

— Всё началось с истории появления Меча Сюань-юань.

— Он не принадлежит никому из тех, кто покоится в этой гробнице, поэтому для него и не было предусмотрено никакого Испытания.

— Он возник здесь сам по себе, и когда я обнаружила его, он уже стал частью правил этого места.

— Однако долгие годы он не показывался ни одному из наследников.

— Поэтому я и сама не понимала, чего он хочет.

— До твоего появления.

— Поначалу ты не выбирал его, но он сам устремился к тебе и оказался в твоих руках.

— В тот миг я поняла: он пришёл именно за тобой.

Голос Духа Гробницы звучал выразительно и размеренно, повествуя о начале и конце этой истории. Се Фэннань слушал, ощущая, как внутри нарастает чувство неотвратимого рока.

Прошло немало времени, и даже Сяо Ся не могла понять, о чём он сейчас размышляет.

Впрочем, Се Фэннань быстро вернул себе прежний беззаботный вид:

— Значит, мы сейчас просто смотрим представление? Может, принесем семечек, арахиса, колы и попкорна?

— Представление? Пожалуй, это подходящее слово, — Дух Гробницы легко согласилась с таким определением. — Но что это за вещи, о которых ты говоришь?

Дух Гробницы зародилась в глубокой древности, когда подобных вещей еще не существовало. Да и те, кто попадал в гробницу, явно не брали с собой такие лакомства, чтобы коротать досуг.

Это Сяо Ся с помощью своих читов мне всё наколдовала. Могу лишь сказать: Система «Любимчик всех» — это просто имба.

Се Фэннань произнес это про себя, но Сяо Ся, разумеется, не могла сделать вид, что ничего не слышала.

— (???)

Как уже упоминалось ранее, для большинства наград предусмотрены свои Испытания.

На Кладбище Байчуань, за редким исключением, практически любое значимое Наследие или редкий артефакт имели за собой целую систему испытаний, разработанную их создателями.

Такое Испытание — это не что иное, как площадка для конкуренции между всеми, кто желает получить свою Удачу.

В зависимости от того, кто как проявит себя в ходе испытания, решается, в чьи руки попадет заветный приз.

Процесс обычно состоит из трех этапов: проекция предмета приманивает участников — после череды столкновений определяется наследник — наследник попадает в особое пространство и забирает оригинал.

Выходит, Се Фэннань просто перепрыгнул через первые две ступени и сразу получил Меч Сюань-юань.

Более того, обычные люди, попадая в малое пространство, видят лишь световой сгусток, символизирующий Удачу, а не так, как Се Фэннань, который словно пришел на склад и выбирает всё, что душе угодно.

На самом деле, если бы Меч Сюань-юань захотел, он позволил бы Се Фэннаню забрать здесь вообще всё.

Верно, ограничение в один предмет — это лишь правило, которое Меч Сюань-юань установил для Се Фэннаня, используя лазейки в системе. Только вот сам Се Фэннань об этом не догадывался, а Дух Гробницы не собиралась его просвещать.

Хотя, она ведь намекала, так что это вряд ли можно назвать разоблачением?

Дух Гробницы, щелкая семечки, утвердилась в своем решении.

К слову, термин «Наследие» здесь — это не магические техники или медитативные практики из фэнтези, а некое уникальное мастерство, например, особый стиль боя или борьбы. Придумывать названия — та еще мука.

«Удача» — это обобщающее понятие для «Наследия», «сокровищ» и «снаряжения», когда еще неясно, что именно попадется. «Сокровища» — это природные ингредиенты вроде лекарственных трав, а «снаряжение» — не только оружие и доспехи, но и предметы с особыми

свойствами. Эти пояснения нужны были, чтобы подчеркнуть: мы здесь не следуем канонам традиционного фэнтези.

Вернемся к происходящему.

Се Фэннань пригубил колу и перевел взгляд на того человека, что казался одновременно знакомым и чужим.

В Испытании, в котором он участвовал, людей было немного, но все они были элитными курсантами военных академий, каждый со своим талантом.

Это Испытание...

— Сестренка, а какая Удача скрыта за этим световым экраном?

— Это? Зеркало Времени.

(Сяо Ся, есть информация?)

— Веду поиск, Хозяин.

— Зеркало Времени, говорят, знает всё на свете. Прошлое, настоящее и будущее — всё можно увидеть в этом зеркале.

(Серьезно? Есть такая полезная штука?)

Однако интуиция подсказывала Се Фэннаню, что вещь эта непростая, и он решил воспользоваться навыком: не знаешь — спроси.

— Сестренка, а для чего оно нужно?

Дух Гробницы ответила почти так же, как и Сяо Ся, но, сделав паузу, добавила:

— Чтобы активировать Зеркало Времени, нужно пожертвовать своей жизненной силой.

— Количество потраченных лет нельзя выбрать самому — Зеркало само определяет цену, исходя из того, какой временной отрезок ты хочешь увидеть.

— Как только ты соглашаешься на обмен, процесс уже нельзя остановить или повернуть вспять. Иными словами, возможна ситуация, когда тебя просто выпьют досуха, а ответа ты так

и не получишь.

— Активировать эту способность может только хозяин, но Зеркало поглощает жизни не только владельца. В этом и кроется причина, почему оно считается крайне опасным.

— Хотя Зеркало весьма разборчиво и пренебрегает жизнями обычных людей, ты ведь понимаешь, что количество рано или поздно переходит в качество?

Се Фэннань понял: эта штука требует не только его жизни, но и жизней окружающих.

Но зачем ему это нужно? Жить надоело?

Се Фэннань нахмурился, глядя на людей за экраном.

Черт, их лица совсем не похожи. Если он выскочит и начнет называть их родственниками, не примут ли его за идиота и не побьют ли?

А потом он устроит сцену в духе: не смейся над бедным юношей, не смейся над бедным мужчиной...

Пока воображение Се Фэннаня рисовало невероятные картины, в голове промелькнул осколок воспоминания:

— Ветер дует с юга, колышет ветки терновника... Малыш, тебе нравится имя Се Фэннань?

— Твоего брата зовут Се Синхэ.

— Сияние звезд, чистота рек и морей.

<http://bllate.org/book/22121/2303650>