

Над серым туманом, во дворце, похожем на обителище гиганта.

Клейн постукивал по краю крапчатого стола, мысли крутились вокруг того странного игрального кубика.

- Он на меня может подействовать, а я и не замечу... Уже чем-то смахивает на 0-08, каким он некогда был. Дело в том, что один здесь, передо мной, а другой спрятан... Это определённо Запечатанный Артефакт, и разновидность из самых пиковых. Даже если он не Степени 0, то среди Артефактов Степени 1 занимает очень особое место...

Я временно неспособен вмешиваться в дела, связанные с судьбой, но не могу же я безучастно взирать на это, сидеть, сложа руки. С течением времени предметы уровня Запечатанных Артефактов нередко начинают приносить вред посерьёзнее. Кубик может начать действовать на людей в окружении Аптекаря, например, на меня или всех остальных пассажиров корабля... - Клейн скрупулезно обдумывал дело, но никаких решений в голову не приходило. И он решил поскорее вернуться в реальный мир.

Клейн не знал, ни как запечатать кубик, ни как снизить его воздействие, но знал, что кое-кто может дать подсказку.

А именно - Змей Судьбы Уилл Осептин, что был ещё зародышем в материнской утробе!

Войдя в хозяйскую спальню, Клейн достал из бумажника журавлика и положил на стол. Оглядел, на поверхности бумаги до сих пор виднелись следы стёртых надписей. Взял карандаш и написал простой вопрос:

"Что мне делать с этим кубиком?"

Сложил журавлика снова в первоначальный вид, сунул в бумажник, подошёл к двери в комнату слуг и дважды постучался.

Это не противоречило особенностям личности Германа Воробья, тот был безумцем-джентльменом. Разумеется, Клейн больше всего боялся перепугать Дарквилла до смерти, слишком резко открыв дверь. На это его навели воспоминания о кинофраншизе "Пункт назначения".

Вдобавок Клейн побаивался увидеть что-то отвратительное или просто неприятное.

- При тех-то предпочтениях, что демонстрировал Дарквилл, когда он поймёт, что оказался в предельной опасности и сам из неё не выпутается, и не остаётся ничего иного, как смиренно ждать смерти, то вполне вероятно, что разок напоследок удовлетворит себя... - Посмеивался

про себя Клейн, и тут услышал, как толстяк слабым голосом отозвался:

- Что такое?

- Хорошо, что ты живой ещё... - Клейн осторожно открыл дверь и чуть наклонился, глядя на Дарквилла и раскрытый футляр перед ним. Спокойно спросил:

- Какой счёт?

- Сами можете в газетах посмотреть... В разделе о спорте... - Отвечал безразлично Дарквилл.

- Я про кубик спрашиваю, - кратко пояснил Клейн.

- Там всё ещё три очка... - Отозвался было Дарквилл бессознательно, потом повернул голову и вскочил.

- Вы мне верите?

Клейн не отвечал, чтобы не напоминать Дарквиллу, как обманул Германа Воробья кубик.

Обернулся и приказал невозмутимым тоном:

- Давайте, доставайте его сюда.

- Хорошо!

- Хорошо!

Дарквилл и Гарри отозвались радостным криком почти одновременно.

Один воздел руки, другой - крылья.

Толстяк осторожно вынес футляр с кубиком, и Клейн показал на кофейный столик со словами:

- Кладите его туда.

Сказав это, сел на диван рядом. Положил руки на бёдра, склонился рассмотреть странный кубик поближе.

На первый поверхностный взгляд ничего странного в мистическом отношении он из себя не представлял. Единственное его отличие от обычной игровой кости было в том, что тот был весь помечен красным – даже три очка.

Клейн из осторожности не прикасался к нему. Чуть выпрямился и взглянул на Дарквилла, сидящего в кресле напротив, и пухлую сову Гарри, устроившуюся позади хозяина на спинке.

– Опишите в точности всю ситуацию.

Дарквилл больше не скрывал правды, с такой улыбкой, что горше, чем плач, поведал:

– Это важный Запечатанный Артефакт нашей организации. Наша задача – доставить его одному человеку на остров Орави. Но, как видите... Крайне опасно это. Переворачивается кубик, даже когда места нет! Когда показывает шесть, владелец становится, умеренно удачлив. Всё делается относительно благополучно, ну вот, как я вас обманул своей нескладной выдумкой.

– Не напоминай... Когда-нибудь серьёзно проучат тебя за твой гадкий язык... – Клейн слушал со стоически-спокойным видом.

Дарквилл продолжал:

– Одно очко означает, что владельцу очень сильно не повезёт. Ничто не будет удаваться: вы мне в таком случае бы не поверили, даже если бы я сказал всю правду...

Два очка должны означать неудачи меньшей тяжести, но вот почему при этом в меня ударила молния... Не объяснить никак!

Три и четыре очка – нормальные уровни неудачи и удачи. Это легко доказать: пять очков – противоположность двух.

– Нельзя считать, что тебе слишком уж не повезло, иначе бы я тебя уже разбил в пух и прах... – Подумал Клейн и спокойно распорядился:

– С этого момента вы оба по очереди внимательно следите за кубиком. Как только выпадет менее трёх очков, обязаны немедленно мне доложить.

– Мы оба? – Дарквилл какие-то мгновения смотрел непонимающим взглядом.

– То есть и я тоже? – Сова, сидевшая на спинке кресла, подняла правое крыло.

Клейн откинулся к спинке дивана, скрестил ноги и спокойно отвечал:

- Так вы будете лучше сосредотачиваться и сохраните силы.

Проговорив это, показал подбородком на сову.

- Ты первый.

- Меня зовут Гарри, - проворчала сова.

- Гарри... - Клейн подавил смех и велел Дарквиллу:

- Звоните в звонок, пусть работник сюда приходит. С этого момента еду будем заказывать в номер. До прибытия на остров Орави вам нужно всё время находиться в жилой комнате. Нельзя никуда выходить. Даже если вам в уборную понадобится, то пойдёте туда только тогда, когда покажет три или четыре. Если так захотите, что утерпеть не сможете, я вам ведро дам.

Услышав эти строгие и дотошные указания Германа, Дарквилл немного успокоился на время. Он уже не был в таком ужасе.

До этого момента Дарквилла больше всего беспокоило, с одной стороны, что авантюрист из алчности соблазнится его убить ради кубика, а с другой, что этого слегка безумного хладнокровного авантюриста кубик может и напугать, и он решит отменить выполнение задания, оставить его, Дарквилла, без защиты.

А теперь оказалось, что Герман Воробей вовсе не показывает страха и даже выглядит весьма уверенным!

Дарквилл втайне про себя облегчённо вздохнул и думал:

- Сработал как настоящий профессионал...

Он совсем не боится!

И может даже избежать воздействия кубика и принять моё объяснение. Он вполне оправдывает своё звание могучего искателя приключений, что запросто охотился на Червеуста! Поистине исполин уровня пиратских адмиралов!

Дарквилл встал, пошёл к двери дёрнуть шнур звонка для вызова прислуги.

И едва вернулся к дивану, слышался резкий вскрик Гарри:

- Поменялось! Поменялось! Два очка!

Внезапно, без предупреждения Клейн упёрся ногами в пол и вскочил с дивана, подбежал скорее к Дарквиллу.

Бам!

Из-за двери раздался выстрел, и Клейн потянул Дарквилла за руку, закинул её назад и встряхивающим движением швырнул толстяка в сторону.

В этот миг в стене напротив того места, где стоял Дарквилл, образовалось отверстие от пули.

- У кого-то из моряков ружьё дало осечку? Или срикошетила пуля, направленная в какую-нибудь морскую птицу, или что-то в этом роде? Чтобы ни было, вероятность этого очень мала, однако же... - Клейн повернулся к толстяку.

- Вы ранены?

Дарквилл в затаённом страхе покачал головой.

- Я в порядке.

В ближайшее время Клейн пришёл на помощь в более чем десяти несчастных случаях, что последовали один за другим: тут и рухнула внезапно люстра с потолка комнаты, и у ремонтирующего что-то рабочего выскользнул из рук молоток, полетев аккурат в голову Дарквилла, и рыба косточка застряла у обедающего Дарквилла в горле так, что он едва не умер.

Казалось, ничего особенно серьёзного, но Клейну приходилось всё время быть предельно сосредоточенным, и это неизбежно истощало силы.

К счастью, кубик перевернулся сам собой четырьмя очками вверх, и час, полный бед, наконец, завершился.

- Нет, не может это так продолжаться. Кто знает, не случится ли чего со мной во время его спасения... - Клейн отослал Капитана, пришедшего извиниться, и сказал Дарквиллу:

- Посплю полчасика. Вы оба, присматривайте за кубиком. Сразу же меня будите, если что неладно.

Толстяк-Аптекарь кивнул, и с ним одновременно кивнула сова, движением голодного дятла.

Снова улегшись на диван, Клейн при помощи Когитации быстро заснул в надежде получить ответ от Уилла Осептина.

Пробудившись в своём сне, он облегчённо вздохнул, увидев чёрные, как смоль, безлюдные равнины. Пошёл прежней дорогой и попал в недра чёрной башни со шпилем.

На выступе пола, вокруг которого разбросаны были карты Таро, появились новые серебристые строки, многочисленные, убористо написанные.

Клейн остановился и быстро их прочёл.

"Это называется Кубик Вероятности.

Запечатанный Артефакт высшего уровня нашей Школы Мышления Жизни. Я убеждён, что он способен достичь соответствия Запечатанным Артефактам Степени 0.

Он управляет любыми вероятностями. Одно очко увеличивает до максимума вероятность, что с жертвой произойдут нежелательные ей события. Два – очень сильно увеличивают эту вероятность. Что не означает, будто два очка безопаснее одного. Поскольку, когда вероятность достаточно высока, стрястись может что угодно. Три очка – увеличивают возможность нежелательных событий. Четыре – шесть очков – противоположности этому.

Даже для меня – сущности, способной его до какой-то степени перенастроить, это довольно опасный Запечатанный Артефакт. Им можно убить полубога, но, конечно же, Кубик может убить и вас".

– Я знаю, твоё состязание с Кубиком Вероятности, скорее всего, сродни битве Бога Сохранения и Загрузки и богов Рандома... – Усмехнулся про себя Клейн и читал дальше.

"У Кубика признаки живого существа. Он всё время держит владельца на качелях между удачей и несчастьем. Если тот не очень осторожен, то может и погибнуть от несчастного случая. Когда Кубик до какой-то степени пробуждается, он начинает управлять людьми и предметами, окружающими владельца, и вероятностью их действий.

Хоть это и не доказано, но я подозреваю, что по прошествии достаточного времени Кубик сможет воздействовать и на весь мир, определяя каждое событие жизни вообще своим счётом. Разумеется, исключая богов".

– Если упрощённо, то это оцифровка всего мира... Э-это точно на уровне Запечатанного Артефакта 0. Крайняя опасность! Какой ужас... – Клейн не мог не хмуриться, жадно читая.

"По-настоящему запечатать Кубик довольно сложно. Если объяснять просто, то для этого нужны особые Запечатанные Артефакты, которые отгородят его от духовного, астрального и

реального миров. Можете попробовать.

Ха-ха, раскрою свои карты. Я давно распознал, что вы можете сопротивляться моему прорицательскому чутью. Возможно, это умение и запечатает Кубик.

Есть и другой способ, но он сможет лишь на короткое время уменьшить его воздействие. Однако этого хватит, чтобы отправить Кубик к кому-то, кто сможет его запечатать.

Этот способ задействует в нём свойства живого существа. Попробуйте как-нибудь надёжно устроить его. Так он будет вести себя как следует, точнее, успокоится на некоторое время. Около двенадцати часов этот покой продлится без перерыва, затем снова продолжится.

Повторение устрашающих действий снизит их воздействие. Через неделю он приметит вас и с неистовой силой возьмётся управлять вашими возможностями.

И наконец, спасибо вам за вашу помощь.

Искренне ваш,

Уилл Осептин".

– Этого и следовало ожидать от Змея Судьбы. Он вправду обнаружил моё своеобразие... Если закинуть Кубик в пространство над серым туманом, это должно его запечатать. Но проблема в том, что Запечатанный Артефакт Степени 0 с признаками живого существа может подействовать на то пространство и, выгнав меня, завладеть им... Такое не разрешишь гаданием. Артефакт наверняка будет сопротивляться, как и 0-08... – Клейн отверг идею применить серый туман.

В голове бешено крутились мысли, и вдруг осенило.

Клейн спешно покинул своё сновидение и сказал Дарквиллу:

– Знаю я способ подавить его воздействие.

– Какой же? – спросил приятно удивлённый Дарквилл.

Клейн, ничего не отвечая, взял Кубик, что показывал четыре очка, и пошёл с ним в уборную.

– Что он собрался делать? Я помню, в каких-то народных преданиях говорится, как вещи, несущие зло, закидывают дерьмом... Фу... – Дарквиллу не хотелось дальше думать.

Войдя в уборную и заперев за собой дверь, Клейн сразу же провёл ритуал призыва себя самого. После чего поднялся над серым туманом и вынес оттуда железный портсигар.

Затем взял Кубик и открыл портсигар, в нём лежал Чёрный Глаз.

Лицо Клейна окутывали тени, покров тьмы, и он глубоким мрачным взором следил за Кубиком Вероятности, поднося его вплотную к таинственному глазу – признаку Потустороннего, несущему в себе умственную порчу от Истинного Творца.

Уголки рта Клейна приоткрылись в радушной улыбке, и он прошептал кубику, который держал в руке:

– Ну, сейчас устрою тебе концерт.

<http://tl.rulate.ru/book/15294/1847575>