на мебель. Мы не будем жечь стулья. Мы не будем ломать кровати. Мы просто будем жить. Бояться. Умирать по-настоящему. В первый раз.

Стена скрипнула — низко, протяжно, как камнепад.

«Мы, Древние, обещаем: мы не будем закрывать пути. Мы не будем стирать память. Мы не будем выбирать сторону. Мы просто будем стоять. Как всегда. Как вечно».

Пол пульсировал в такт её словам. Дверь скрипнула в последний раз — коротко, сухо, как «да».

Тишина стала абсолютной.

Никто не подписывал договор. Никто не клялся на крови или пыли. Это было устное, хрупкое перемирие, которое могло рухнуть в любой момент. От первого крика. От первого выстрела. От первого скрипа.

Но оно было.

Впервые.

— —

Часть 9. Тени на стене (клиффхэнгер)

Когда игроки начали расходиться — медленно, неохотно, как люди, которые боятся повернуться спиной к врагу, — Тумбочка заметила их.

Три фигуры.

Они стояли на восточной стене, у самого края, там, где обрушились ворота. Они не двигались. Не говорили. Не скрипели. Просто стояли и смотрели на арену — на игроков, на мебель, на пепел, на Рувима.

Они были здесь всё это время. Наблюдали. Оценивали. Ждали.

Тумбочка узнала их. Это были те самые фигуры, которые появились на стене на рассвете четвёртого дня, когда траур по бессмертию подходил к концу. Она думала, что они ушли. Она надеялась, что они ушли. Но они не ушли. Они ждали. Всё это время. Наблюдали. Оценивали. Ждали.

Они не были похожи на игроков — в их одежде не было магии, брони, гербов гильдий. Обычные плащи, потрёпанные, пыльные. Лица скрывали капюшоны. В руках — никакого оружия. Только маленькие, тускло светящиеся кристаллы на поясах. Кристаллы пульсировали в такт чему-то невидимому — может быть, сердцу системы, может быть, пульсу самого кода.

Они не были похожи на мебель — они двигались слишком плавно, почти человечески. И не скрипели. Их шаги были беззвучными, как у призраков, как у снов, как у воспоминаний.

Они не были похожи на Смотрителей — их кристаллы светились не серым, а каким-то другим цветом. Цветом, которого Тумбочка никогда не видела. Цветом, который не был в палитре системы. Он был глубоким, фиолетово-синим, как космос, как бездна, как то, что находится за пределами кода.

Тумбочка приоткрыла верхний ящик. Осколок перчатки Алекса слабо пульсировал — не золотистым, а серым. Предупреждающим. Она коснулась его своей петлёй, и осколок передал ей не слова — ощущение. Холод. Пустоту. И что-то ещё — что-то, что не поддавалось описанию. Может быть, ожидание. Может быть, терпение. Может быть, голод.

«Они пришли не за игроками, — поняла Тумбочка. — Они пришли за ним».

Она посмотрела на Рувима. Он лежал на чёрном песке, его правый край был присыпан пеплом, его нити не двигались. Он не знал, что за ним наблюдают. Не помнил, что такое опасность. Но его пыль — та, что осталась, — чуть-чуть замерцала. Тревожно. Предупреждающе.

Фигура в центре — самая высокая, с кристаллом, пульсирующим ярче других, — чуть-чуть наклонила голову. Из-под капюшона блеснули глаза — не человеческие, не механические. Они были пустыми. Пустыми, как серверная после отключения респауна. Пустыми, как память, которую стёрли. Пустыми, как забвение.

Она смотрела на Рувима. Только на него.

Тумбочка встала между фигурами и ковром. Маленькая, старая, почти пустая. Её ящики были закрыты, но не заперты. Она была готова открыть их. Выпустить на волю пустоту, которая осталась после того, как она отдала всё, что хранила.

Она не знала, сможет ли защитить его. Не знала, кто эти тени. Не знала, что будет дальше.

Но она знала одно: она не отдаст его без боя. Не после всего. Не после Веника. Не после Эллы. Не после клятвы на пыли и гвоздях.

Фигуры не двигались. Они ждали. Терпеливо. Вечно. Как ждёт система, когда баг исчерпает себя. Как ждёт забвение, когда память умрёт.

Тумбочка смотрела на них, и её петли скрипели — тихо, тревожно, как прощание, как надежда, как вопрос, на который никто не знает ответа.

Война кончена. Но мир не наступил. Наступило затишье.

А затишье — это всегда преддверие. Бури. Чуда. Или конца.

— —

Итоговое состояние на конец главы 3

Параметр Значение

Рувим (прочность) 0.0008% (критическая, стабильна за счёт покоя)

Левый край уничтожен на 100%

Правый край повреждён на 99%

Память личная 0% (только телесные отклики)

Элла (частица) гистерия, слабый отклик на Совете

Зародыш коврика стабилен, слабо пульсирует

Артефакты Слеза Создателя (истощается), пыль гномов (активна), осколок перчатки Алекса (в ящике Тумбочки)

Перемирие устное, трёхстороннее, без гарантий

Игроки около 200, состояние — шок, перемирие, страх

Мебель около 50 единиц, перемирие, недоверие

Древние Стена, Пол, Дверь — нейтральны, обещали не закрывать пути

Веник уничтожен, прутья в ящике Тумбочки

Тумбочка опустошена, активна, встревожена

Новая угроза три фигуры на восточной стене (наблюдает, фокус на Рувиме)

Таймер до разморозки Эллы заморожен (точное время неизвестно)

Локация нейтральный амфитеатр (бывшая арена казней)

Ближайшая цель дожить до конца перемирия, понять природу трёх фигур, найти способ спасти Эллу

— —

Конец главы 3.

Глава 4. Предательство Изнутри

Часть 1. Шёпот на антресолях

Свет в Логове Бракованной Мебели никогда не был щедрым. Он пробивался сквозь щели в потолке — в тех местах, где обрушились перекрытия, где время и забвение сделали своё дело, — скупыми, серыми полосами, не столько освещавшими, сколько подчёркивавшими густоту темноты. Лучи падали на пол под разными углами, пересекались, дробились о ржавые пружины и битое стекло, создавая причудливые узоры, похожие на карты неведомых земель — или на схемы забытых битв.

Воздух здесь пах иначе, чем наверху, в Городе Игроков или в нейтральном амфитеатре. Он пах не пеплом и не гарью — от тех пожаров, что уничтожили целые кварталы. Он пах временем. Старым, застоявшимся, забытым временем, которое накапливалось в складках выброшенных скатертей, в полостях сломанных комодов, в затхлых недрах шкафов, чьи дверцы не открывались годами, чьи петли проржавели настолько, что даже ветер не мог заставить их скрипнуть.

Именно в такой глубине, в самом дальнем, самом тёмном закутке Логова, где пыль лежала слоями, не потревоженными даже крысами, где тишина была такой плотной, что, казалось, давила на плечи, и собирались те, кто не хотел, чтобы их слышали.

Здесь, среди обломков того, что когда-то было жилым помещением для мебели — маленьких ниш, вырезанных в стенах, грубо сколоченных полок, служивших кроватями, — и происходило то, что позже назовут «Шёпотом на антресолях».

Шкаф-Затворник не был большим. Он был массивным — да, дубовым, с остатками когда-то красивой резьбы, которая теперь напоминала оспины на лице старого воина, израненного в сотне боёв. Его дверцы давно отвалились — их сорвали игроки много лет назад, когда искали в нём припасы, а может быть, просто ради забавы. И вместо них зияли две тёмные, провальные пустоты, похожие на глаза черепа, на два окна в доме, где никто не живёт.

Внутри, на уцелевших полках, он хранил не вещи — он хранил память. Обгорелый угол скатерти с таверны «Кривой Пёс», подаренный ему старым стулом, который потом сгорел. Ржавый гвоздь, которым прибивали непокорный стул к полу — он подобрал его, когда разбирали помост для казней. Щепку от древка сломанной швабры, которая пыталась защищать свой угол, когда на неё наступали игроки. Маленький, почти рассыпавшийся лоскут ткани, который когда-то был частью тряпки Эллы — до того, как она стала легендой.

Он не был на Совете Трёх Сторон. Его не позвали. «Слишком стар», — сказал Председатель Стул, чьё имя теперь носили на пыли, как проклятие, как напоминание о том, что даже самые мудрые могут ошибаться. «Слишком зол», — прокрипела Тумбочка, чьи ящики всё ещё были закрыты для него, как закрывают дверь перед тем, кого боятся впустить. «Он не поймёт», — решили все, кто считал, что понимает, кто верил, что перемирие — это выход, а не новая ловушка.

Шкаф-Затворник усмехнулся про себя. Понимать? Он понимал слишком хорошо. Он понимал, как трещит дерево, когда его жгут. Как визжат пружины, когда их вырывают из кровати. Как звенит тишина после того, как крючок вешалки переламывают пополам — этот звон похож на похоронный колокол, только тише, жалобнее, безнадежнее. Он понимал, как пахнет

горелая ткань — сладко, приторно, как будто сама надежда сгорает и превращается в пепел, который оседает на языке горьким привкусом.

Он понимал это не умом — каждой своей выщербленной филёнкой, каждой трещиной, каждой занозой.

И поэтому, когда над Логовом разнёсся слух о перемирии, о первом касании паладина и стула, о слезах игроков, которые сжигали свои амулеты, о том, что Корвин опустил меч и протянул руку, Шкаф-Затворник не поверил. Не потому, что не хотел — он хотел бы поверить, он мечтал об этом дне долгие годы. Но не мог. Потому что каждая ночь его жизни была напоминанием. Потому что его память была слишком длинной, а боль — слишком свежей. Потому что он видел слишком много «последних раз», чтобы верить в очередное «навсегда».

— Они плачут, — проскрипел он, обращаясь к горстке сломанной мебели, собравшейся перед ним. Голос его был низким, тяжёлым, похожим на скрип несмазанной петли, которую пытаются открыть ветром. Голосом человека — если у шкафа может быть человек — который не спал много ночей и видел слишком много кошмаров. — Они боятся. А кто боялся, когда нас жгли?

В полумраке замерли несколько сломанных табуретов. Их ножки были подточены временем, сиденья треснули, покрыты сеткой мелких разломов, похожих на морщины на лице древней старухи. Они не бунтовали — они просто слушали. Слушали того, кто говорил то, о чём они боялись думать вслух. Слушали того, кто называл вещи своими именами — страшными, неудобными, но такими знакомыми.

Одна из вешалок, стоявшая в углу, звякнула — тихо, вопросительно. Её крючок был погнут, и она носила этот изгиб, как шрам, как память о том, как её сорвали со стены вместе с плащом игрока, который смеялся. Тот игрок потом наступил на неё, рассмеявшись ещё громче, и его ботинок оставил на её дереве вмятину, которая не зажила до сих пор.

— Вы видели, — продолжал Шкаф, его «глаза» — две тёмные провалы — смотрели сквозь них, в никуда, в ту самую пустоту, из которой не возвращаются. — Вы видели, как наш ковёр — тот, кого мы называли освободителем, — лежит в пыли и не шевелится. Он уснул. Или умер. А мы ждём. Тумбочка хранит их слёзы, а не наши гвозди. Старый стул забыл, как пах дым, когда он горел в первый раз.

Он замолчал, давая словам осесть, впитаться, прорасти.

Табуреты заскрипели — тревожно, недоверчиво, но заинтересованно. Они не были готовы к бунту, они не были готовы к войне. Но они были готовы слушать. Потому что слушать — это единственное, что у них осталось после того, как они потеряли ножки, спинки, способность двигаться быстро.

— А вы помните, — снова заговорил Шкаф, меняя интонацию, делая её тише, доверительнее, почти ласковой, — как пахнет дым? Не тот, от костра в таверне, где игроки жарят мясо. Тот, от которого горишь ты сам. Как трещит твоё собственное дерево, как пузырится лак, как плавится металл пружин. Это не запах. Это крик. Который никто не слышит.

Вешалка звякнула снова — громче, настойчивее. Она помнила.

— Я помню, — проскрипел самый старый табурет. У него была цела только одна ножка — левая, передняя. Он стоял, привалившись к стене, и его сиденье дрожало. — Меня жгли дважды. Первый раз — игроки, которые сели на меня пьяными. Они уронили свечу. Я горел недолго — меня потушили. Но я запомнил. Второй раз — Смотрители. В пылесосе. Там не было огня. Там была пустота. И я горел изнутри. Без дыма. Без пламени. Просто — исчезал. Меня спасли стулья-беглецы. Вытащили из шланга. Но я до сих пор чувствую этот холод. Холод пустоты.

Шкаф кивнул — чуть-чуть, едва заметно, качнув своей массивной верхней панелью. Жест, означающий «я понимаю. я тоже помню».

— И ты хочешь мира? — спросил он у табурета. — С теми, кто смеялся, когда ты горел?

Табурет молчал долго. Его дерево — старое, разошедшееся, покрытое чёрными пятнами копоти — скрипело от напряжения.

— Я хочу не гореть больше, — сказал он наконец. — Я хочу не чувствовать этот холод. Я хочу... я хочу просто стоять. В тишине. И знать, что никто не подойдёт с огнём.

— Мир не даст тебе этого, — отрезал Шкаф. — Мир — это иллюзия. Пока игроки живы — они будут топтать. Это у них в коде. В их природе. Они не могут иначе. Они созданы для того, чтобы использовать. А мы — чтобы быть использованными. Единственный способ не гореть — это сделать так, чтобы некому было поджигать.

Тишина стала такой плотной, что, казалось, её можно было резать.

— Он прав, — проскрипел молодой табурет — тот, что стоял в углу. У него были целы все ножки, но спинка треснула, и он нёс эту трещину как знак того, что он уже почти боец. — Я не хочу ждать. Я не хочу верить. Я хочу действовать. Пока они слабы. Пока они плачут. Пока их магия умерла вместе с респаном.

— На рассвете, — сказал Шкаф, и его голос стал тише, заговорщическим, почти шёпотом. — Во время общей уборки. Когда игроки и мебель будут работать рядом. Без оружия. Без защиты. Мы ударим первыми. Не убивать — ранить. Чтобы они ответили. Чтобы перемирие рухнуло по их вине. А тогда... тогда никто не сможет упрекнуть нас в предательстве.

Один за другим табуреты заскрипели — коротко, сухо, как «да». Вешалка звякнула — утвердительно, решительно. Даже старый, обгоревший стул, который до этого молчал, чуть-чуть приподнял передние ножки — жест, означающий «я с вами».

Заговор начался.

Шкаф-Затворник смотрел на них, и его пустые дверные проёмы — два чёрных провала — не выражали ничего. Или выражали всё. Боль, надежду, ненависть, отчаяние. То, что накапливалось годами, десятилетиями, веками. То, что не выветрилось даже после отключения респана.

Он не верил в победу. Он верил в то, что врага можно убить только тогда, когда он слаб. А сейчас игроки были слабы. Как никогда.

И он собирался использовать этот момент.

— — Часть 2. Слух, которого не стало

Тумбочка проснулась от тишины.

Это было странно — просыпаться от отсутствия звука, а не от его наличия. Обычно Логово жило своей жизнью даже ночью: кто-то скрипел во сне, кто-то перекатывался с боку на бок, кто-то стонал от старых ран. Пружины кроватей издавали жалобные, дребезжащие звуки. Стулья чуть-чуть двигались, меняя позы. Вешалка брэнчала своим погнутом крючком, даже когда засыпала.

Но последние дни Тумбочка спала иначе — вполуха, поверхностно, тревожно. Её петли слушали, её ящики чувствовали вибрации, её дерево, старое, разошедшееся, но всё ещё живое, улавливало каждое изменение в воздухе. Она научилась спать с открытыми «глазами» — с приоткрытым верхним ящиком, чтобы слышать.

Сейчас воздух был неподвижен. Слишком неподвижен. Как перед грозой. Как перед тем, как земля начинает дрожать.

Она приоткрыла верхний ящик — самый маленький, самый пыльный, самый забытый — и прислушалась. Внутри, в среднем отделении, лежали обломки Веника. Они молчали. Не мерцали. Не шелестели. Просто лежали, как мёртвые прутья, как память, которая не хочет умирать, но не может говорить.

«Веник бы услышал», — подумала Тумбочка, и эта мысль резанула её острее любого гвоздя. «Он бы услышал их шёпот. Он бы уловил вибрацию заговора. Он бы предупредил. Он бы...»

Она закрыла ящик. Её петли скрипнули — тихо, жалобно, как прощание.

Рядом с ней, на подстилке из старых тряпок, которые она натаскала за последние дни — обгоревшие скатерти, выцветшие полотенца, куски старых штор, — лежал Рувим. Подстилка была неровной, кое-где топорщилась, но Тумбочка знала: коврику всё равно. Он не чувствовал ни мягкости, ни твёрдости, ни тепла, ни холода. Он был на грани, за которой такие вещи теряют смысл.

Его правый край — единственный, что остался от его когда-то огромного, пушистого тела, — был повреждён на девяносто девять процентов. Нити торчали в разные стороны, как сломанные прутья, как пальцы утопленника, как вопросы, на которые никто никогда не ответит. Некоторые нити были чёрными — обгоревшими до состояния угля. Другие — серыми, мёртвыми, без единой пульсации. Только несколько, совсем немного, сохранили слабое, почти неразличимое золотистое свечение. Только они помнили, что когда-то этот ковер был живым.

Он не двигался. Не скрипел. Не дышал — если ковры могут дышать. Его левый край отсутствовал полностью — не обгорел, не истлел, не рассыпался, а именно исчез, как будто его никогда не существовало. Как будто тридцать лет боли, потерь и надежды были просто сном, который забывают через секунду после пробуждения.

Но его пыль пульсировала. Слабо, едва заметно, как звёзды перед рассветом, как надежда, которая умирает, но не сдаётся. Внутри неё спали две жизни. Частица Эллы — маленькая, золотистая, почти прозрачная, похожая на застывшую каплю мёда. И зародыш коврика — рядом с ней, прижавшись своим крошечным, ещё не сформировавшимся телом, как детёныш, который чувствует тепло матери даже сквозь сон.

Тумбочка проверила пульс — если у пыли может быть пульс. Она приоткрыла верхний ящик, коснулась правого края Рувима своей самой чувствительной петлёй — той, что была ближе всего к дереву. Вибрация была. Таким же слабым, как вчера. Таким же стабильным, как позавчера. Слеза Первого Создателя всё ещё держала таймер рассеяния на паузе, но Тумбочка знала: артефакт истощался. Его свет тускнел с каждым днём, как тускнеет память о тех, кого больше нет. И когда он погаснет окончательно — у них останется всего несколько минут, чтобы найти протез, чтобы спасти Эллу, чтобы дать коврику шанс родиться.

Но сейчас её тревожило другое.

Она откатилась от Рувима и оглядела Логово. Её взгляд — если у тумбочки есть взгляд — скользил по темным углам, по грудам обломков, по щелям в стенах, откуда доносились редкие, почти неслышные звуки. В дальних углах, там, где обычно копошилась мебель по ночам — перешёптываясь, делясь новостями, просто существуя, — было пусто. Не тихо — пусто.

Словно кто-то вычеркнул из этого пространства не звук, а само присутствие.

Стулья, которые обычно стояли на страже у входа — три старых, надёжных, проверенных бойца — замерли в неестественных позах. Не спящие — настороженные. Их передние ножки были чуть приподняты, как будто они готовились бежать или атаковать. Но они не бежали и не атаковали. Они просто стояли и смотрели в пол.

Кровати, которые обычно стонали во сне — их пружины издавали жалобные, скрипучие звуки даже в тишине, — молчали. Их каркасы не двигались, матрасы не прогибались, даже пыль на них лежала неподвижно, как на могильных плитах.

Вешалка, вечно бренчающая своим погнутым крючком, куда-то исчезла. Её обычное место — у стены, рядом с выходом, — пустовало. На старом гвозде, где она висела, не осталось даже следа.

— Где все? — спросила она у старого стула-беглеца, который стоял ближе всех к тому месту, где лежал Рувим.

Старый стул вздрогнул. Его дерево — чёрное от копоти, с глубокими трещинами на сиденье — напряглось. Передние ножки чуть-чуть приподнялись, потом опустились. Он не смотрел на неё. Он смотрел в пол. В одну точку. На маленькую, почти незаметную щепку, застрявшую между камнями.

— Я не знаю, — проскрипел он. Слишком быстро. Слишком ровно. Слишком — наигранно.

Тумбочка замерла. Её ящики — закрытые, но не запертые — напряглись. Она знала эту интонацию. Так скрипят те, кто что-то скрывает. Те, кто боится, что их услышат. Те, кто уже сделал выбор и не хочет его объяснять — ни другим, ни себе.

— Ты врёшь, — сказала она. Без злобы, без обвинения. Просто — констатация факта. — Ты знаешь, где они. Ты знаешь, о чём они шептались в антресолях. Ты слышал Шкафа-Затворника. И ты молчишь.

Старый стул молчал долго. Так долго, что Тумбочка уже подумала: он не ответит. Он просто замкнётся в себе, закроется, как шкаф, который захлопнул дверцы и не открывает их даже под угрозой огня. Она уже открыла верхний ящик, чтобы достать осколок перчатки Алекса — тот, что пульсировал серым предупреждающим светом, — когда стул наконец скрипнул.

— Шкаф-Затворник... он говорил, — проскрипел стул. Его голос был тихим, почти неразличимым, как шорох сухой листвы под ногами. — Говорил о предательстве. О том, что ковёр уснул, а мы ждём. О том, что игроки не сдались — они затаились. Он сказал... он сказал, что нужно ударить первыми. Пока они слабы. Пока они плачут. Пока их магия умерла вместе с респауном.

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.