

# LitRPG



Василий МАХАНЕНКО

## ТЕМНЫЙ ПАЛАДИН

## Annotation

Легко ли выжить в игровом мире? Можно дать утвердительный ответ, если не знать дополнительные условия. Они необычны: реальный мир, в котором ты жил всю свою жизнь. Враг, жаждущий тебя уничтожить. Собственный класс, которому на тебя плевать. Все еще уверены, что выжить легко? Тогда добро пожаловать в ИГРУ! Она докажет вам обратное...

---

- [Василий Маханенко](#)
    - 
    - [Глава 1. Рождение паладина](#)
    - [Глава 2. Отправление в Академию](#)
    - [Глава 3. Начальные знания](#)
    - [Глава 4. Геноцид](#)
    - [Глава 5. Учеба](#)
    - [Глава 6. Проверка знаний](#)
    - [Глава 7. Напарник](#)
    - [Глава 8. Пещеры испытаний](#)
    - [Глава 9. Испытания Лабиринта](#)
    - [Глава 10. Союзники](#)
    - [Глава 11. Пустоши](#)
    - [Глава 12. Ректор](#)
    - [Глава 13. Финал](#)
-

# **Василий Маханенко**

## **Темный паладин**

© Маханенко В. М., 2017

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2017

\* \* \*



## Глава 1. Рождение паладина

Армия орков под предводительством Яргула направлялась в высокие леса Идильранса. Лесные эльфы собрались возродить к жизни великого мага прошлого, погубившего половину мира, поэтому орки решили вмешаться и еще раз показать всему миру, кто является истинным правителем Зальты. По огромным хордам армия орков двигалась в сторону лесов, даже не замечая...

– Салага, хватит ковыряться в носу! Вернемся на базу – три круга вокруг плаца! – Зычный голос сержанта выдернул меня из страны грез. Орки улетучились из моего воображения, как кусок мороженого на процессоре с пиковой нагрузкой – быстро и с полным уничтожением материнки. Вжавшись в борт БТРа, я угрюмо уставился на горы – четыре часа на пыльном железном ящике никого не сделали счастливым. Особенно на узкой дороге. Когда под каждым кустом мне начали мерещиться ужасные монстры, стало понятно – мозгу нужна перезагрузка. Орки пришли на помощь, спасая меня от монотонного путешествия, однако сержант самым наглым образом их уничтожил, обломав весь кайф. Три круга после такой поездки я не пробегу. Даже не пройду. Насчет проползти – не уверен, но проверять очень не хочется.

Плановое патрулирование прилегающей к базе территории на трех БТРах – еженедельное развлечение нашего командира. Порой он договаривался со взводом десантников-контрактников с соседней базы насчет организации засад, чтобы «молодняк не расслаблялся». В такие дни десятков мощных бойцов нападали на нас и, исключительно в воспитательных целях, отправляли в нокаут. Чтобы бдели! Бойцов, которые успевали скатиться на землю и пострелять из автоматов по появившемуся противнику, десантники не трогали – таких солдат считали «оправдавшими надежды». Стреляли мы холостыми, боевые патроны были только у командира. Еще, конечно, на среднем БТРе стоял боевой крупнокалиберный НСВ «Утес», но к нему даже близко никого не подпускали. Всего один раз – в горах – командир разрешил стрельнуть из этого чуда военной техники. Невозможно передать ощущение мощи, находящейся в твоей полной власти! В тот удивительный момент я чувствовал себя способным свернуть горы, лишь бы в «Утесе» хватило патронов. Увы, за год службы сказка случилась всего однажды и сейчас

воспринималась как сон. Сладкий, приятный, но сон. Все остальное время мы либо ждали атаки десантников, либо тряслись по узким дорогам. Романтика!

– Ты че, слоняра, хоботок повесил? – раздался с противоположного борта БТРа грубый бас ефрейтора Голубова, после чего бойцы на борту дружно заржали. Петросян и компания, блин! Голубов был самым отмороженным «дедом» во взводе, отыгрываясь на молодняке за свое неудавшееся детство. Даже среди ровесников он умудрился завоевать лидирующее положение. Когда над тобой висает огромный лось высотой под два метра, лицо которого озаряется интеллектом только на толчке, тяжело не признать его лидером. Среди рядовых ходило негласное правило – никогда не вступай в перепалку с Голубовым. Он поорет, руками помашет, пару раз пробьет в грудак, однако уже через минуту внимание перейдет на что-то другое. Переключаемость у этого бугая была изумительная. Как у младенца.

Лейтенант Синцов, командир нашего взвода, в сегодняшний патруль взял все три своих отделения. Двадцать семь оболтусов и три сержанта. Тут к гадалке ходить не нужно, чтобы понять – на сегодня запланировано избиение младенцев. Опять, видимо, Синцов умудрился с контрактниками договориться! Пусть мы формально и числились в ВДВ, но разглядеть среди камней и листвы спрятавшегося десантника, настоящего профессионала, а не китайскую подделку в виде нас, было за гранью моих способностей. Я даже не пытался. Вместо этого тихонько сидел на борту БТРа, никого не трогал, прижимал к себе бесполезный автомат, мечтал об эльфийках, о теплом душе, мягкой постели и считал все происходящее не более чем плодом своего больного воображения.

– Че, оглох, че ли? – на удивление, Голубов обо мне не забыл. – Бессмертным себя почувствовал?

– Отставить! – послышался крик Синцова со второго БТРа. – Голубок, будешь задирать молодняк, я тебя враз определю куда следует. Местные тебя быстро сопоставят с фамилией! Заткнулся и смотришь по сторонам! Рэмбо доморощенный.

На самом деле все вышесказанное было передано с помощью узкоспециализированного войскового матерного языка, на котором изъясняется большая часть армии. Я понимал в основном предлоги, угадывая общий смысл по эмоциональной составляющей. До армии мне не приходилось активно пользоваться ненормативной лексикой, поэтому любое общение с лейтенантом превращалось в ликбез. Он умудрялся выдавать такие перлы, что брови сами ползли на лоб, а на лице появлялась

улыбка – Синцов совмещал несовместимые вещи, при этом все выходило настолько гармонично и плавно, что оставалось только дивиться возможностям русского языка. Уверен, никаким другим языком мира нельзя столь красочно и результативно донести мысль в головы солдат.

– Возвращаемся!

Раздавшаяся минут через пять команда вызвала всеобщий вздох облегчения – сегодня избиения не будет. На обратном пути десант никогда не нападал, считая это верхом неприличия, – бойцы возвращаются на базу, поэтому нельзя им мешать. Предвкушая скорый отдых, солдаты расслабились и заулыбались, почувствовав себя практически дома...

Как вдруг...

Почему головной БТР взлетел в воздух, я не понял. Не было ни взрыва, ни шума, ни пыли, просто внезапно огромная стальная машина взбрыкнула как норовистый жеребец и завалилась на крышу. Я вжался в борт, ошеломленными глазами уставившись на появившуюся из-под перевернутой машины кровь. Несколько бойцов задавило! Насмерть! Какие, на хрен, учения, когда гибнут солдаты?! Неведомая сила потянула меня за ботинок, заставляя рухнуть на землю. Сержант. Матерясь и ругаясь, он стаскивал молодняк с машины, пинками заставляя вжаться в землю. Вцепившись в бесполезный автомат, я начал нервно выискивать противника, у которого «потекла крыша». Кому-то после учений достанется по первое число!

– Выдать боевые! – раздался крик Синцова, заставивший меня плотнее вжаться в землю. Как боевые? Внутри каждого БТРа находился комплект боевых патронов, доступ к которым был только у старшего сержанта, но чтобы в патруле выдавать боевые... Синцова что, контузило?

– Лови! – едва перед моим лицом упал рожок, обмотанный красной лентой, как тут же раздался дикий крик лейтенанта:

– Ложись!

Я не стал гипнотизировать рожок, подтянул его под себя, поднял голову и увидел, как один из бойцов бежит к ближайшим деревьям. Ему это практически удалось. Когда до деревьев было рукой подать, рядовой внезапно выпрямился по стойке смирно, застыл, после чего, словно сработавшая хлопушка, разлетелся сотней маленьких окровавленных кусочков.

– Ваську разорвало! – панически заорал Голубов. – А-а-а! Получайте, суки! Всех замочу!

Сказать, что я был в шоке – это ничего не сказать. Вид разрываемого тела полностью выключил мозг. Я превратился в оцепеневший манекен,

тупо уставившийся на окровавленные ботинки – все, что осталось от солдата. Вокруг меня царил хаос: стрельба, крики, приказы о прекращении огня, но для меня ничего этого не было... Только заляпанные кровью ботинки. А потом внезапно повисла тишина. Она была настолько пугающей, настолько вещественной, что я выпустил автомат, сжал руками уши и уткнулся лицом в землю, стараясь в нее закопаться. Казалось, что от тишины мои барабанные перепонки вот-вот лопнут! От тишины!

Перевернувшийся БТР, под которым лежало несколько раздавленных тел, внезапно разлетелся на мелкие осколки, превратившись в огромную осколочную гранату. Если бы я не уткнулся головой в землю, стараясь победить навалившуюся тишину, огромный осколок брони стал бы моей личной гильотиной. Тишина ушла, сменившись мольбой о помощи, дикими криками боли и монотонным гулом работающей трансформаторной будки. Я лежал на земле и совершенно не понимал, что делать, – ничего подобного в учебке мы не проходили. Врага я не видел, стреляли только наши. Мышцы от страха свело так, что больно было пошевелиться. Все, что мне удалось сделать, – дрожащими руками вцепиться в бесполезный автомат.словно в спасательный круг. Боевые патроны лежали рядом, но мне в голову не приходило сменить рожок. Отрешенно заметил, что плечо было разорвано едва ли не до кости, крови было много, но боли совершенно не было. словно кто-то ее выключил.

– Отходим! – послышалось спереди. – Прикрывайте!

Кого прикрывать и от чего? Что вообще делать?! На второй БТР вскочил один из сержантов, развернул «Утес» в сторону движения колонны и сделал несколько выстрелов, словно понимал, что делает. Дальше началось светопреставление.

Вот стоит сержант и куда-то стреляет. Раз, и нет сержанта. Только оседающий дождь из кровавых ошметков говорил о том, что когда-то на этом месте находился человек.

Вот трое оставшихся в живых бойцов из головного БТРа вскакивают на ноги и бегут к нам. Раз, и нет бойцов. Вновь кровавый дождь и ни единого выстрела! Чем в нас стреляют?!

– Рядовой, за мной! Бегом! – над ухом я услышал приказ сержанта отделения.

Я отрешенно поднял голову и ничего не видящим взглядом посмотрел на нашего сержанта.

– Встать, твою мать! Меняй обойму и за мной! Живо!

Не знаю, что на меня повлияло: четкая команда, страшный вид сержанта, вид взрывающихся бойцов, застывший между БТРаи Голубов,

огромными от ужаса глазами смотрящий на взрывающихся рядом бойцов, но даже не пытающийся упасть на землю? Может, почувствовал себя героем? Черт его знает. Я вскочил, поменял магазин на боевой и, совершенно не думая о том, что сам могу превратиться в кровавый дождь, ринулся к БТРа. Прикрывать можно только «Утесом», автоматом много не навоюешь. Главное – добраться.

В нескольких шагах от машины я запнулся, пропахав носом каменистую дорогу. Руки тут же пришли в движение, вскидывая автомат и наводя прицел на медленно идущего по дороге человека с неестественно горящими руками. Вернее даже, не руками – кулаки мужчины были окутаны синим и золотым пламенем, словно два магических фаерболла залетели по ошибке в наш мир и прилипли к рукам незнакомца. А развевающийся темный плащ и капюшон, скрывающий лицо, делали его похожим на персонажа из какой-то компьютерной игры. На Боевого Мага.

Мужчина сделал очередной шаг, поднял руку, и буквально в нескольких шагах от меня образовалось еще одно кровавое облако – останки сержанта оросили землю.

– А-а-а! – заорал я, вжимая на спусковой крючок. Впервые в жизни я стрелял в живого человека, но сейчас эта мысль меня совершенно не терзала. Если этот хрен виновен в том, что все вокруг взрывается и умирает, то его нужно остановить.

Патрон за патроном я посылал в идущего навстречу мне мужчину, однако происходило что-то странное. На стрельбище я выбивал в среднем 40 очков из 50, но сейчас все мои выстрелы уходили в никуда. Нет, не в молоко – именно в никуда! Небольшие огненные всполохи, возникающие прямо перед идущим человеком, показывали, что стреляю я метко, но безрезультатно. Твою мать! Этот урод обладает каким-то навороченным защитным устройством! Из обычного «калаша» его не взять, необходимо оружие помощнее!

«Утес»!

Из рук врага протянулись две быстрые темные туманные змеи. Они обогнули БТР, за которым лежал я, и ринулись дальше. К крикам боли добавился крик ужаса. Я обернулся и увидел парящий метрах в двух над землей БТР моего расчета, который начал сжиматься. Как шарик, из которого выкачали весь воздух. «Пипец котенку» – успела мелькнуть мысль, когда из бесформенной кучи железа полилась кровь. Кто-то сидел в машине до последнего.

– За ВДВ! – откуда-то из кустов с диким ревом выскочил Синцов. Стреляя в надвигающегося противника с одной руки, высекая уже



знакомые мне огненные искры, лейтенант держал во второй руке несколько гранат и бежал к врагу. Точно! Если нельзя уничтожить защиту извне, то можно попробовать взорвать ее изнутри!

Увидев Синцова, я отбросил пустой автомат и запрыгнул на БТР. Страх ушел вместе с появлением лейтенанта – сейчас я точно знал, что значит «прикрывать» и от кого. Я – солдат, который должен выполнить свой долг до конца! Весь борт был в крови, но меня это уже не смущало – блевать буду потом. Если это «потом» будет. Никогда не думал, что в такой критической ситуации смогу действовать спокойно и осознанно. Добравшись до пулемета, я навел его на врага и едва не потерял всю свою решимость – лейтенанта разрывали пополам. Двумя руками! Причем вдоль туловища, совершенно наплевав на бронежилет! В нескольких метрах от врага валялись оторванные руки Синцова – он так и не успел донести гранаты до нужной точки.

– За ВДВ! – прошептал я, сжимая пальцы на спуске. Враг обернулся, и меня скрутила адская боль. Я чувствовал, как меня вынули из кожи, посыпали солью и положили на раскаленные угли, поливая при этом кислотой. Боль затмила разум, по ногам потекло что-то теплое, не удавалось пошевелить ни одним мускулом. Не получалось даже вдохнуть воздуха, чтобы заорать. Только краем сознания я чувствовал – «Утес» начал стрелять. Если мне суждено уйти, то уйду я как боец.

В грудь ударило тараном, меня отбросило на несколько метров назад, оторвав при этом обе руки. Последнее, что я успел увидеть, прежде чем потерять сознание, – кровавый фонтан вместо головы противника. Оторванные руки, вжимающие спусковой крючок, сделали свое дело – враг был уничтожен. Остальное не моя забота...

За ВДВ!

### **Происходит инициация нового пользователя Выберите имя**

Тьма отступила резко, словно по щелчку тумблера. Раз, и в какой-то момент времени я осознал себя лежащим на спине и уставившимся в белоснежный потолок. Ни головной боли, ни сонливости, ни тошноты – стандартных признаков избыточного употребления водки – не было. Единственной выбивающейся из привычного мира вещью были непонятные сообщения, заслоняющие потолок. Видимо, из-за них меня как раз и поместили в больницу – кто-то понял, что ко мне в гости пришла обычная «белочка». Я и сам осознавал, что со мной не все в порядке, –

привидевшийся бой был настолько ярок и насыщен, что казался реальностью. Ха! Откуда в нашей реальности боевые маги? Они приходят только в одном состоянии – при интоксикации организма.

### **Выберите имя**

Глюк не желал уходить, все больше и больше подтверждая свою неестественную природу. Удивительно смахивающее на используемое во всех игрушках, стандартное игровое оповещение всегда находилось перед глазами. Даже когда я закрывал глаза, отдыхая от белизны палаты. Нужно будет признаться доктору, что у меня остались галлюцинации. Может, таблетки какие-нибудь пропишут? Открыв глаза, я, наконец, осмотрелся. Белые стены, белый потолок, белый пол, на котором я так удобно валялся. Белое было все. Даже одежда на мне и та была белой. С явным облегчением отметил, что руки по-прежнему находятся на положенных им местах. Ночной кошмар, испытанный мной только что, был настолько реальным, что на несколько мгновений я засомневался. Но нет! Руки на месте, они работают, значит, никакого Мага не было. Да и откуда ему взяться в обычной жизни? Это же не игра какая-то.

### **Выберите имя**

Чтоб тебя! Нет, так дело не пойдет! С головой нужно обязательно что-то делать, иначе засунут меня в дурку, как пить дать. Может, это – тест? Пацаны рассказывали, что недалеко от нашей базы находится какой-то страшно секретный объект, вдруг меня туда отправили? Тамошние мозголомы поняли, что у меня проблемы с играми, поэтому вставили мне неощущаемые линзы, аналогичные G\*-Glass, и отправляют свои сообщения? Сейчас, небось, сидят смеются надо мной и ставки делают, когда я начну головой о стенку биться.

– Сергей Лемешев! – четко произнес я свое имя, желая перейти ко второй части тестирования.

### **Вы не можете выбрать имя, используемое вами при жизни Выберите имя**

При жизни?!

– Не смешно! – прокричал я, стараясь не поддаваться панике. Что за глупые шутки?

## **Выбранное имя «Не смешно»**

### **Принять изменения?**

Когда к сообщениям добавились две огромные светящиеся белым светом кнопки «Принять» и «Отказаться», я не выдержал и попробовал выдернуть линзы из глаз. Пошли все на фиг! Я на такое не подписывался и продолжать участие в этом театре абсурда не собираюсь. Умер я им, видите ли. За такие шутки можно смело в суд подавать!

## **Время ожидания истекло, настройки сброшены**

### **Выберите имя**

Кнопки исчезли. Однако вместе с кнопками исчезло и мое самообладание – линз не было. Я нещадно царапал глаза, однако сообщения даже не дернулись, словно возникали прямо в голове. Словно они были вне этого мира. Как и я!

– НЕ-Е-ЕТ! – горько проорал я, отказываясь верить в очевидный факт, – бой был реален. Мне довелось погибнуть от рук Боевого Мага, и место, в котором я очутился, – чистилище.

На этой ноте мое сознание не выдержало нагрузок и угасло, отправив меня в небытие. Разум отказывался принимать собственную гибель.

## **Выберите имя**

Сколько я провалялся в беспамятстве, не знаю. Просто в какой-то момент времени очнулся и понял, что вокруг меня не сон. Не плод моего больного и воспаленного воображения. Не чья-то злая шутка. Я действительно умер, и сейчас мне зачем-то предлагали назваться новым именем. Хотелось выть и орать, закрыть глаза и навсегда покинуть этот кошмар, но настырное сообщение никуда не уходило. Наоборот – стало еще более ярким и насыщенным, словно переживало, не пропустил ли я его. Еще и в размерах выросло, заполняя сейчас большую часть обозримого пространства. Я с нескрываемой ненавистью посмотрел на серебряные буквы и прорычал первое имя, возникшее у меня в голове:

– Ярый! Ярополк!

Это имя за последние семь лет стало для меня настолько родным, что многие обращались ко мне именно так даже в реальности. Мало кто помнил, что щуплого парня-ботаника зовут Сергей, зато очень многие

знали меня как Ярого, или Ярополка. Паладина, мать его, света! Под этим именем я регистрировался во всех компьютерных игрушках, из-за которых, кстати, после института попал именно в армию, а не на хорошую работу. Точнее, из-за которых я решил сходить в армию, чтобы избавиться от игровой зависимости. Я проводил в играх по десять часов в день, забывая про реальный мир, поэтому идея сходить в армию, в которой точно не будет никаких онлайн-игрушек, показалась мне идеальной. Раз игрушки привели меня на тот свет, пускай отрабатывают провинность хотя бы именем.

**Выбранное имя «Ярополк», сокращенно «Ярый»  
Принять изменения?**

Возникли две кнопки, и появилось понимание – если я не нажму «Принять», настройки вновь сбросятся и мне опять придется смотреть на эту ненавистную надпись. Не придумав ничего лучшего, я устался на кнопку и отдал мысленную команду «Нажмись». В голове всплыл случай из моей жизни – когда-то я долго-долго сидел перед котом и гипнотизировал его аналогичным образом. Мне хотелось добиться, чтобы глупое животное подчинилось моему продвинутому разуму и заговорило, однако все, чего я добился, – это отвернувшееся животное, потерявшее ко мне интерес, да разбитая от гнева чашка. Экстрасенс из меня оказался не очень.

Когда я прокрутил в голове случай с котом и сопоставил его с текущей ситуацией, неудержимый хохот согнул меня в три погибели. Так я еще ни разу не смеялся. Все комики мира были ничто по сравнению с зевающим котом и моим гневом. Смех распирал меня, старался выплеснуть наружу эмоции и показать всему миру свою безудержную силу.

**Имя принято  
Раса персонажа определена  
Производится генерация персонажа**

В какой-то момент дикий и неконтролируемый смех сменился слезами, и я, полностью отключив «мужскую» часть себя, которой полагалось быть гранитной и не испытывать лишних эмоций, рыдал в три ручья. Я умер. Я больше никогда не увижу своих родных и друзей. Какая-то сука в магическом плаще уничтожила меня словно муху, оторвав перед смертью лапки. И сейчас я нахожусь в чистилище для игроков, где из них делают персонажей компьютерных игр, ибо ни на что другое данный процесс не

похож. Такой вот незамысловатый ад для заядлых игроков – остатки вечности быть НПС.

### **Генерация персонажа завершена**

Мне хотелось послать всех лесом, но внезапно кто-то выключил свет и вместе ним мое сознание. Мигнуло и рядом послышались голоса:

– ...больного постоянно ухудшается. Мы боремся, но пока безрезультатно.

– Надежда есть?

– Нет. Слишком поздно ему оказали помощь. Мы можем продержаться еще пару дней, но затем он уйдет.

– Жаль. Этот боец спас пятнадцать человек, уничтожив врага. Еще один герой. Посмертно. Сколько их у меня уже было...

Вновь мигнуло, и голоса сменились:

– ...следний путь. Он навсегда останется в нашей памяти!

– Сыночек, родненький... – рыдающий, но такой родной голос матери раздался буквально над самым ухом, после чего обжигающие губы коснулись моего лба. Эй, мам, я живой!

Что-то глухо стукнуло, меня тряхнуло, после чего я вернулся в комнату с белыми стенами.

### **Выберите класс персонажа**

Суки!

Перед глазами появилось красочное окошко с огромным списком: маг, охотник, жрец, друид, воин, боец. Сотни, если не тысячи, строчек предстали перед моими глазами, при наведении взгляда на каждую из которых тут же появлялся образ – швыряющий молнии маг, взывающий к духам шаман, разносящий все воин, работающий с зеленью друид. Я смотрел на пляски проекций, но при этом практически ничего не видел. После того, как я услышал голос матери, на душе стало так гадко, что я пробурчал, даже не вслушиваясь в собственные слова:

– Паладин.

Уходя в армию, я не слишком задумывался о том, как будет дальше жить моя мать, оставшись одна с двенадцатилетней сестренкой. Однако сейчас грудь стянуло обручем – мама вкалывала на двух работах, чтобы хоть как-то нас прокормить и одеть, и делала все, чтобы ее деточки ни в чем не знали нужды. Она прощала мне постоянные игры, посредственную

учебу, радовалась, когда я поступил в институт, недоуменно качала головой, когда я собрался в армию, но ни разу не сказала ни слова против. По ее словам – я должен был сам выбрать свою судьбу... Довыбирался...

**Текущий класс: Паладин**

**Начальные установки заданы**

**Уровень персонажа: 1**

В нижней части обзора появилась стандартная для игр строка состояния, еще раз проинформировавшая меня о том, что я ушел в игру. Эмоции ушли вместе со слезами, поэтому я решил потратить пару минут и оценить возможности своего персонажа. Если мне суждено выступать в роли компьютерного юнита, нужно знать, на что он способен.

Используя уже приобретенный опыт нажатия на кнопки, я уставился на пиктограммы строки состояния и отдал мысленный приказ: «Откройся». Перед глазами тут же появилось полупрозрачное окно, заполнив собой практически весь обзор.

Ярый, Паладин, человек. Игрок 1-го уровня. До следующего уровня нужно набрать 1000 очков. Существует какая-то Специализация, но за что она отвечает и что дает – непонятно. Присутствует Энергия. Для чего – вновь неясно. Не могло не броситься в глаза отсутствие привычных названий: Сила, Интеллект, Ловкость, Выносливость и уровень Жизни. Во всех играх в той или иной степени присутствовали эти пять столпов. Доходило до того, что компьютерные игрушки без этих слов воспринимались как ущербные, однако игре, в которую мне довелось попасть, на это было глубоко наплевать. Энергия – наше все...

Кстати! Где я?

Если судить строго по ощущениям – я по-прежнему живой. Могу слышать – на всякий случай, я вскрикнул. Могу видеть – белые стены тому подтверждение. Могу ощущать, могу дышать, могу все! Я даже мыслить могу! Вывод напрашивался сам собой – я понятия не имею, что происходит.

Если я игрок, то где мой персонаж? Если я персонаж, то кто мой игрок и почему я обладаю определенной степенью свободы? Если я игрок и персонаж в одном лице, как это возможно? И, наконец – понятно, что риторический вопрос, но все же – что будет, если меня убьют?

Ответов на вопросы не было. Не появилось нового окна с детальным описанием Игры, не появилось специально обученного персонажа, который должен вводить в курс дела всех новичков. Не было вообще ничего, кроме



полупрозрачного окна и белой комнаты. Прикусив от злобы губу, почувствовав вполне реальную боль, я продолжил рассматривать закладки.

Книга заклинаний. Перед глазами появилась висящая в воздухе и переливающаяся всеми цветами радуги книга. Сейчас она была пустой, но странное чувство узнавания накрыло меня с головой. Точно! Это же книга заклинаний из игры «Герои меча и магии III»! Один в один! Такая же массивная книга, пожелтевшие от старости страницы, несколько неактивных сейчас закладок с забавными пиктограммами. Кто-то занимается плагиатом! Либо разработчики «Героев III», либо сама Игра!

Вообще меня очень радовал тот факт, что в Игре используется магия. Буду доносить истину не только мечом, но и словом. Паладины всегда мне нравились своей универсальностью – во всех играх, в которые я играл, этот класс способен выполнять любую функцию – танк, лекарь, боец. При этом выбор роли зависел сугубо от кривизны рук. Если руки прямые – иди в лекари или танки. Если кривоватые, дергающиеся, да еще и держащие персонажа в какой-нибудь огненной луже – только боец, только хардкор. Причем хардкор лекарям, лечащим придурка на последних крохах маны и орущим в микрофон, чтобы этот дебил вышел из огня. Зато потом приходится выслушивать: «Лекари дно! Не тащат! Нубасы криворукие! Я ливаю!»

Карта местности. Имея несколько доступных масштабов, моя карта во всех режимах была покрыта туманом. Не было даже намека на то, где я нахожусь или куда мне нужно отправляться. Очень информативная вещь.

Личный инвентарь. Небольшая мерцающая полка, приглашающая что-нибудь на себя положить. Причем настолько крохотная, что на нее можно было уместить три-четыре книги, не больше. Пять сантиметров шириной, десять глубиной, мой виртуальный инвентарь как ничто другое напомнил мне о прочитанной на начальном экране строчке: «Новичок».

**Начальное знакомство с персонажем завершено. Вы готовы войти в Игру?**

Я зло посмотрел на кнопки и недобро ухмыльнулся. Хрен с вами! Если мне суждено стать игровым персонажем, то нет смысла откладывать. Рано или поздно все равно это случится.

Принять!

Меня ударило током, лишая сознания. Когда я вновь стал воспринимать свое тело, то понял, что лежу на спине. В полной темноте. При этом не могу пошевелить ни одной частью тела. Я даже не дышу!

Имейся у меня возможность глотнуть воздуха, я бы истошно заорал. Нет, не из-за страха темноты – я боялся остаться в таком виде всю оставшуюся вечность. Что, если мне суждено отыгрывать роль запертого в гробнице паладина, которого никогда не найдут? Сотни, тысячи, миллионы лет одиночества! Да здесь с ума можно сойти через неделю!

– Вот, б...ь, эта, – внезапно мое одиночество разбавил глухой голос. – Свежая, как п...да мытая.

– Косой, а если этот п...р пустой? На...я мы в...ть будем впустую?

– Не пи...и! Сам видел – старушка на похоронах совсем еб...сь, запросто могла с сыночком что-то кинуть. Прикинь, если там медаль? Это тебе не х... собачий! Петрович за нее пару бутылок водки даст, да еще и денег подкинет!

**Контроль над телом будет доступен после возвращения в мир.  
Ожидайте**

Меня нашли! Братцы, родные, вытаскивайте скорее! Я здесь! Я живой! Дикая паника, накотившая на меня несколько мгновений назад, сменилась неопишимым счастьем. Я даже пропустил мимо мысль о том, что нахожусь в гробу, – радость от того, что тьма скоро закончится, наполнила меня целиком. Где-то на заднем плане промелькнула мысль о том, что если я лежу в гробу, то меня откапывают кладбищенские воры, которым лишние свидетели не нужны. Меня могут треснуть по голове лопатой или киркой и отправить в могилу еще раз. Теперь уже окончательно. Но это все мелькнуло где-то там и тут же исчезло – предвкушение того, что я вернусь в мир, затмило все остальное.

– Косой, я з...ся уже рыть! Какого... его так глубоко за...шили?

– ...его знает! Тут рыть осталось с пол...я. Сопли подобрал и вперед! Есть!

Раздался звук удара металла о металл!

– Ящик! Е...шь отсюда, крышку открою.

**Получен полный контроль над телом. Игровой мир – Земля. Год –  
2015-й местного исчисления  
Желаем приятной игры!**

Абсолютная темнота отошла в сторону, сменившись сумерками летней ночи, разбавленными тусклой лампой и двумя грязными бородатыми рожами, с интересом смотрящими на меня сверху.

– Ну и урод же он! – протянул один из копателей, и тут на меня нахлынула волна ощущений. Я почувствовал холод, какой-то острый предмет, впившийся в спину, осыпающуюся сверху землю, но самое главное – что мне катастрофически недостает воздуха.

– А-а-ах! – с шумом вдохнул я, выгибая спину. Словно молодой и неопытный глубоководный ныряльщик, вынырнувший на поверхность после того как продержался без воздуха под водой две минуты. Перед глазами заплясали разноцветные мошки, голова пошла кругом, поэтому сел я только на рефлекс, опираясь руками о борт гроба. Руками! У меня были руки! Две обычные, работающие, шевелящиеся руки! От осознания этого факта мошкара улетела, голова прояснилась, и я наконец увидел своих спасителей, застывших на дальнем краю могилы.

– Привет, – успел произнести я, после чего согнулся в приступе кашля. Грудь сдавило обручем, дышать стало практически невозможно и складывалось ощущение, что мои легкие вылетают вместе с кашлем. Каждый вдох давался с сипом, довольные мурашки вернулись обратно на свое место перед глазами, а вместо головокружения появилось огромное сообщение, заполонившее собой все обозримое пространство:

**Получен отрицательный эффект «Пыль гробниц». Последствия – неконтролируемый приступ кашля. Время действия отрицательного эффекта – без ограничения, каждые 5 минут перезарядка 30 секунд. Для снятия отрицательного эффекта выпейте любую жидкость**

– Воды, – прохрипел я, с пятого раза прочитав сообщение. Если судить по ощущениям, то легкие были уже выплюнуты, сейчас настала очередь желудка. – Воды!

Кашель не проходил. Из головы ушли все мысли, пространство превратилось в точку и, словно черная дыра, втянуло в себя весь окружающий мир. Все, что у меня осталось, – слово «Вода», которое я бормотал как мантру.

Очнулся я резко, словно кто-то переключил тумблер, при этом никаких последствий приступа не было. Перед глазами появилась цифра «30», через секунду сменившаяся на «29». Обратный отсчет! Перезарядка! У меня всего 28 секунд, чтобы найти жидкость и снять этот проклятый кашель! Я вскочил на ноги, успев отметить пустоту могилы. Мои спасители куда-то испарились, оставив меня одного. Не обращая внимания на грязь, я начал выбираться из могилы, успев удивиться ее глубине. Метра полтора-два, не меньше! Во всяком случае, даже если встать на краю гроба, из могилы

выступала только моя голова. Неизвестно, сколько во мне новом роста, в старом было метр семьдесят три, так что закопали меня знатно.

Как я ни старался, вскарабкаться наверх у меня не получалось. Судя по следам на земле, копатели пользовались лестницей, которую не забыли захватить с собой. Хорошо хоть лопатой сверху не долбанули. Понимая, что не успеваю, я начал делать в стенках углубления – по ним выберусь в следующий раз.

Воды!

Второй приступ оказался хуже, чем первый. Когда перед глазами вновь появился обратный отсчет, я с удивлением ощутил на руках влагу. Встал на ноги, прислонившись от усталости к стене, и посмотрел на руки. Хм... В свете луны я разглядел темные сверкающие разводы. Принюхался. Ничего. Никакого запаха. Таймер успел дойти до двадцати, когда я осторожно лизнул руку. Что же это?

**Выпитой жидкости (кровь) недостаточно для снятия отрицательного эффекта. Ограничение – собственная кровь не годится для снятия отрицательного эффекта**

ЧТО?! Приступ рвоты скрутил меня прямо в могиле – мысль, что я буду пить чью-то кровь, оказалась за пределом самоконтроля.

Воды! Хрен с водой – крови!

Третья волна кашля расставила все по местам. Я выбирался из могилы с четкой мыслью, что ближайший источник жидкости – мой! Причем неважно, что или кто это будет. Четвертый приступ я могу не пережить.

– Я туда не пойду! – донесся до меня чей-то голос, едва я выбрался из могилы.

– Пойдешь! – послышался в ответ грозный рык. – Совсем ох...ли со своими фильмами? Какой нах... зомби? Бухать меньше надо!

– Петрович, б... буду – это правда! Косой до сих пор отойти не может!

От слабости меня шатало из стороны в сторону – по всей видимости, с каждым приступом накладывается дополнительный эффект, ноги заплетались, в голове стоял шум, поэтому разобрать, копатель это говорит или кто-то другой, я не мог. Мне даже смысл слов был не до конца ясен. Осмотревшись и не увидев в округе ни одной лужи, я собрал волю в кулак и побежал по направлению к голосам. Мне нужна хоть какая-то жидкость, и у меня на это есть всего двадцать одна секунда.

– Воды! – прохрипел я, вваливаясь в дверь обычного фургончика. По всей видимости – сторожки местного зрителя. Мне было наплевать, как

меня воспримут, – главное успеть выпить за оставшиеся десять секунд. Выпить хоть чего-нибудь! Я замер у входа, осматривая помещение. Мне нужна хоть какая-то бутылка или чайник, на худой конец – стакан или даже толчок. Я готов был пить воду из унитаза, только бы успеть в оставшиеся десять секунд.

На меня уставились две пары глаз. Еще один человек сидел в углу и что-то выл, раскачиваясь из стороны в сторону. Так и не найдя жидкости – даже на столе ничего не было! – я посмотрел на людей. Твою мать!

– Это он! – раздался дикий крик щуплого бородатого мужчины, тут же спрятавшегося за дородным мужиком. – Зомбьяк!

– Паря, ты кто? – послышался вполне спокойный, пускай и настороженный, голос, а прямо над головой мужчины появилась табличка с описанием:

**Селиванов Сергей Петрович. Для ознакомления с остальными свойствами необходимо Чтение 3-го уровня**

5...

– Паря, ты вообще меня понимаешь?

4...

– Воды!

– Что? Говори четче!

3...

– Воды!!!

– Петрович, что он мычит?

2...

Суки! Ненавижу! Я не хочу этого!

1...

– А-а-а! – вновь заорал бородач, после чего его крик стал удаляться. Мне на это было наплевать – я судорожно глотал горячую и соленую кровь из прокушенной шеи Петровича. Я не помнил, как очутился рядом с ним. Не обращал внимания, что огромный мужик не отталкивает меня в сторону – я тянулся к единственному источнику жидкости, который видел. Четвертый приступ кашля мне не пережить.

**Отрицательный эффект «Пыль гробниц» снят**

**НПС Селиванов Сергей Петрович уничтожен. Вы получаете +1 Опыта**

**Вы выпили кровь живого существа. Получен отрицательный эффект «Отравление». Длительность: 10 минут**

**Вы не прошли инициацию, поэтому можете сменить расу. Доступна раса – Вампир. Желаете принять изменения?**

Только две кнопки «Принять» и «Отказаться» помогли моему разуму остаться здоровым. Они мне напомнили, что все, происходящее вокруг, – не более чем Игра. Какой бы реальной она ни казалась. Я убил не человека – я убил обычного НПС Игры. Игры с чуть более продвинутой графикой, чем те, в которые мне довелось играть, но это долбаная Игра!

Нового приступа кашля не было, счетчик исчез. Но мне от этого лучше не становилось – оттолкнув еще теплое тело Петровича, я засунул в рот два пальца и надавил на основание языка, вызывая рвоту. Тело судорожно согнулось, стараясь освободиться от источника раздражения. На пол полилась кровавая слизь, перемешанная с чем-то белым. Когда я понял, что это куски кожи Петровича, проглоченные во время укуса, то согнулся в очередном спазме. После второго приступа пришел третий, потом четвертый. Меня рвало до тех пор, пока горло не начало жечь от желудочного сока, а во рту солоновато-сладкий привкус крови не сменился горечью. Подавив позыв к пятому спазму, я на карачках отполз к стене. Не найдя в себе силы встать на ноги, я рухнул там, где не было ни крови, ни блевотины, ни грязи. Голова гудела, желудок предлагал вырвать еще раз, мышцы налились тяжестью, словно после долгого занятия спортом. Так плохо мне было только один раз – во время отравления. Колбаса была испорчена. Согнувшись в позе эмбриона, так как на большее у меня не было сил, я наконец обратил внимание на кнопки. Ибо только они не давали мне спокойно сдохнуть.

Кнопки никуда не делись и при этом постоянно находились в центре обзора, куда бы я ни смотрел. Даже когда закрывал глаза, стараясь покинуть этот кошмар хоть на мгновение, кнопки стояли перед внутренним взором, насмехаясь над здравым смыслом и логикой. Они манили, они трепетали, они жаждали узнать мой выбор, вибрируя от нетерпения! Я всем нутром почувствовал, что чем дольше тяну с выбором, тем хуже мне будет становиться. Игровая система желала знать, как я собираюсь развиваться в этой чертовой Игре.

Я подавил в себе первое желание нажать кнопку «Отказаться». Учитывая, что мне довелось активно играть в игры до того как попасть сюда, было бы очень глупо отказываться от чего-то, не разобравшись в его свойствах. Что дает мне раса человек? Что даст мне раса вампир? Какие ограничения есть у той и другой расы? Вопросы возникали в голове один за другим, даже несмотря на состояние, однако ответа на них не приходило.



Только кнопки так же продолжили трепетать перед глазами. Совсем потеряв голову, я выкрикнул:

– Информация! Мне нужна сравнительная информация по расам. Только так я смогу сделать выбор.

Последнее предложение я промычал, так как внутренности начали гореть диким пламенем. Понятия не имею, что происходило сейчас с моим телом, но я явственно ощущал – в ближайшие несколько минут придет смерть. Не знаю, есть в этой игре перерождение или мне суждено окончательно исчезнуть, словно никогда и не было, но проверять не хочу. Если мне дали второй шанс на жизнь, глупо заканчивать ее через тридцать минут.

**Требование удовлетворено, доступ в Храм знаний предоставлен**  
**На время изучения сравнительных характеристик время для игрока Ярый остановлено**

Боль исчезла. Совсем. Кроме боли, исчезли кровь, блевотина, сторожка, окружающий мир. Исчезло вообще все, что окружало меня несколько мгновений назад! Зато появилась белая комната, в которой мне уже довелось побывать. Только в отличие от прошлого моего посещения, сейчас тут присутствовал седовласый мужчина неопределенного возраста. От пятидесяти до бесконечности. Причем в последнее я верил больше всего. На всех христианских картинках, изображающих бога сразу после создания мира, присутствовал именно этот образ – белые просторные одежды, седые волосы, добрый и понимающий взгляд. Неужели это он?

– Приветствую в Храме знаний, юный рекрут, – произнес старик, приветливо разводя руки в стороны. – Ты выдвинул требование о предоставлении тебе сравнительных характеристик двух рас: человека и вампира. Твое требование было рассмотрено и признано обоснованным. Нужная тебе информация находится в этом свитке. Изучи ее.

Передо мной материализовался стеклянный журнальный столик, на котором лежал небольшой лист бумаги.

– Где я? – выпалил я, подсознательно желая услышать сдавленный хрип. Нет, голос у меня оказался вполне нормальным. Удивительно – буквально мгновение назад я корчился от страшной боли, а сейчас от нее даже фантомных отголосков не осталось. Словно мое сознание отключили и перенесли в другое место, оставив страдать одну оболочку.

– Три вопроса по несвязанным с изначальным запросом темам лишают права появляться в Храме знаний в течение года. Тебе выносятся начальное

предупреждение, уже следующий вопрос будет учитываться в качестве штрафа. Будь внимательнее, юный рекрут.

Твою мать! Заткнуться и молчать! Только что мне провели очень наглядную демонстрацию выражения: «Язык мой – враг мой!». Стоящий передо мной старик мгновенно потерял ореол божественности – не может ОН быть настолько безразличен к своим творениям. Внимательно осмотрев окружающее пространство и не обнаружив никаких оповещений по ограничению времени пребывания в Храме знаний, я уселся перед журнальным столиком. Тянуться к листу бумаги не стал – не было никаких гарантий, что как только он окажется в моих руках, я не вернусь обратно в страдающее от боли тело. Если кто-то или что-то остановило мое время, стоит хорошенько обдумать все, что со мной произошло.

Судя по антуражу, я действительно нахожусь в компьютерной игре, по какой-то случайности совмещающей функции персонажа и игрока. Либо полагая, что являюсь игроком. Вполне вероятна ситуация, что где-то в другом мире у монитора сидит прыщавый очкарик и управляет мной, направляя в ту или иную сторону. Хотя если бы мной управляли, возможности выбора расы не было. Сразу после того, как я убил Петровича, меня должно было превратить в вампира и выдать целую гору заданий по новой расе. Однако нет, мне дали возможность посетить Храм знаний. Вряд ли игроку понравится, что его персонаж сам выбирает, куда развиваться. Слишком это неуправляемо. Или это такая Игра, в которой персонаж самостоятельно принимает решения, а игрок всего лишь определяет главное направление развития? Блин! Голову сломать можно.

В самой Игре, если ее можно так называть, я пробыл недолго. Пускай в сознательном состоянии мне довелось находиться всего несколько минут, но сейчас, вспоминая ощущения и обстановку, можно смело говорить – Игра совершенно не отличается от того мира, в котором я жил двадцать три года. Если вспомнить непонятного противника, которого мне удалось уничтожить, получается, я и до смерти жил в Игре. Так как против нашего взвода вышел самый обыкновенный маг. Защитная магическая сфера, горящие руки, взрывающийся в воздух БТР – момент моей гибели слишком сильно смахивал на битву мага и каких-нибудь крестьян с вилами. При этом крестьянину удалось всадить вилы прямо в голову мага.

Сразу возникает вопрос – я его убил или отправил на перерождение? В игре оно вообще существует? Если да, что теряет игрок? Уровень? Откатывается на начало развития? Переходит на точку возрождения? Он будет мстить за свое убийство? Почему я стал игроком? Из-за того, что убил другого игрока? Или из-за того, что отправил его на перерождение? В

голове возникал мириад вопросов, однако они оставались без ответа. Никто не спешил ко мне с распростертыми объятьями, чтобы объяснять суть мира, в который я попал. Старик замер как изваяние. За все время, что я просидел на полу, он ни разу не шелохнулся, ожидая момента, когда я прочту любезно выделенную мне толику знаний и вернусь страдать дальше. Мне позволили стать мудрее на один лист бумаги. Разве может быть что-то ценнее этого?

Я потянулся к листу и вчитался в пару небольших абзацев.

**Человек – непопулярная игровая раса (0,0092 % всех игроков). Распространена в игровых мирах «Альтаир» (82,3376 % игроков, занимают главенствующее место в управлении миром), «Глиакс» (57,0093 % игроков, занимают главенствующее место в управлении миром), «Земля» (7,4471 % игроков, в управлении миром принимают совещательное участие). В остальных игровых мирах людей менее одного процента от общей численности игроков, на управление миром никакого влияния не оказывают. Положительные особенности расы – приспособляемость к окружающим условиям составляет 180 % от нормы. Отрицательные – начальные параметры физического и энергетического состояния составляют 20 % от нормы, скорость роста параметров составляет 20 % от нормы**

Хм... Довольно интересное описание, которое инициирует больше вопросов, чем дает ответов. Земля – всего лишь один из игровых миров. Значит, мы все же не единственные во Вселенной и есть другие локации, на которых тоже живут люди? Не зеленые человечки, которых тайно желает видеть каждый второй землянин, а вполне обычные люди, похожие на нас, как две капли воды? Ученые и уфологи моей прошлой Земли отдали бы за такую информацию несколько десятков лет своей жизни. Стоп! Разбираться с тем, где и как живут люди, сейчас нельзя. Я здесь не для этого. Даже не читая описание кровососа, можно смело сказать, что человек проигрывает по всем статьям. Слишком большие минусы и непонятно, покрываются ли они приспособляемостью? Для чего она вообще нужна? Интересно, если задать старику вопрос по терминологии, он засчитает это как вопрос «не по теме»?

**Вампир – популярная игровая раса (3,4419 % всех игроков.) Распространена в 42 игровых мирах <список миров>, занимая в них главенствующую роль. В 172 мирах <список миров> представлена**

**более чем 5 % игроков, занимая в мире совещательную роль. Отсутствуют в 5 игровых мирах. Положительные особенности расы – начальные параметры физического состояния – составляют 150 % нормы, повышенное сопротивление энергии разума, ускоренное восстановление параметров в темное время суток. Отрицательные – начальные параметры энергетического состояния – составляют 1 % от нормы, под дневным светом скорость роста параметров составляет 1 % от нормы, необходимо употреблять кровь не реже 1 раза в неделю**

На этом информация закончилась. Ни классов, ни направлений развития, ни мест обучения и подготовки – больше не было ничего. Те, кто управляет игрой, посчитали, что для принятия решения мне достаточно краткого экскурса в территориальное распространение рас и пары слов об их особенностях. Зашибись информация!

– Ты прочел сравнительные характеристики двух рас, – утвердительно произнес старик. Я оказался прав – как только информация переключается в мой мозг, меня тут же вернут обратно. Кто я такой, чтобы находиться в столь «священном» месте? Игрок первого уровня, неспособный определиться, что лучше – человек или вампир? Хотя почему неспособный? Для себя я уже все разложил по полочкам.

– Тебе необходимо сделать выбор. Чтобы он был обоснован, ты будешь возвращен обратно. Помни – двери Храма знаний всегда открыты страждущим.

Перед глазами что-то мелькнуло, и белизна Храма знаний сменилась грязным полом фургончика, вымазанного в крови и блевотине.

**Вы не прошли инициацию, поэтому можете сменить расу. Доступна раса – Вампир. Желаете принять изменения?**

Вместе с сообщением вернулась боль. Тело самопроизвольно свернулось в позу эмбриона, стараясь успокоить горящие внутренности, голову стянуло стальным обручем, глаза старались покинуть глазницы, разум вообще перестал воспринимать окружающий мир, заиклившись на ощущениях, и только настырное сообщение никуда не делось, продолжая маячить перед лицом. Вокруг него плясали цветные круги, летали мошки, приходили и уходили странные образы, но сообщению было глубоко наплевать на окружающие его всполохи и мое состояние. Оно жаждало выбора.

– НЕТ! – из моего горла вырвался хрип. Самостоятельно нажать

кнопку я уже не мог – не хватало концентрации. Пускай у людей в этой Игре есть явные проблемы с количественным составом, пускай способности человека ничтожны по сравнению с вампиром, пускай мой финал в этой Игре будет незавидным, но постоянно пить кровь у живых существ я не буду. Лучше сдохну сейчас, чем еще раз почувствую ее вкус. Это не мое.

### **Вы отказались от изменения расы**

**Получен бонус: Ваши начальные параметры физического и энергетического состояния составляют 25 % от нормы, скорость роста параметров составляет 25 % от нормы**

### **Производится корректировка персонажа**

Если я думал, что сжигающий меня изнутри огонь – это боль, то глубоко ошибался. Стоило мне промычать отказ, желая поскорей положить конец мучениям, слабый огонек свечи уступил место пламени доменной печи. Я оглох. Я ослеп. Я онемел. Я утратил все ощущения, но только не БОЛЬ. Я кричал, хотя не мог говорить. Я умолял стоящие вокруг тени убить меня, хотя не мог видеть. Я слышал монотонное бормотание одного-десятка-сотен-тысяч голосов, хотя был глух. Я утратил разум, хотя продолжал соображать. Я был болью, а боль была мной. В какой-то момент благословенная темнота сжалась над моим разорванным разумом и унесла его в небытие. Пускай мне суждено умереть и больше никогда не существовать, но оставаться в этом аду было выше моих сил.

Прояснение сознания наступило внезапно и резко, как зима для коммунальных служб. В какой-то момент я осознал, что валяюсь на полу в позе эмбриона, дрожа от холода и воспоминаний о пережитом кошмаре. Открыл глаза и увидел изумительный вид, достойный полотен ведущих импрессионистов: окровавленный пол с кусками грязи, на котором со стеклянными глазами и разорванным горлом валялся Петрович. Забившийся между столом и шкафом копатель раскачивался взад-вперед, как болванчик, и мычал что-то несурзное и нечленораздельное. Нижняя часть столешницы, на которой виднелись гроздь засохших соплей. Отвратительное зрелище.

**Получено задание: «Путь в Твердыню». Доберитесь до центра сосредоточения сил вашего класса. Координаты Твердыни нанесены на вашу карту**

Пиктограмма «Карта местности» начала призывно мигать, информируя о новых данных, однако полученная информация не принесла никакой пользы – темный туман никуда не делся, закрывая карту от моего взора. Твердыню отметили на карте небольшим флажком и, если я правильно понял принцип масштабирования, относительно моего текущего положения центр сосредоточения сил Паладинов находится на другом краю мира.

– Никак в толк взять не могу – ты стал вампиром или нет? – прозвучал насмешливый голос, который заставил меня принять вертикальное положение. Сил на то, чтобы встать на ноги, не было, поэтому я уселся, опершись спиной о стенку сторожки, и попробовал осмотреться. Последнее действие мне не удалось, так как проделанная физическая работа вызвала головокружение и одышку, словно у нетренированного бегуна после стометровки с полной выкладкой. На фоне разноцветных кругов и фейерверков, заплясавших перед глазами, я видел немой вопрос своего организма: – **«Во что я превратился, что задыхаюсь от того, что сажусь?! Это и есть пресловутые 25 % от нормы?»**. Прошла вечность, прежде чем я смог нормально соображать и когда, наконец, осмотрелся, едва не уронил челюсть. В дверях сторожки в стальном доспехе, сверкающем в лучах луны и звезд, стоял кот, скрестив лапы на груди, и ехидно ухмылялся, являя свету ряд острых клыков. Вернее, человек с головой, лапами и хвостом кота. Насколько мне помнится, кошачьи неспособны так естественно стоять на задних лапах, опираясь плечом о дверной косяк.

– Задам вопрос еще раз – ты стал вампиром? – повторил кот.

– Сгинь! – с хрипом выдавил я. Мысли вновь собрались отплясывать вальс на фоне разноцветных кругов, однако я победил головокружение. Мне удалось зацепиться за простой вопрос – почему мой разум воспринимает вошедшего человека как кота? Неужели сознание решило последовать дорогой копателя, продолжающего раскачиваться взад-вперед и нечленораздельно мычать?

– Обязательно сгину. Только потом. Так ты вампир?

– Нет, – раз галлюцинация не собиралась никуда уходить, я решил ей ответить. Конечно, это не совсем нормально, разговаривать со своим воображаемым собеседником, но сейчас я не думал о «нормальности».

– Но кровь ты пил?

– Да.

– Предложение сменить расу получал?

– Да.



– При этом остался человеком. Почему?  
– Соленое вредно для организма, – пробурчал я.  
– Тоже вариант, – усмехнулся кот. – Ладно, пора вытаскивать тебя из этой ямы, в Твердыне с тобой разберемся. Задание-то, надеюсь, получил?  
– Да.  
– И то хлеб. Хочешь поржать? Конечно, хочешь, куда же ты денешься? Смотри! Это ты!

Перед моими глазами возникло огромное, висящее прямо в воздухе зеркало. Следовало бы удивиться факту возникновения предмета из ниоткуда, однако эта мелочь отошла на второй план. Из зеркала на меня уставилась страшная, окровавленная, высохшая до состояния мумии голова с двумя ярко-синими глазами.

– Красавец! – язвительно прокомментировал кот. – Даже если на Земле тебя еще кто-нибудь помнит, то теперь точно не узнает. Поздравляю, брат Паладин! Я полностью вычеркнул тебя из этого мира. Задание завершено!.. Хм... Что-то не так...

– Что значит – вычеркнул? – удивленно переспросил я у задумавшегося кота, позабыв на время о своем ужасном виде.

– Это значит, что... Точно! У нас же свидетель живой сидит! Я-то начал думать, что где-то ошибся, а здесь такой красавец прямо под боком раскачивается.

В руках кота появился горящий зеленым светом аналог джедайского меча из «Звездных войн».

– Э-эх! – деловито произнесла галлюцинация, сделав резкое движение рукой. Меч прошел сквозь туловище копателя, не встретив сопротивления, после чего кот начал довольно улыбаться. У меня перехватило дыхание от того, что аккуратно срубленная голова ушедшего глубоко в себя человека покатилась по полу, поэтому упустил момент, когда вокруг Паладина начал образовываться стандартный для многих игр светлый ореол повышения уровня. Кот ухмыльнулся и резюмировал:

– Дорогой Арчибальд, поздравляю себя любимого с новым, 352-м уровнем! Ты долго шел к этой цели, бла-бла-бла, фанфары и прочая мишура. Тебя как звать-то?

– Ч-что? – переспросил я, так как ничего не соображал. Все мое внимание было сосредоточено на докатившейся до стены голове копателя. Только что кот убил человека ради того, чтобы выполнить какое-то задание! Просто так! Мимоходом! Потому что ему захотелось получить долбаные очки опыта!

– Звать тебя, говорю, как? – с нескрываемыми насмешливыми нотками

повторил Арчибальд.

– Сергей, – потрясение от гибели копателя было настолько огромным, что я забыл о том, что вокруг игра.

– Какой, к чертям собачьим, Сергей? Хватит цепляться за свою старую жизнь! Забудь о ней! Тебя с прошлым миром больше ничего не связывает, и Сергей, которым ты был ранее, умер. Усек?

– Как «не связывает»? У меня есть мать, сестра, друзья... – я запнулся, увидев скалящуюся морду кота. ЧТО?!

– Каждый раз, когда появляется новый игрок, – начал пояснять кот, не обращая внимания на мои попытки встать и вцепиться ему в глотку. Эта сука убила моих родных! Ей не жить! Сдохну, но его уничтожу! – Глава класса получает задание на обнуление нового рекрута. Сам он задания не выполняет, статус не позволяет работать в полях, поэтому среди лучших игроков разыгрывается счастливый билет. Опыт за убийства, опыт за выполнение задания, добыча – все это достается счастливчику. Ты оказался ценной добычей, давно мне не доводилось видеть такого обильного урожая. Могу сказать уверенно – наследил ты в прошлой жизни знатно. Обычно система выдает десяток целей, но в твоём случае 32 НПС были определены как обязательные цели, 67 как рекомендованные и 91 как желательные. Я прошел всех! Поэтому, если честно, немного опоздал – одна из моих задач состояла в том, чтобы влить в тебя воду сразу после рождения. Но так даже лучше вышло – я получил два дополнительных туловища для прокачки. То, что выбежало отсюда десять минут назад, и вот это. Их Система определила как дополнительную обязательную цель, поэтому опыт... Прекращай рыпаться! Пойми, брат, сейчас ты мне ничего не можешь сделать – после рождения рекруты слабы и дистрофичны. Захочешь поквитаться – с удовольствием отвечу на твой вызов. Если ты вернешься из Академии.

– Ты труп! – с ненавистью прорычал я, оставив попытки подняться на ноги. Кот прав – сейчас мне ничего не сделать этому уроду. Остается одно – запомнить и дождаться подходящего момента, чтобы отомстить за каждого убитого им человека!

– Конечно труп, кто же еще? Ведь мне собрался мстить страшный и злобный боевой хомячок, который с гарантией 99 % сдохнет в Академии без права на перерождение! Мой бедный хвост трясется в страхе! – кот усмехнулся, после чего продолжил серьезным тоном: – Свыкнись, брат, отныне ты игрок. Все, что окружало тебя раньше, – всего лишь одна из игровых локаций, а люди, которых ты считал самостоятельными существами, не более чем управляемые Системой НПС. Думаешь, убитые

мной 192 туловища оставят свой неизгладимый след в криминальных хрониках? Ха! Система выбрала их в качестве платы за превращение тебя в игрока, самостоятельно вычеркивая... Нет, мне определенно нравится твой взгляд! Ненависть, решимость, жажда крови. Давай так – сейчас я ничего не буду тебе говорить о специфике становления игроком. Пройди Академию. Выживи, обучись, стань сильнее, опять выживи, и тогда мы встретимся вновь! Меня зовут Арчибальд, каторианец, 352-й уровень, Паладин, точка возрождения – Земля. Если после Академии у тебя останется жажда мести – всегда к твоим услугам. Кстати, бывший Сергей, ты так и не представился.

– Ярый, – зло прорычал я. – Запомни, урод, это имя. Я напому его тебе в последние минуты твоей жизни! Я – Ярый. Неинициированный человек, первый уровень, Паладин, точку возрождения еще не получил.

– Н-да, – протянул Арчибальд, чисто человеческим жестом почесал голову, смахнул ужин уже бывших зрителей кладбища со стола на пол, взгромоздился на освободившееся пространство, как на трон, покачал головой, словно в глубоком раздумье, и продолжил: – Пожалуй, нам с тобой все же предстоит совершить небольшой экскурс в Игру. Иначе из Академии ты точно не вернешься. Кто же мне потом мстить будет? В интерфейсе игры находится кнопка записи разговора, включи ее.

– Где она? – сдался я через минуту тщетных попыток разобраться со строкой состояния. Мне были доступны описание игрока, карта, личный инвентарь, книга заклинаний, список заданий, при этом ни одного намека на запись разговора.

– Понятно, – усмехнулся кот. – Ты раньше в игры вообще играл?

– Да. Много.

– Что-то незаметно. Ты должен видеть стандартную строку состояния игрока в нижней части обзора. Есть такое?

– Вижу. Но на ней нет записи разговора.

– Не спеши. Тебе нужно вызвать свойства строки. Представь, что ты оперируешь компьютерной мышью. Для запуска пиктограмм ты использовал левую кнопку, сейчас же нужно работать правой. Удиви меня, будущий враг. Начинающие игроки справляются с этой безделицей всего лишь за пару...

Арчибальд умолк, так и не договорив, пару чего, однако эти тонкости мне были не интересны. Если кот не обманывает, то строка состояния интерактивна. Что открывает широкие просторы для ее настройки и использования. Кто сказал, что она действует всего на два нажатия? Что если у меня не двухкнопочная, а трехкнопочная мышь? Четырехкнопочная?

Строка будет реагировать на все кнопки по-разному? Словно подтверждая мои слова, перед глазами появилось небольшое прямоугольное полупрозрачное полотно – свойства строки состояния. Панель состояла из двенадцати кнопок, из которых мне были доступны всего две – описание и дополнительный функционал. Остальные были закрыты устрашающего вида пиктограммой оскалившегося черепа с тремя красными глазами.

– Судя по радостному возгласу, – продолжил Арчибальд, оценив мою реакцию, – ты открыл свойства. Очень хорошо. Как я уже говорил, у новых игроков на это уходит пара месяцев. Копаться с описанием будешь сам, сейчас входи в дополнительный функционал. Тебе будут доступны три функции – запись, калькулятор и системное время. Вытащи запись на основную строку – этой штукой нужно пользоваться постоянно.

– Зачем? – не мог не спросить я, выполняя предложенную мне последовательность действий. Кот не соврал – на первом уровне из огромного перечня были доступны всего три функции. Остальные были закрыты таким же страшным черепом. – Если это Игра, то запись должна вестись самой системой.

– Запись включил? – вопросом ответил Арчибальд, дождался моего утвердительного кивка и продолжил: – Запомни, мой будущий враг, Игре глубоко наплевать на тебя, на меня, вообще на всех игроков, кроме, пожалуй, Императора. Самостоятельно она ничего и никогда не делает. Ни запись, ни решение споров, ни ограничение на использование магии – Игра не регулирует то, что сама же создала. Даже не так – она никогда не создаст то, что требовало бы ее контроля. Игроки должны сами отвечать за свою судьбу. Хочешь иметь возможность пересматривать отдельные моменты игры – включай видео. Хочешь иметь удаленный доступ к торговле – пользуйся аукционом. Хочешь еще что-нибудь – позаботься об этом сам. Не надейся на систему.

– Страшный трехглазый череп, скрывающий большую часть кнопок, это кто? Или что? – спросил я, когда Арчибальд замолчал.

– Неожиданный вопрос от бывшего НПС, перед которым открылись перспективы бессмертия. Это единственное, что тебя волнует на текущий момент?

– Нет, но ты уже успел обрадоваться, что расскажешь мне только необходимую для выживания в какой-то Академии информацию. Какой смысл спрашивать тебя то, что ты не собираешься рассказывать? Череп явно не относится к скрываемым данным.

– Логично, – кивнул Арчибальд, начав болтать ногами. – Череп – это герб Императора. Единственного игрока с функциями модератора. Нужно

рассказывать, какими полномочиями он обладает? Когда ты достигнешь определенного уровня, черепа пропадут. Теперь о главном. Запомни, Ярый, информация о личных свойствах – тайна за семью печатями. Никогда и ни при каких обстоятельствах никому ее не называй. Особенно чернокнижникам. Особенно если чернокнижник – эльф. Читал Библию? В ней упоминались такие парни, как демоны. Вот уж кому не повезло с разглашением персональных данных, так не повезло. Один из эльфийских чернокнижников, Соломон, практически в одиночку уничтожил эту расу. Действуя через подставного человека, чье имя даже не сохранилось в истории, Соломон пленил мелкого демона, узнал его имя – Орния, подчинил себе, после чего уже через Орнию пленил вначале начальника демонов, Баала, затем еще семьдесят великих князей его рода. Пленники были допрошены, закованы в кандалы, брошены на самые тяжелые работы, и, когда Соломону надоело с ними возиться, со всеми своими армадами прислужников великие князья демонов были заключены в медный сосуд и брошены в Хаос. Если будет интересно, подробности этого гнусного дела можешь прочитать в гримуаре «Завещание Соломона».

– Почему гнусного?

– Потому что так человечество не подставляли никогда! Заметь, как тонко Соломон все провернул – сам он не пленил ни одного демона. Он действовал либо через подставного человека, либо через самих демонов. Как думаешь, когда оставшиеся в живых из рода Баала решили разобраться и наказать виновных, на кого пал их праведный гнев?

– На людей? – догадался я.

– Совершенно верно! Эльфы оказались не при делах, Соломон получил столько Опыта за уничтожение 72 князей, что с довольной рожей переехал в другую локацию, и только люди остались у разбитого корыта один на один с разъяренными демонами. Здравствуй, игрок-Жрец Иннокентий III и созданная им Инквизиция, искавшая под предлогом искоренения ереси любое проявление демонизма. Здравствуй, бойня, известная всем как эпидемия Черной смерти, а по сути – один из ритуалов демонов, унесший в 1340-х годах порядка 60 миллионов душ НПС и выкосивший треть всех игроков Земли. Здравствуй... Да много чего творилось в те времена! Один «Молот ведьм» чего стоил! Жрецы под предлогом борьбы с демонами начали истреблять своих темных собратьев – малефиков и ведьм, желая увеличить свое поголовье! История, от нее никуда не денешься. Так вот – максимум, что ты можешь рассказать другим существам о себе, – имя и класс. Уровень, точка привязки, раса, характеристики, специализация, прочая информация – все это должно быть

закрыто. Иначе тебя ждет судьба князей-демонов.

– Что значит «увеличить свое поголовье»? Как жрецы могут увеличиваться за счет ведьм?

– Ну... Ладно, это тоже расскажу. На текущий момент на Земле располагаются штаб-квартиры сорока двух классов. Как ты понимаешь, внутри одного класса может быть не одна раса. Так вот. Существует несколько способов стать игроком. Первый, самый стандартный – для каждого класса раз в месяц Система самостоятельно выбирает наиболее подходящего человека и превращает его в неинициированного игрока. Представители класса делают небольшую зачистку – обычно 3–4 человека, доставляют рекрута в центр силы, откуда он транспортируется в Академию. Если рекрут соответствует требованиям игры и проходит Академию, он возвращается и становится полноправным игроком. Как я говорил, возвращается один из сотни.

– Почему?

– Потому что во время смерти игрок теряет один уровень. Как думаешь, много ли могут терять рекруты первого уровня? Некоторые классы повадились прокачивать своих новобранцев перед Академией до третьего, максимального для неинициированных игроков, уровня, но процент выживших от этого не изменился. Один из сотни. Второй способ становления игроком – это как раз твой случай – уничтожение. Если сойдутся звезды и НПС убьет игрока, то он сам становится игроком. Уничтоженный игрок возрождается в точке привязки и получает задание «Мсть». Система не любит незапланированных новичков, поэтому всеми силами стремится восстановить баланс. Если ты вернешься из Академии, кроме меня у тебя будет еще один враг. Третий способ, самый распространенный на текущий момент, – это обнуление игрока. Количество игроков практически всегда статично. Вышедшие из Академии новички особо на статистику не влияют, а твой случай и вовсе уникален. Так вот. Если, положим, Паладин полностью обнуляет Жреца, то Паладины получают возможность превратить одного из своих приспешников в игрока. Полученный таким образом приспешник отправится в Академию и пройдет ее с гарантией в 100 % – Система не допускает гибели инициированных игроков. К слову сказать, если бы ты стал вампиром, то Академия для тебя стала бы неприятным воспоминанием. Из-за третьего способа становления игроком в былые времена классы вырезали друг друга, как свиней. Жрецы вместе с нами вырезали Ведьм, Малефиков, Чернокнижников, Магов и прочие магические классы. В свою очередь, нас вырезали Клирики, Воины и Ассасины. Бойня была знатной. В итоге было



заключено мировое соглашение, остановившее царившую на Земле вакханалию, поэтому вот уже 600 лет между классами царит вооруженный нейтралитет. Пожалуй, это все, что тебе нужно знать на текущий момент. Остальное узнаешь в Академии. Да, вот еще что! Ты же убил НПС. Держи, это твоя законная добыча.

### **Получен 1 гранис**

– Гранис – денежная единица игроков, – тут же пояснил Арчибальд. – Котируется во всех мирах. Предметы, наемники, услуги, аукцион – все завязано на гранис.

– Если меня убьют, я потеряю деньги?

– Чувак, ты доживи хотя бы до того момента, как тебя начнет волновать этот вопрос, – рассмеялся кот. – Ты же сдохнешь в Академии, на кой тебе лишние знания? Что-то я с тобой задержался. Еще вопросы есть?

– Есть. Ты сказал, что личные данные – тайна за семью печатями. Зачем тогда ты мне открылся?

– Чтобы ты знал, кто зачистил твоих родных. Кто уничтожил твою мать, сестру, друзей, соседей. Собаку! Кто полностью вычеркнул тебя из списка живых. Ты же хочешь отомстить?

Перед глазами вновь поднялась темная пелена ненависти. Если бы у меня только были силы, я без раздумий бросился бы на кота.

– Запомни это чувство, брат, когда очнешься. Запомни и не дай ему угаснуть. Тогда у тебя есть шанс выбраться. До скорой встречи!

Последнее, что мне удалось запомнить перед потерей сознания, – две туманные змеи, вылетевшие из лап кота и устремившиеся в мою сторону.

## Глава 2. Отправление в Академию

– Принимай, брат! – сквозь застывший сознание туман донесся голос Арчибальда, возвращая меня обратно в страшный кошмар под названием реальность. – Еще одно туловище для Академии.

– Что с ним? Болен? – напряженно спросил незнакомый голос. Я сделал попытку открыть глаза, чтобы опровергнуть обвинение в болезни, однако тело не слушалось приказов. Как я ни старался, у меня не получалось пошевелить ни единым мускулом. Единственной доступной вещью в таком состоянии оказался игровой интерфейс, поэтому я открыл карту и со злой усмешкой уставился на свое текущее местоположение. Твердыня. Меня доставили в нужную точку.

– Информация о зачистке стала для него непосильной ношей, пришлось кинуть на него оцепенение.

– Что?! – возглас изумления неизвестного собеседника был настолько естественным, что стало понятно – Арчибальд что-то серьезно нарушил. – Запрещено применять магию к неиницированным игрокам вне Твердыни! Тебе грозит...

– Мне известны правила, брат, – прервал собеседника Арчибальд. – Не утруждай себя, я сам доложу главе ордена о проступке!

– Хорошо, брат, оставляй его. Какого рода оцепенение ты использовал?

– Полное. С блокированием сознания.

Повисла пауза.

– Тебя ожидает глава ордена, – через некоторое время произнес собеседник каторианца, собравшись с мыслями. – Будешь уходить, пришли ко мне пару рекрутов. Им полезно будет посмотреть, как снимать полное оцепенение.

– А смысл? Если случится чудо и Ярый вернется из Академии, зачем дарить Магам нового игрока? Он отправил на перерождение Девира. Этот отморозок уже прислал запрос на выдачу обидчика. Куда проще отправить этого неудачника в Академию под оцепенением, чтобы он гарантированно сдох, а Девиру сообщить о его скоропостижной кончине. Так будет проще всем.

– Ты поэтому нарушил закон и использовал магию?

– Шарда, я не верю в него. Ему выпал шикарный шанс спастись, но он отказался. Стань он вампиром и имей за спиной Гарбиталю, Демир ничего бы не смог ему сделать до аннулирования задания. Всего-то нужен был год!

Но нет, Ярый решил остаться человеком! При этом даже как НПС он был никем и звался никак. Средние показатели развития, игровая зависимость, асоциальность, никаких связанных с ним заданий или скрытых целей. Вообще ничего! Умри он во время боя, Система стерла бы воспоминания о нем уже через десять лет.

– Ты забываешь – он умудрился отправить на перерождение мага.

– Я разобрал тот случай. Если бы Девир знал природу Монстричелло, то вышел бы из боя победителем. Без единой царапины. Но он слишком поздно понял, что Монстричелло обладает иммунитетом к магии и, когда уже хотел придавить того танком, появился Ярый со своим пулеметом. Даже не он – его оторванные конечности. Сам же обоссанный и обосранный боец к этому моменту был мертв. Как думаешь, есть у такого игрока шансы против одного из самых перспективных охотников за головами?

– Почему ты думаешь, что за Ярого не вступится глава нашего ордена? Или глава людей?

– Шарда, ты сам-то в это веришь? У Герхарда и так много забот, зачем ему неприятности с магами? Что же до Бартоса... Даже не смешно. Ему плевать на свою расу.

– Я понимаю твои терзания, брат, но повторю одну древнюю истину – нужно верить в лучшее. Кто знает, что уготовано этому рекруту. Может, его обнуление станет причиной войны с Магами. Чем не повод, чтобы дать парню шанс?

– Делай что хочешь, – произнес Арчибальд, однако в его голосе явно чувствовалось пренебрежение.

По отношению ко мне эта хвостатая тварь поставила на мне крест и собиралась уничтожить! Убью урода.

– Хочешь поставить его на ноги – ставь. В Академию их отправят через три часа. Обучать его я не собираюсь. Хочешь возиться с будущим трупом – возись. Я к главе.

– Не забудь прислать рекрутов, – напомнил Шарда, после чего мое самосознание вновь решило взять паузу...

– Всем понятна последовательность действий? – первое, что я услышал после возвращения из страны «нигде», был вопрос Шарда. – Если вы попытаетесь снять полное оцепенение стандартными средствами, ваш подопечный превратится в овощ. Тело проснется, а разум так и останется заблокированным. Поэтому вначале возвращаем дух, и только после этого работаем с телом.

Если я правильно понял тон Шарды, в данный момент мне выпала

великая честь выступить в качестве подопытной мышки, на примере которой обучают молодых и неопытных неофитов. Забыв, что тело мне не подчиняется, я стиснул кулаки и попробовал открыть глаза – выступать в качестве музейного экспоната желания не было. Однако едва мои глаза открылись, в них ударил небывало яркий свет, словно перед лицом повесили частичку Солнца направленного действия. Я рефлекторно зажмурился, отвернулся и прижал ладони к лицу, – свет начал ослеплять даже сквозь закрытые веки.

– Если бы разум не проснулся, – невозмутимо продолжил пояснять Шарда, – наш подопечный не стал бы кривить такую страшную рожу и закрываться от света. Ему было бы все равно. Запомните главное правило использования магии – после применения любой способности необходимо проверить результат. Ибо даже безобидное лечение может обернуться страшной смертью, когда, положим, вместе с тромбом разойдутся язвенные швы желудка. Всякое может быть.

– Господин Шардаганбат, разрешите вопрос? – заискивающим, оттого крайне неприятным тоном спросил мужской голос. – Получается, что наши способности в любой момент могут сработать неправильно? Это зависит от чего-то или Игра сама определяет вероятность провала?

– Хороший вопрос, – ответил Шарда, или Шардаганбат, как его только что назвали. – Когда вы обучитесь своему первому заклинанию или способности, ваша книга заклинаний обновится. В ней появится соответствующая запись с названием способности, ее описанием, требованием по использованию, да много чего там будет написано, но также в ней появится колонка, в которой будет указываться, сколько раз вы использовали способность. Это базовый параметр, который определяет вероятность успеха или провала способности. Поэтому чем больше вы тренируетесь, тем меньше шанс промазать.

Я осторожно отвел руки и открыл глаза. В небольшой комнате с кирпичными стенами, больше напоминающей каморку, чем комнату, кроме меня, валяющегося на каком-то возвышении, находилось еще пять существ. Какое-то недоразумение, внешне смахивающее на огромного прямоходящего варана с шестью конечностями, четыре из которых являлись ногами. Остроухий и похожий на человека юноша, являющийся, по-видимому, эльфом. Старик, настолько высохший, что невольно возникал вопрос о том, почему он не разваливается на части. Метровый гном в стальных доспехах и, что поразило меня больше всего, Голубов! Ефрейтор, мать его, Голубов! Огромный двухметровый детина с мозгами пятилетнего пацана! Он-то здесь откуда?

– Я че, тоже был похож на мумию? – спросил Голубов, невольно подарив мне пару подсказок. Первое – бывший ефрейтор обращался к гному, подсказывая, кто здесь главный. Второе – вопрос по способностям задавал не он. Третье – Голубов такой же Паладин, как и я!

– Да, – кивнул Шарда, развернувшись к верзиле. – Игроки-люди после превращения становятся похожи на скелеты. Вернемся к нашему вопросу. Кроме частоты использования способности, существует еще такая немаловажная штука, как Энергия. Как только ее ни называют: мана, запас колдовских сил, внутренние резервы, ярость, бодрость, но суть одна – это ваш ограничитель. Чем больше Энергии, тем мощнее и точнее ваши заклинания, тем меньше вероятность ошибиться при использовании способности, тем сильнее вы становитесь как игроки. Никогда и никому не рассказывайте значение этого параметра. От этого будет зависеть ваша жизнь.

– Как же ее увеличить? – спросил похожий на эльфа парень, показывая, кто задавал вопросы ранее.

– А вот это уже неправильный вопрос, рекрут, – скривил лицо Шарда. – В данный момент вам следует спрашивать только об одном – как вернуть Ярому, – гном небрежно указал на меня рукой, – нормальный вид. У Паладинов не существует людей, эльфов, гномов и прочих рас. У Паладинов есть брат и его проблема, которую нужно решить. Так что берите этого задохлика и отправляйтесь в медпункт. Через час жду вас в сорок пятой аудитории. Всех пятерых. Будем готовиться к отправке в Академию.

Гном развернулся и неспешно вышел из каморки, оставив меня один на один с четверьмя будущими Паладинами.

– Че-то я не помню, чтобы меня таскали, – прохрипел старик. Его голос был под стать внешнему виду – скрипучий, трясущийся и едва слышимый.

– Прос-сто ты выглядел не так с-страшно, – рокочушим и немного шипящим голосом произнесла прямоходящая ящерица. – Ярый действительно похош-ш на с-скелет. Пош-шли, нельс-ся с-составлять с-себя ш-щдать.

– Где-то я этого уродца уже видел, – нахмурился Голубов, осматривая меня с ног до головы.

Я смотрел на чужеродных и удивительных существ, однако будоражащего мозг возбуждения от диговин не было. Никаких «Вау, говорящий динозавр!» или «Мамочки, эльф!». Даже удивительное присутствие Голубова не смогло прогнать навалившуюся апатию, когда я

вспомнил «мотивирующие» слова Арчибальда: **«Хочешь возиться с будущим трупом – возись»**. Гном не стал на это ничего возражать, лишь подчеркнул, что моя гибель может принести пользу Паладинам. Ни каторианец, ни гном не верили в то, что мне удастся задержаться в Игре! Меня списали в утиль! Какой смысл возиться с тем, кто вскоре отправится на тот свет? Уроды!

Я отрешенно смотрел на то, как скользкими и холодными лапами варан схватил меня и без видимых усилий взвалил себе на плечо, словно мешок муки. Сил на то, чтобы поднять голову и осмотреться, не было, поэтому мне оставалось только разглядывать серую мантию ящерицы и выглядывающий из-под нее зеленый хвост.

– Что, еще один человек? – удивленно спросил чей-то голос, и меня бросили на кушетку. Окружающая белизна слепила, поэтому я закрыл глаза. – С чего вдруг в этом месяце Паладинов расплодилось?

– Не знаю, – ответил эльф. – Господин Шардаганбат приказал доставить Ярого к вам, чтобы поставить его на ноги. Через полтора часа нам отправляться в Академию... Это вообще реально? Разве можно поставить на ноги ЭТО?

Я хмуро отметил, что, кроме Арчибальда и Девира, у меня появился еще один объект для приватной беседы. Эльф. Поразительно, но фантасты моего мира не врали о высокомерии этих существ – всего за пару минут знакомства эльф полностью мне разонравился. Я понимаю, что среди людей тоже хватает уродов, но за «ЭТО» ушастый обязательно огребет.

– Полтора часа? – ухмыльнулся лекарь. – За это время можно подготовить кого угодно. Тем более поставить его на ноги. Особенно если знать, как правильно ставить.

Меня накрыли легкость и невесомость. Боль и тяжесть, казавшиеся мне постоянными спутниками, ушли, оставив после себя лишь тягостные воспоминания. От такого резкого преображения я открыл глаза, забыв об ослепляющем свете. Однако его больше не было. Было синее сияние, исходившее из рук еще одного коротышки. По всей видимости, у местных гномов был какой-то фетиш на стальные доспехи, ибо доктор тоже с ног до головы был закован в железо.

– Вспомнил! Ты же слон из моей роты! – радостно воскликнул Голубов. – Земеля! Тоже за Паладинов бегаешь?

– Ты его знаешь? – нахмурился старик.

– Конечно! Он же мага завалил! С пулемета, прямо в черепушку. Бам – голова разлетелась! Постой! Ты же сдох!

– Так Демир – это твоих рук дело? – заинтересованно посмотрел на

меня доктор. Мне оставалось только согласно кивнуть.

– Тогда понятно, почему Паладинов так много. Избранник, гость, приспешник, иммунный и боец. Веселая компания.

– Шта? – на лице Голубова было нарисовано такое непонимание, что гном соизволил пояснить.

– Гость – рептилоид, явившийся в нашу Твердыню по договоренности между Герхардом ван Брастом, главой ордена паладинов Земли, и Шликандром де Зал, главой ордена паладинов Версалы, родной планеты рептилоидов. Если я правильно помню, брат, тебя зовут Сартал, приспешник третьего уровня.

– Вс-се верно, – кивнул рептилоид, совершив забавный пируэт хвостом.

– Иммунный – брат Монстричелло, первый уровень. Был обнаружен во время зачистки местности после глупой атаки Девира. На него совершенно не действует магия. Система иногда выбрасывает фортеля и рождает таких уникумов. Был представлен в игроки поисковой группой, выбрал себе класс паладина. Все верно?

– Хы! – на лице Голубова появилась идиотская улыбка. – Всегда хотел стать палом! Бегал за него в варкрафте! Мне как предложили, так я сразу! Буду танком!

– Приспешник, – продолжил пояснять гном, оставив реплику Монстричелло без внимания. Черт! Выбрал же он себе имя! – брат Нарталим с Земли. Приспешник третьего уровня. Эльф.

– На Земле водятся эльфы? – не смог сдержать я возгласа изумления.

– Куда больше, чем людей! – высокомерно фыркнул Нарталим, кивнув присутствующим. – Я говорю про игроков. Эльфы играют главенствующую роль в управлении Землей.

– С хрена ли? – настал черед удивляться Голубову. – Чей-то я по телику ни одного остроухого не видел!

– Каждый день, придур... – эльф скосился на нахмурившегося доктора и исправился, – брат паладин. Ты видел нас каждый день!

– Золотая молодежь! – бросил я наугад, но по усмехнувшемуся эльфу стало понятно – предположение попало в самую точку.

– Верно, Ярый. Мы – настоящие хозяева Земли! Мы...

– Оставим в стороне дела земные, – встрял гном, прерывая дискуссию. – Ты выбрал Свет, так следуй ему до конца. Следующий – Избранник. В этом месяце это брат Дитрих. Человек. Первый уровень.

Старик склонил голову в приветствии.

– И, наконец, воин. Ярополк. Человек, который отправил Девира на

перерождение, получив билет в наш мир. Полная команда для отправки... Удивительно. Каждый месяц Твердыня направляет в Академию новобранцев. Обычно одного, бывает, двух, очень редко трех. Но чтобы сразу пятеро... Такого на моей памяти еще не было.

– Так ты че, в натуре с Земли? – Голубов продолжал ошарашенно смотреть на Нарталима, игнорируя слова доктора. – Чего раньше не рассказывал?

– Ярый, объясни ему, – эльф не снизошел до ответа, отвернувшись от Монстричелло. – Ты, кажется, понял.

– Объясни сам, брат. У тебя для этого есть все приспособления: голова, рот, язык. Или ты их для чего-то другого используешь? – бросил я и тут же наткнулся на пристальный взгляд Нарталима. Пошел он! Рейтинг эльфа в моих глазах упал еще на один пункт, хотя ниже, казалось, некуда. Привыкнув получать все и вся в прошлой жизни, эта сволочь, даже став игроком, продолжила пренебрежительно относиться ко всем существам, раздавая приказы направо-налево.

– Мальчик забылся? – глаза эльфа начали наливаться злостью.

– У тебя есть претензии, золотистый? Мы с Монстричелло стали игроками сами, а не благодаря папочке! Ты же без его денег никто! Фитюлька. Хрена лысого ты Академию закончишь! – ударил наугад я и по расширившимся зрачкам эльфа понял, что попал в точку!

– Инициированный игрок всегда заканчивает Академию, Ярый, запомни это, – доктор неведомым образом возник между мной и эльфом, прекращая перепалку. Почему-то гном гневно смотрел не на эльфа, а на меня, словно это мне довелось преступить грань дозволенного. – Из присутствующих инициированными являются только трое: Нарталим, Монстричелло и Сартал. Ты и Дитрих инициацию не прошли, поэтому относись к старшим братьям с почтением!

– К вопросу об окончании Академии, – злорадно бросил Нарталим из-за спины доктора. – Мне будет тебя не хватать!

До сорок пятой аудитории мы добирались в полной тишине. Нарталим чувствовал себя победителем, шагая впереди с гордо поднятой головой. Удивительно, но Монстричелло и Дитрих шагали рядом с ним, держась чуть сзади. Словно свита, готовая выполнить любое желание своего повелителя. Судя по всему, они вместе уже пару дней и эльф умудрился подмять под себя старика и великовозрастное дитя. Сартал семенил позади троицы, но так, что было понятно – он не из этой компании. При этом ящер держался впереди меня, показывая, что и ко мне примыкать у него нет никакого желания. Рептилоид был сам по себе.



– Вы раньше срока, – пробурчал Шарда, исподлобья осматривая нашу группу. Сорок пятая аудитория оказалась обычным спортзалом, по всему периметру которого располагались стойки с оружием, доспехами и непонятными приспособлениями. Сам Шарда, облаченный все в те же сверкающие латные доспехи, стоял посреди зала, держа в руках небольшой молот, и тяжело дышал. По всей видимости, мы прервали тренировку. У меня непроизвольно расширились глаза от удивления – в руках у гнома был Мьёльнир, в том виде, в котором его изобразили в Marvel. Легендарный молот Тора.

– Стойте, что ж с вами теперь поделаешь, – махнул рукой гном, когда мы постарались покинуть зал. Волшебным образом молот испарился из рук Шарды, словно его никогда и не было. Магия? Не думаю. Скорее всего, молот отправился в личный инвентарь. Нужно запомнить на будущее.

– Урок номер семь, – деловито продолжил гном. – У каждого игрока должен быть свой артефакт. Оружие, броня, какая-нибудь прялка, неважно. Важно другое: один игрок – один артефакт. Всю свою Игру, независимо от того, как она сложится, вы будете развивать свой предмет, раз за разом улучшая его свойства. Захотите, чтобы ваше оружие при ударе материлось, – не вопрос. Добавляете «Удар пьяницы» и прокачиваете его до четвертого уровня. Количество свойств артефакта не ограничено, но чем больше вы их добавляете, тем меньше шансов получить достаточно хороший предмет. Ибо каждое свойство, чтобы оно хорошо работало, необходимо прокачивать. Вопросы?

– Где можно узнать о свойствах? – спросил я после небольшой паузы. Почему-то другие Паладины лишь молча внимали Шарде, не делая попыток разобраться во всем до конца. Мне же хватило того, что я сделал выбор класса и расы, не обладая достаточной информацией. Как бы я ни относился к Арчибальду, стоит признать справедливость его слов – мне стоило соглашаться быть вампиром. Тогда у меня была бы стопроцентная гарантия выбраться из непонятной Академии.

– Выбор артефакта – сложный... Что? – одновременно с моим вопросом Шарда продолжил рассказывать об артефактах, но запнулся, разгневанно взглянув на меня. Воздух вокруг гнома едва заметно закружился, сам Шарда начал темнеть и увеличиваться в размерах, словно накачиваемый воздушный шар. Изменения гнома вкупе с ехидной усмешкой Нарталима и тяжелым вздохом Дитриха донесли до меня главную мысль – перебивать Шарду не стоило.

– Где можно узнать о свойствах артефакта? – повторил я. Отступить было поздно, поэтому перед вероятным наказанием стоило полностью

прокачать тему. – Если они так важны для игрока, то выбор должен быть осознанным. Храм знаний, при всем уважении к этому названию, дает настолько мизерную информацию, что после ее прочтения возникает только один вопрос: «Что это было?». При этом: «Нужная тебе информация находится в этом свитке. Изучи ее», – я передразнил старика из Храма знаний.

– Ты уже там был? – гном мгновенно «сдулся», заинтересованно осмотрев меня снизу вверх. – С каким вопросом?

– Сравнительные характеристики людей и вампиров, – скрывать правду было глупо.

– Даже так, – задумчиво протянул гном, после чего посмотрел на эльфа, – брат Нарталим, объясни брату Ярому суть урока номер два.

– Почему я? – тут же возмутился отпрыск высшего света. Забавно, но я всегда считал золотую молодежь представителями другой цивилизации. Не сынками или дочерьми богатых родителей, а гостями из другого мира. Большинству из них было глубоко наплевать на проблемы окружающих, ценность людей они воспринимали сугубо по наличию связей или денег. Веселящиеся и кутящие даже в голодные годы, разъезжающие на дорогих машинах и плюющие на законы, швыряющие деньги в разные стороны и требующие к себе идеального отношения – золотая молодежь по всем признакам была с другой планеты. Открывшаяся правда оказалась гораздо прозаичней – это были веселящиеся эльфы. Обычным же НПС, кем в свое время был я, Голубов или старик, система просто не показывала расовые особенности золотой молодежи. Зачем лишний раз травмировать наш разум?

– Потому что я так сказал, – на лице Шарды появилась злобная улыбка. – Вопросы?

– Для того чтобы получить ответ на свой вопрос, запрос в Храм знаний необходимо составлять максимально четким и понятным. Желательно таким, чтобы он отвечал на вопрос «да» или «нет», – сдулся эльф. По всей видимости, слово «Вопросы?» в исполнении гнома было своеобразным триггером, после которого демократия заканчивалась и начиналась жесткая диктатура.

– Когда игрок попадает в Храм знаний, – продолжил Нарталим, – у него появляется соответствующая запись со счетчиком. С каждым посещением Храма счетчик увеличивается. Игроки, количество посещений Храма у которых менее 100, получают ответ в виде одного-двух абзацев текста с максимальным количеством слов... – эльф замешкался, вспоминая конкретную цифру, но тут ему на помощь пришел Шарда:

– До двух сотен слов. Учитывая, что ты интересовался сравнительными характеристиками двух рас, ответ должен быть максимально общим. Вроде ответ был дан, но вопросов возникает еще больше. Что касается свойств артефакта, их можно узнать в Храме знаний, либо в библиотеке Твердыни, где собраны все знания, накопленные Паладинами Земли. Храм знаний не всегда открывает страждущим свои объятия. Я ответил на твой вопрос? – Шарда так красноречиво на меня посмотрел, что оставалось лишь согласно кивнуть.

– Отлично. Вернемся к текущему уроку. Как я говорил, выбор артефакта – сложный процесс. Вы должны заглянуть внутрь себя и понять, что вам больше всего подходит. Кто вы? Бойцы? Творцы? Лекари? Ремесленники? Предмет нужно выбирать с умом, в зависимости от выбранного направления развития. История знает много примеров глупого выбора. К примеру, был такой охотник, Гермес. Что его подвигло на то, чтобы выбрать артефакт в виде сандалий и прокачать в них полет, не знает никто. Ни урона, ни лечения, ни скрытности. Вообще ничего, кроме скорости и возможности летать. До тех пор, пока Гермес не ушел в другой мир, он работал у своих более опытных коллег в качестве подсобного рабочего, принеси-подай. Специализировался на доставке вина и женщин.

– Посланник богов, – ошарашенно прошептал я, и мир в очередной раз перевернулся. Греческие боги и герои были обычными игроками! Гермес, Геракл, Зевс – все эти существа реально существовали и когда-то ходили по этой локации, пока не получили повышение! Теперь-то я знаю, что Земля не очень популярное место прокачки. Получается, если руководствоваться этой логикой, то вообще все, что я знал о мифологии и религии, – правда! Драконы, маги, чудовища, бабайка под кроватью! Все это существует или существовало на самом деле!

– На выбор артефакта наложены ограничения, – продолжил Шарда. – Выбрать можно только тот предмет, что привязан к классу. Вы не можете получить ни магические зеркала, ни посохи, ни прочую мишуру базарных фокусников. Этих безделушек здесь даже нет, – Шарда обвел руками зал. – В этой комнате собрано все, что паладинам разрешено использовать в качестве артефактов. Здесь размещены только болванки, которые станут артефактами после посещения Академии. Смотрите, изучайте, чувствуйте, выбирайте. Обычно мы даем новичкам полчаса, но вы пришли сюда пораньше, поэтому у вас есть час. Вопросы?

– Да какие вопросы? – пробасил Монстричелло и беззастенчиво направился к стойкам с оружием и броней. – Все же понятно! Я – танк! Мне нужен щит! Дитрих – лекарь. Ему нужен...

– Брат Дитрих сам сделает выбор, – негромко произнес Шарда, однако этим заставил Голубова замолчать. Даже интересно, что такого сделал гном за эти три дня обучения, что даже Монстричелло относится к нему с уважением?

– Брат Монстричелло прав, – проскрипел Дитрих. – В мои годы махать мечом уже поздно. Стану лекарем, насколько это вообще возможно в нашем классе. Может, что и получится. Пожалуй, возьму это зная.

– Меч! – безапелляционно произнес Нартали́м, вытаскивая из стойки тонкий изогнутый клинок, похожий на саблю. – Я назову его «Сердце грома»! С его помощью я сокрошу мириады врагов, получу сотый уровень и отправлюсь на Зальту!

– Хорошая цель, – одобрительно кивнул гном. – Ярополк, Сартал?

– Я давно выбрал с-себе предмет, – пророкотал рептилоид, подошел к стойке с броней и вытащил стальной нагрудник. – Броня – важ-жная часть Паладина. Бес-с нее он с-слаб и бес-спомощен. Ос-обенно против магов.

– Щит – лучшая броня Паладина! – тут же вступился за свой артефакт Голубов, словно защищающий игрушку ребенок.

– У каждого своя защита, брат Монстричелло, – успокоил верзилу гном. – Кому-то нравится щит, кому-то нагрудник. Нужно уважительно относиться к выбору своего брата по оружию. Ярый, тебе нужно время?

– В чем суть Игры? – вопросом на вопрос ответил я. Выбор класса мне довелось сделать на эмоциях, не отдавая себе отчет, чем все это может грозить. Ни плюсов, ни минусов Паладинов я не знаю, особенности, специфика, пути развития – все это скрыто и, как бывшего полупрофессионального игрока, меня очень пугает. С таким подходом к выбору персонажа можно называться только одним словом: ламер. Не хочу такого прозвища.

– Церемония состоится через час, – проигнорировал мой вопрос Шарда, и в его руке вновь появился молот. – Если к этому моменту ты не определишься с артефактом, то умрешь. Теперь уже навсегда. Помощь других братьев по оружию во время выбора запрещена. Только игрок должен нести ответственность за свой выбор.

– Зачем с ним возиться? – бросил Нартали́м, рассматривая замысловатые пируэты, которые начал выписывать гном своим молотом. Шарда продолжил прерванную тренировку, больше похожую на танец, и присутствие молодых рекрутов его ничуть не смущало. – Все знают, что он не вернется из Академии. Только время сейчас тратим.

Жестом я показал эльфу, куда он может отправляться со своими

предположениями, и осмотрелся. В очередной раз меня бросило в ситуацию с полной неопределенностью. Игроки, что сделали уже свой выбор, наверняка знакомы со спецификой класса. Одна только реплика Дитриха: **«насколько это вообще возможно в нашем классе»** говорит о том, что минимальные знания о Паладине он имеет. Чего нельзя сказать обо мне.

Что же выбрать?

Условно будущие артефакты были поделены на несколько блоков – оружие, броня, тканевая одежда, непонятные приспособления, по всей видимости, аксессуары, знамена и книги.

Знамена я отринул сразу. Логика и наблюдение за выбором других игроков подсказывают, что главная задача штандартов – поднимать боевой дух и прочие параметры игроков. Возможно, даже лечить. Несмотря на довольно привлекательный внешний вид знамен, быть баффером я не хочу.

У стеллажей с броней я задержался, рассматривая нагрудники, шлемы, наручи и прочие сверкающие серебристым цветом металлические изделия. Начищенные до состояния зеркала, латные доспехи зазывали выбрать одного из своих представителей, однако я прошел дальше. По-хорошему, артефактная броня нужна в одном случае – если игрок будет получать урон либо в борьбе с другими игроками, либо в битвах с НПС. Первого я буду стараться избегать, для второго и обычная броня должна сгодиться.

Оружие... Здесь я простоял дольше, рассматривая различные мечи, булавы, киянки и даже дубинки. Меня всегда тянуло к холодному оружию, несколько раз я даже присутствовал на сходке реставраторов Средневековья, наблюдая за тем, как излишне криворукие люди стараются ударить друг друга железкой. С тяжелым вздохом я отошел от стеллажей – колюще-режущими предметами нужно уметь пользоваться, а для этого нужна практика. Однако если не найду ничего лучшего, вернусь сюда. Оружие – универсальный выбор, в этом Нарталим прав.

Тканевая одежда поначалу меня не вдохновила. Рубашки, плащи, штаны, капюшоны – все это, конечно, нужно игроку, но делать из ткани персональный артефакт... Я уже собирался переходить к следующему стенду, как ехидная мысль посетила голову – взять бы плащ и прокачать его в невидимость. Можно будет подкрадываться к врагам и... По спине пробежали мурашки от очередного понимания – плащ-невидимка реальность! Один из игроков выбрал себе бесполезный, казалось бы, тканевый предмет, прокачал его в невидимость и вошел в историю! Практически в любом этносе есть легенды о плащах-невидимках и ловкачах, умудрившихся с их помощью заполучить те или иные бонусы.

Только сейчас до меня дошло, что при правильной прокачке любой предмет будет приносить пользу в зависимости от выбранной роли. Мне осталось только решить, кем я хочу быть в этой Игре? Танком? Бежать впереди с гордо поднятым щитом и врезаться в ряды противника? Предложи мне это в первые минуты игры, я бы согласился без раздумий. Во всех играх, в которые мне довелось поиграть, я был именно танком. Но сейчас могу сказать с полной уверенностью – ни за что! Огрывать урон, сквозь зубы терпеть боль и надеяться на лекарей – пусть этим занимается Монстричелло. Природный иммунитет к магии и артефактный щит сделают его хорошим танком. Остается лекарь или боец. Нужно сделать выбор.

Кстати, интересный вопрос: почему я мыслю стандартными понятиями? Танк, лекарь, боец... Ограничения по ролям в компьютерных играх были сделаны только для одной цели – упростить кодирование. Ради чего принимать за догму решение какого-то древнего проектировщика? У игроков даже параметров нет, поэтому отличие между танком, лекарем и, допустим, танцором, будет сугубо в навыках игрока и его одежде, но никак не в количестве виртуальной силы, ловкости и интеллекта.

Решение о том, кем я хочу быть в Игре, родилось мгновенно, как только я отошел от стандартной модели. Оно крутилось в голове довольно давно и сейчас получило возможность выйти наружу. Учитывая, что я попал в мир, где есть драконы, вампиры, принцессы и прочая нечисть, то я хочу изучить его вдоль и поперек. Выяснить все, что только можно. Выяснить и начать торговать знаниями. Ибо уже сейчас стало понятно – в этой Игре главное не сила, а информация.

– Мне нужна информация о предмете из этого зала, который оптимально подойдет в качестве артефакта для исследователя мира! – произнес я в воздух максимально конкретный вопрос. Вовремя вспомнив слова Шарды о том, что в Храм знаний пускают не всех, я добавил: – Инициировавший меня игрок ничего не рассказал мне об Игре!

– Разве так можно было? – удивленно протянул Нарталима, и тут перед моими глазами возникло сообщение:

**Требование удовлетворено, доступ в Храм знаний предоставлен  
На время изучения информации время для игрока Ярый  
остановлено**

Зал со стеллажами будущих артефактов сменился на уже ставшую привычной белую комнату. Седовласый мужчина приветствовал меня и

указал рукой на журнальный столик. Я открыл характеристики персонажа и ухмыльнулся – действительно, появился новый параметр: количество посещений Храма знаний, в данный момент равняющийся двум. Где два, там и сотня. Развернув свиток, я вчитался в текст:

**Исследователь Игры – направление развития игрока, выбравшего путь знаний: открытие новых земель (картография), новых монстров (монстрология), эликсиров и зелий (алхимия) и другие исследовательские направления <список направлений>. Наиболее оптимальным артефактом для исследователей мира из шаблонов Твердыни паладинов Земли является Книга знаний (аксессуар). Расположение Книги знаний в зале шаблонов Твердыни паладинов Земли приведено на рисунке <рисунок>**

**Преимущества Книги знаний как артефакта: ускоренное восстановление Энергии, адаптивный интеллект книги позволяет считывать информацию из любых источников и систематизировать ее в соответствии с настроенными критериями. Возможность развивать Книгу знаний для автоматизации любых исследовательских направлений <список направлений>. Недостатки Книги знаний как артефакта: атакующие или оборонительные особенности игрока отсутствуют**

– Ты получил необходимую информацию, – напомнил о себе старик, как только я прочел свиток. – Тебе необходимо выбрать артефакт и пройти обучение в Академии. Помни – двери Храма знаний всегда открыты страждущим.

– Не сработало? Лошара! – рассмеялся Нарталим, как только я вернулся обратно в спортивный зал. Для игроков мои исчезновение и возвращение прошли незамеченными, что натолкнуло на интересную мысль – Храм знаний можно использовать не только как место получения информации. Обязательно нужно будет придумать вопрос, который система определит как удовлетворяющий требованиям и разрешит посещения Храма, выдергивая меня из текущего мира. Например, когда нужно будет о чем-то хорошенько подумать. Пригодится на будущее.

Свиток с информацией остался в Храме, поэтому я по памяти пошел к стеллажу с аксессуарами. Реагировать на слова эльфа я не собирался. Нужно будет выяснить, допускаются ли конфликты между игроками одного класса? Не сейчас, но через пару лет я припомню Нарталиму нашу первую встречу.

**Получен предмет: Книга знаний. Тип предмета: личный артефакт. Для инициации артефакта необходимо посетить Академию**

Книга знаний оказалась толстым фолиантом формата А4 в гладком черном кожаном переплете. Несмотря на внушительные размеры, вес книги был практически неощутим. Желтые грубые страницы были пусты, и лишь на форзаце красовалась надпись: «**Книга знаний Паладина <не определено> Ярополка**». Я автоматически нажал на заключенное в скобки словосочетание, не раздумывая, разрешено это или запрещено. Мне хотелось посмотреть, что значит «не определено». Из чего вообще можно определять? Система решила, что я действую в рамках игровой логики, поэтому перед глазами возник дополнительный текст:

**Варианты приверженности: Свет. Тьма. Для выбора приверженности необходимо пройти инициацию**

Количество вопросов выросло в геометрической прогрессии: что значит Паладин света или тьмы? Какие преимущества дает та или иная приверженность? Что вообще означает приверженность? Кому или чему? Богам? Разве уже не стало понятно, что боги это высокоуровневые игроки? Или я ошибаюсь? Вопросы рождались один за другим, порой не связанные друг с другом, но ответов на них не было. Мне придется дознаваться до всего самостоятельно. Руководствуясь привычкой, выработанной еще в компьютерных играх, я открыл свою небольшую виртуальную полку и положил на нее артефакт. Не постоянно же таскать его в руках?

– Запомни на будущее, брат Ярополк, не следует прятать Книгу знаний в инвентарь, – обратился ко мне Шарда. – Специфика выбранного тобой предмета такова, что он постоянно должен получать знания. В инвентаре он не получит ничего, кроме пыли. Не забывай об этом.

– Ты умеешь польс-соватьс-ся инвентарем? – заинтересованно спросил Сартал, уже успевший надеть на себя полученную броню. Удивительным образом она подошла игроку, подстроившись под особенности строения тела рептилоида. – Мне говорили, что до Академии это невозмож-жно.

– Почему? – нахмурился я. – Разве ты не видишь строку состояния?

– Все ее видят, – к нам подошел Дитрих. – Она как бельмо на глазу – бесполезна и занимает часть пространства.

– Странно, как же вы имя выбрали? – я вспомнил первый свой опыт



взаимодействия с игровым интерфейсом, но по нахмурившимся лицам рептилоида и старика стало понятно, что мой вопрос был некорректен.

– Имена выбираются рекрутами, но присваиваются наставниками, – пояснил Шарда, подходя к нам. – Возможность выбора дается только тому рекруту, который стал игроком через убийство. Хватит разговоров – нам пора! Церемония встречи Паладинов начнется буквально через несколько минут.

– Встречи? – я не сумел удержаться от вопроса.

– Академия находится вне времени, – пояснил Дитрих, поскольку Шарда двинулся к выходу из зала, так и не удостоив меня ответом. – Нам на первом уроке рассказали, что в Академии можно провести хоть вечность. Для всех остальных мы либо мгновенно станем Паладинами, либо о нас больше никогда не вспомнят. Академия полностью вычеркнет неудачника из памяти.

– Что это вообще такое Академия? – спросил я старика, найдя благоприятный повод для общения.

– Нам мало о ней рассказывали. Вроде как это огромная полоса испытаний. На ней повсюду располагаются учителя и тренировочные площадки, так что игрок выбирает прокачку самостоятельно. Количество учителей, у которых можно обучаться, не ограничено, главное до них добраться. Ибо они располагаются по всей площадке и наиболее полезные, как можно догадаться, хрен пойми где стоят. Чтобы выйти из Академии, нужно пройти десять обязательных уроков. На них мы научимся пользоваться основным функционалом. Вроде ничего сложного, только эта десятка тоже располагается не в одном месте. Ее нужно будет еще найти и живым до каждого из них добраться.

– Спасибо! – искренне поблагодарил я старика. Теперь у меня было хоть какое-то представление об Академии. – Дитрих, а ты сам откуда?

– Германия.

– При этом мы друг друга понимаем, – удивленно отметил я.

– Внутри игры существует только один язык, и на нем говорят все игроки, – снизошел до ответа шагающий впереди Шарда. – Урок номер один.

– Я не был на уроках, – напомнил я гному.

– Подготовка к Академии начинается за три дня до отправки, и то, что ты боролся за свою прошлую жизнь, не желая становиться игроком, – твои личные проблемы. Вздвигать их на других нельзя, – Шарда без стеснений бил по больному, напоминая о своем ко мне отношении. Ни он, ни Арчибальд не верят в то, что я вернусь. Накатила очередная волна злости,

но я не позволил ей взять над собой верх. Нельзя поддаваться эмоциям. Вместо того чтобы злиться на гнома, я принялся рассматривать Твердыню. Мы двигались по сине-зеленому ковру, застилавшему пол длинного и широкого коридора. Через каждые двадцать шагов мы проходили две двери, располагавшиеся друг напротив друга. По обеим сторонам каждой из дверей стояли полутораметровые статуи львов. У меня была полная уверенность, что в случае непредвиденного нападения статуи превратятся в грозных бойцов. Но в целом ничего необычного и примечательного в коридоре не было. Ничего такого, что пояснило бы случайному прохожему, волею случая оказавшемуся в Твердыне, что он находится в сказочном игровом мире, а не, скажем, в одном из коридоров Версаля.

Целью нашего похода оказалась двадцать первая дверь. Шарда некоторое время возился с замком, поминая недобрым словом какого-то Волсона, вовремя не смазавшего замок. Наконец преграда была преодолена, и мы попали в небольшую тусклую комнату, освещаемую синим светом портала. Ибо ничем другим ЭТО быть не могло.

– Переоденьтесь, – приказал Шарда, и только сейчас я увидел пять комплектов стальной брони, практически такой же, какая была надета на гнома. – Артефакты оставляйте надетыми. Они объединятся с комплектом.

Портал настолько выбивался из рамок привычного мира, что я с трудом оторвал от него взгляд и подошел к ближайшей куче железа. Угрюмо взял в руки стальной шлем и покосился на гнома – самостоятельно нацепить на себя все это у меня не получится. Рыцари древности часами влезали в свои доспехи с помощью оруженосцев, нам же выделили всего пару минут для облачения.

– Просто начни что-нибудь нацеплять, – подсказал мне Дитрих, на глазах превращающийся в стального монстра. – Одежда сама встанет на место.

### **Получен классовый комплект брони**

– Поразительно! – прошептал я, как только последний предмет брони занял свое место. Стоило только влезть головой в нагрудник, как он тут же оказался на своем месте, подстроившись под строение моего тела. Превратившись в стального колосса, я не испытывал дискомфорта – броня казалась невесомой и не стесняла движений. Если бы не металлический звон при постукивании, можно было решить, что мы надели удобный спортивный костюм. Но самое поразительное – на правом бедре располагалось специальное крепление для моей Книги. Стоило только ее

приложить к креплению, как артефакт зафиксировался, словно влитой. Вновь – никакого стеснения или дискомфорта. Мне начинает нравиться быть игроком.

– Если надеть шлем и закрыть забрало, то можно погружаться под воду, – произнес Шарда, заметив ошарашенные лица нашей пятерки. Новых игроков научили надевать одежду, но никто не говорил, что перед посещением Академии выдадут собственный комплект.

– Предвосхищая вопрос неугомонного Ярополка, – добавил Шарда, посмотрев на меня с усмешкой, – броню видят только игроки. НПС вместо стальных лат видят наиболее подходящую для ситуации одежду: смокинг, спортивный костюм, шорты, или даже просто плавки. Об этом заботится Система. Знакома ситуация, когда какая-нибудь знаменитость постоянно появляется на публике то в одном, то в другом облачении? Думаете, все дело в большом гардеробе? Как бы не так! Это обычный игрок, любящий обожание НПС. Новичкам часто срывает крышу, когда они осознают все прелести игры. К слову о броне. Главное, что вы должны запомнить на будущее, – снимать ее можно только в Святилищах. Хотите секса – либо занимайтесь им в броне, она это позволяет, либо идите в Святилище. Других вариантов нет. Любой игрок с удовольствием отправит вас на перерождение, как только увидит без классовой брони. Сейчас всем надеть шлемы и поднять забрала. В Академии вы научитесь делать их невидимыми, однако на церемонию вы обязаны явиться полностью экипированными.

– А где оружие? – спросил Монстричелло. Закованный в стальные латы, со щитом наперевес он представлял собой устрашающее зрелище, однако растерянное выражение лица ребенка, не получившего обещанную конфетку, говорило о многом.

– В Академию разрешено проносить только артефакты, – пояснил Шарда. – Никакого другого оружия. Свой меч ты получишь после того, как вернешься. Это касается и остальных, за исключением Нарталима. Достаточно разговоров, нас ждут!

Проход через портал был запоминающимся. Несмотря на определенный игровой опыт, одно дело окунаться в сверкающий круг своим персонажем, сидя на удобном и уютном кресле, другое – самостоятельно подставляться под молнии и на собственной шкуре ощущать все прелести перехода. Шарда ничего не сказал о принципе работы портала, поэтому было неприятно почувствовать кратковременную вспышку боли, словно кто-то быстро растянул меня во все стороны и тут же вжал обратно. Боль была настолько сильной, что на несколько

мгновений перед глазами заплясали темные круги. Как только зрение вернулось в норму, я осмотрелся и...

– Хрена себе! – одновременно прошептали Монстричелло и Дитрих, снимая слова у меня с языка. Нарталим презрительно фыркнул, словно не видел ничего особенного в том, что нас забросило на трибуну огромнейшего амфитеатра. Усевшись на свободное место, эльф со скучающим лицом стал смотреть на один из нескольких парящих экранов, транслирующих игрокам-зрителям верхних рядов происходящее на арене. Хотя назвать нас зрителями верхних рядов можно было с натяжкой – выше располагались порядка полусотни заполненных игроками рядов. С другой стороны – ниже рядов было гораздо больше, и они тоже были заполнены игроками. Хвостатые, рогатые, крылатые, низкие, высокие – разнообразие игровых рас поражало. Единственной общей особенностью игроков было то, что все они являлись гуманоидами – двуногими, двурукими, одноголовыми прямоходящими. Во всяком случае, в той части арены, которая была доступна моему взору.

Справа раздался едва слышимый хлопок, заставивший меня обернуться. На едва ли не последних свободных местах появились красные монстры в броне Паладинов, и я едва смог удержать челюсть на месте, когда мозг сопоставил внешний вид новых соседей с имеющимся у меня в памяти образом. Орки! Самые настоящие орки из фильма «Властелин колец», только красные!

– Шардаганбат, твой рекрут хочет нам что-то сказать? – прорычал один из орков-паладинов. Только сейчас до меня дошло, что я уставился на орков, словно баран на новые ворота, и это не понравилось краснокожим.

– Грыгз, дружище, рад тебя видеть! – обрадовался Шарда, как бы случайно становясь между мной и орками. – Смотрю, у тебя в этом месяце двое соискателей? Откуда?

– Обнулили одну ушастую тварь и получили возможность сделать игроком приспешника, – ответил Грыгз, с нескрываемой злобой посмотрев на Нарталима. – Ты все так же учишь людей и эльфов?

– Кто-то же должен с ними возиться, – ухмыльнулся Шарда. – Почему бы не я?

– Вот вы где! – раздался обрадованный мужской голос. – Шарда, тебя хрен найдешь!

Гном как-то резко осунулся, обернулся и исподлобья посмотрел мне за спину. Метаморфозы, произошедшие с внешним видом наставника, настолько сильно контрастировали с его же жизнерадостным видом, что я не удержался и взглянул на очередного гостя. Если кто-то может так

запугать Шарду, то мне его тоже следует опасаться. Уже потом можно будет... Твою же мать!

Рядом с нами стоял довольно привлекательный улыбающийся игрок в просторной черной хламиде мага. Седые пряди на висках поразительно гармонировали с глубокими черными глазами, делая мага крайне желанным объектом для любой женщины. Улыбка мужчины была настолько искренней, что непроизвольно заставляла чувствовать симпатию к этому человеку, если бы не одно «но». Черные глаза – последнее, что я запомнил из прошлой жизни. Владелец этих глаз спокойно и без лишних эмоций вырезал подразделение спецназа, после чего своей смертью сделал из меня игрока. И сейчас Девир, явившийся к нам в компании двух таких же, как и он сам, магов, желал выполнить одно из своих заданий – уничтожить наглеца.

– Только попробуй на него напасть! – угрюмо произнес гном, но даже не сделал попытки встать между мной и Девиром. Пожелай маг меня уничтожить, ему бы ничто не помешало.

– Шарда, я не собираюсь сам с ним что-либо делать! – рассмеялся маг. – Ну подумай, сколько я за него опыта смогу получить? Оно мне надо? Я передал задание.

– ЧТО? – ошеломленно воскликнул гном, но маг его больше не слушал. Развернувшись к сопровождающим, Девир начал ставить задачу:

– Цель номер один – Ярополк, он в приоритете. Тот, кто сможет уничтожить его в Академии, получит мое личное расположение. Основная задача – не дать ему вернуться обратно. Если Ярополк завершит Академию – лучше никому не возвращаться, лично обнулю. Цель номер два – вот этот бугай. С ним осторожней – у него иммунитет к магии. Он уже прошел инициацию, так что моя благодарность будет соразмерна количеству его смертей. Если он выйдет из Академии игроком первого уровня – вообще будет отлично. Вопросы?

– Ты не смеешь натравливать своих рекрутов на Паладинов! – прорычал Грыгз, вставший рядом с Шардой.

– Уже посмел, пережиток прошлого, – кровожадно улыбнулся Девир. – Мне нужно тренировать и развивать своих рекрутов, а чем Паладины лучше других классов? К тому же все мои действия обоснованы – как наставник я имею право делиться заданиями с рекрутами. Все в рамках игровых правил. Или вы хотите оспорить мое право мести?

– Сражайся как игрок! – продолжил Грыгз, в то время как Шарда молчал. – Дай ему время! Хочешь развивать молодняк – позволь Ярому получить хотя бы третий уровень и только потом устраивай травлю. Мало

чести в том, чтобы раздавить игрока первого уровня. Готовишь новых охотников за головами – готовь к тому, что объект охоты может огрызаться.

Повисла пауза. Девир задумчиво смотрел на Грыгза, красноречиво подняв брови. Шарда все так же угрюмо смотрел на мага, не делая ни малейшей попытки встать на мою защиту, а окружающие нас игроки с интересом смотрели на разворачивающуюся бесплатную драму с кровавым исходом. Паладины против магов, при этом маги были в своем праве. Что-то мне не нравится быть главным героем этой драмы.

– Наставник, это из этих задохликов будут делать охотников за головами? – раздался насмешливый женский голос и к драме присоединился еще один участник. Орк-паладин, на которого я бесцеремонно смотрел так долго, оказался представителем женского пола. Никогда бы не подумал – броня скрыла все первичные половые признаки, если они вообще есть у представителей этой расы. Орчанка презрительно осмотрела спутников Девира и фыркнула. Молодые маги вернули орчанке презрительный взгляд, но при этом даже не шелохнулись. Девир выдрессировал своих рекрутов похлеще Шарды.

– Цель номер три – орчанка Логир, – пришел в себя Девир и вновь принялся ставить задачу. – Тяжело признавать, но пережиток прошлого прав – вас нужно проверять в боевых условиях. В теплице вы уже и так засиделись. Разрешаю атаковать всех троих только после прохождения ими пяти учителей. До этого времени не мешать и даже помогать. Мне не очень понравится, если они сдохнут раньше положенного.

– У тебя нет права атаковать Логир, – кровожадно ухмыльнулся Грыгз. Вот сейчас я ничего не понял, ибо Грыгз казался довольным. На ученика объявлена охота, а наставник даже ухом не ведет, излучая высшую степень счастья и радости! Он вообще нормальный?

– Зачем Заграншу бездари, что не смогут справиться с трудностями? – не менее кровожадно ухмыльнулся Девир. – С удовольствием докажу, что она недостойна звания «игрок».

– Я обнулю тебя, маг! – с вызовом бросила Логир, но, на мой взгляд, получилось как-то картинно. Вычурно. – Но вначале я обнулю твоих щенков! Два мага... Пф!

– Два? – нахмурился Девир, после чего рассмеялся. – Краснокожее чудо, из какой дыры ты вылезло? На вас будут охотиться все шестьсот три рекрута-мага, а не только эта парочка. Вернетесь из Академии с бонусом в уровнях – молодцы, доказали, что способны стать достойными игроками. Вернетесь с первым уровнем... Лучше не возвращайтесь. Что касается тебя, – Девир с ног до головы осмотрел меня, – не повезло тебе, парень!

Если бы ты выбрал магов, все могло сложиться по-другому.

Девир развернулся и быстрым шагом двинулся прочь.

– Я сейчас, – бросила орчанка, ринувшись за магами.

– Зря ты влез, – произнес Шарда, глядя вслед удаляющейся Логир. – Девир опасен.

– Я знаю, – ответил Грыгз. – Логир желает стать охотником за головами, Девир – единственный наставник, кто согласился ее обучить. Мы давно с ним это обсуждали, и наконец он согласился. Логир будет присматривать за Ярополком, чтобы тот не натворил глупостей и сдох в нужный магам момент. Таковы наши договоренности. Заодно посмотрю, чему она обучилась.

– Так ты заодно с ним? – нахмурился Шарда. – То-то я смотрю, что откуда-то в старом орке появилась дерзость. Нужен был официальный повод для сражения?

– Шарда, ни для кого не секрет, что Ярого уже не существует. Если его не обнулят в Академии, то после церемонии Девир не позволит ему выйти из Святилища. У меня появился шанс вытащить дочку из Загранша, и я обязательно им воспользуюсь. Если для этого необходимо пожертвовать одним из Паладинов, что ж, таково его предназначение.

– Тогда этот спектакль с пятым учителем... – начал было Шарда, но Грыгз его перебил:

– Желание самого Девира. Ему нужны бойцы, а не детоубийцы. Ярому помогут взять три-четыре уровня, после чего начнут обнулять.

Появившийся на несколько мгновений радужный ореол «героя» вокруг орчанки тут же испарился – Девир отправил со мной надсмотрщика, при этом подарив очень интересную информацию, – родственники игроков не становятся игроками автоматически. Им в любом случае нужно проходить стандартный путь – приспешник-рекрут-Академия. В голове тут же всплыли очередные ассоциации – древнегреческие боги и их дети. Сами боги, как стало понятно по Гермесу, были игроками, а их отпрыски – всего лишь приспешниками. Приближенными к игрокам, но все же смертными НПС. Только единицам удавалось стать богами, то есть игроками. Насколько я помню, лишь Геракл целиком прошел этот путь. Ладно, запомнили и записали. Что касается орчанки – буду решать проблемы по мере их поступления. Просто в очередной раз неприятно осознавать, что представители выбранного игрового класса слили тебя в утиль.

– Логир в курсе? – продолжил допытываться Шарда.

– Зачем? Ее задача следить за Ярополком и во всем ему помогать. Остальное сделают маги.

– Понятно. Ты в курсе, что Ярополк нас слышит? – внезапно весело спросил Шарда. – Как думаешь, Логир обрадуется отведенной ей роли, если Ярый ей все расскажет?

– ЧТО?! – ошарашенно посмотрел на меня Грыгз, перевел взгляд на ухмыляющегося гнома, опять на меня. – Я же полог тишины поставил!

– В том, что он нас слышит, есть три причины. Первая – он исследователь мира. Вторая – он не иницирован и уже попал под полное оцепенение. Сам знаешь, что происходит с такими игроками.

– И ты молчал! – гневно воскликнул орк, нависнув над гномом.

– Третья причина, – ничуть не смущаясь, продолжил гном. Орка, в отличие от Девира, он не боялся, – я сам впустил его под полог. Боялся, что первые две причины не сработают. Я прекрасно знаю, что Ярополк будет уничтожен в Академии и сейчас вижу его в последний раз. Но наш брат он, а не маг! Видимо, любовь к дочери затмила твой разум, раз ты забыл основы класса. Мы – Паладины! Проблемы брата – наши проблемы. И если ты решил слить одного из нас магам – ты слил нас всех. Я доложу руководству о твоём поступке. Прощай, брат!

Шарда демонстративно отвернулся к экранам, показывая, что разговор окончен. Нависающий над гномом орк сдулся, как когда-то Шарда перед Девиrom. Орк даже стал едва ли не одного роста с гномом, настолько тяжесть слов Шарды прижала его к земле.

– Не делай этого... – наконец простонал орк. – Она для меня все!

– Уже сделал! – отрезал гном. – Герхард ван Браст ознакомлен с твоим поступком. Окончательное решение он примет после церемонии возвращения, но в любом случае жди в гости Арчибальда. Такие вещи нельзя прощать!

– Он сам отказался ее обучать! – взревел орк, привлекая к разговору внимание окружающих. Видимо, полог уже не действовал, так как паладины начали шушукаться, обсуждая происходящее.

– Ее проблемы, – Шарда был непреклонен. – Если каторианец решил, что она недостойна, значит, так оно и есть. Он редко ошибается.

– Но ошибается! – орк стоял на своем.

– Бывает, – Шарда зачем-то посмотрел на меня, – это мы узнаем буквально через полчаса.

– Учитель, я проследила за магами, и они меня не заметили! – к нам вернулась Логир, прерывая странный разговор гнома и орка. – В Академии они будут мясом!

– Отлично, – похвалил ее Шарда и добавил: – Логир, брат Ярополк хочет тебе что-то сказать.



Судя по тому, что в меня впилося всего три взгляда, над нами вновь появился полог тишины. Игроки снаружи нас не слышали, постепенно утрачивали интерес к происходящему и переключались на арену. На нее как раз начали выносить штандарты – началась церемония встречи.

– И? – недоуменно спросила Логир спустя несколько секунд. Я молчал, переводя взгляд с Шарды на Грыгза, проклиная то одного, то второго. Что мне сейчас говорить Логир? Что ее втемную использовали, чтобы вытащить из какой-то локации? Как онаотреагирует – ухмыльнется и скажет, что все знала? Откажется становиться игроком? Набросится на отца или меня с кулаками? Совершит акт церемониального самоубийства? Кто знает этих орков? Точно не я. Однако я знаю другое – Паладин, образ которого был заложен еще в детстве, никогда бы не стал ничего рассказывать. Если мне суждено остаться в Академии, нужно сделать это с гордо поднятой головой.

– Ты очень красиво двигаешься, – наконец произнес я, приняв окончательное решение. Проблема с магами – моя личная проблема. Если Логир должна меня оберегать, пусть так и будет. – Дашь несколько уроков? К сожалению, до того как стать игроком, я ничем подобным не занимался. Не хотелось бы стать днищем и тащить всех назад.

– Кого это всех? – нахмурилась орчанка.

– Она поможет, – тут же нашелся выдохнувший с облегчением Грыгз. – Пробовать себя в качестве учителя ей еще не доводилось, потому вызов вполне достойный.

– Так кого всех-то? – не отставала Логир.

– В Академии вы будете работать всемером, – Шарда вновь зачем-то внимательно посмотрел на меня. – Пятеро моих рекрутов и оба Грыгза. Основная задача – всем вернуться из Академии, несмотря на магов. Дополнительная задача – получить седьмой уровень.

– Я не буду работать с эльфам! – тут же вскрикнула орчанка. Ее крик дальше полога тишины не прошел, поэтому Нарталим не стал возмущаться или острить в ответ.

– Еще как будешь, – на лице Шарды появилась одна из его кровожадных ухмылок. – У Паладинов нет эльфов, людей или орков. У них есть брат и его проблема. Вопросы?

– Она будет работать в команде, – вновь резюмировал Грыгз. – Даже с ушастой тварью. Тебе все понятно?

Последний вопрос адресовался Логир. Некоторое время орк и его дочь играли в игру «задави соперника харизмой», после чего девушка сдалась. Грыгз явно был сильнее.

– Наша группа будет состоять из семи разумных, и основная цель – всем вернуться обратно, – поникшим голосом повторила она.

– Замечательно! – Шарда даже потер руки, наслаждаясь победой над орками. – В таком случае вернемся к остальным. Церемония уже в разгаре.

Действительно, к этому времени заканчивалась процедура установки штандартов. Как только последнее знамя заняло свое место, слово взяло существо с синей кожей.

– Добро пожаловать на церемонию встречи!

– Наместник Императора! – прошептала вставшая рядом со мной Логир. В исполнении орчанки шепот походил на громовые раскаты, но ради информации я готов был потерпеть. – Третье по статусу лицо в игре – после Императора и его советника. Наставник рассказывал, что именно наместник решает, в какой точке Академии появится игрок.

– Разве мы не попадем все в одно место? – нахмурился я. Терять вновь обретенную команду мне не хотелось.

– Нет, конечно! – орчанка посмотрела на меня как на умалишенного. – Разве тебе не рассказывали о принципах прохождения Академии?

– Тихо! – шикнул Шарда. – Проявите уважение к наместнику! Успеете еще наговориться. Все семеро будете отправлены в одну точку, вы же группа!

Арена погрузилась в тишину – новые игроки внимали словам наместника.

– Сегодня один из тех редких дней, когда мы отправляем в Академию более тридцати двух тысяч рекрутов, при этом тысяча сорок два из них уже прошли классовую инициацию! Такого не было восемьсот лет! У нас есть все шансы побить рекорд и в рамках одного месяца получить тысячу двести игроков! Обращаюсь к неинициированным игрокам: дерзайте, боритесь! Грызите друг друга зубами, но выберите из Академии! Для нового рекорда необходимо, чтобы вернулись пятьдесят девять неинициированных игроков, и мы верим, что ими будете именно вы!

Я быстро посчитал в уме. Математическое отношение пятидесяти восьми к тридцати одной тысяче дает ошеломительную цифру в две десятых процента! Наместник надеется, что из Академии вернется хотя бы по два рекрута из каждой тысячи! Если я не ошибся в расчетах, то у тех, кто придумал Игру, налицо проблемы с рациональностью.

– Ставлю десять гранисов, что рекорд устоит, – слышался шепот Шарды.

– Нашел дурака! – ответил незнакомый мне голос, но оборачиваться я не стал – все мое внимание было поглощено развернувшимся на арене

театральным действием. Наместник уже успел покинуть трибуну, и актеры начали показывать замысловатые сюжеты, не стесняясь вовсе пользоваться магией. Когда на арене появился огнедышащий дракон, которого тут же победил призванный рыцарь без страха и упрека, даже у высокомерного эльфа от изумления раскрылся рот и больше не закрывался. Про остальных даже говорить не приходилось – игроки на всех трибунах, за исключением, пожалуй, ухмыляющихся наставников, превратились в восковые фигуры мадам Тюссо.

Исполняемый актерами танец завораживал. Меня нельзя назвать ценителем, но в данный момент я прекрасно различал, когда актеры обыгрывали различные эмоции: боль, отчаянье, надежду, веру, предательство. Сцены шли одна за одной без остановки, и в какой-то момент я почувствовал, что по щекам текут слезы – меня проняла «радость».

– Удачи игрокам! – прозвучал глас наместника, как только актеры застыли в замысловатых позах. Слезы по-прежнему застилали глаза, но я нашел в себе силы, чтобы посмотреть на соседей. Рыдали все – Логир, Дитрих, Сартал, Монстричелло, безымянный орк, которого нам еще не представили, и даже Нартали! Я перевел взгляд на Шарду, с ухмылкой смотрящего на своих рекрутов.

– Докажи, что Арчибальд тоже умеет ошибаться! – внезапно произнес гном, обращаясь ко мне. – Вернись из Академии. С Девиром что-нибудь придумаем!

Прежде чем я успел хоть что-то ответить, окружающее пространство исчезло в абсолютной темноте, разбавленной белоснежным сообщением:

**Добро пожаловать в Академию**

## Глава 3. Начальные знания

– Подъем! – прозвучал грубый голос, после чего меня бессовестно пнули в живот. Благодаря броне больно не было, было неожиданно и неприятно, поэтому я открыл глаза, собравшись возмущаться. Не тут-то было! Глаза-то я открыл, намереваясь высказать все потаенные мысли, возникшие в моей голове и имевшие ярко выраженный матерный характер, но мои намерения таковыми и остались – рот был зажат ладонями. Меня плотно прижимали к земле трое игроков в балахонах магов, еще двое нависали сверху.

– Не рыпайся! – прорычал один из магов, как только я осознал положение и попробовал вырваться. Сопроводив слова очередным пинком под дых, вновь заблокированным броней, он нагнулся прямо к моему лицу: – Слушай сюда, смертник! У тебя есть выбор – сдохнуть спокойно и непринужденно или с болью и эмоциями. Будешь слушаться наших указаний – будем убивать без лишних пыток. Начнешь ерепениться – устрою такое перерождение, что проклянешь тот день, когда стал игроком. Кивни, если меня понял.

– Решил по-плохому, – кровожадно продолжил маг, не дождавшись от меня реакции. Честно признаться, во мне играл не героизм – страх! После того как до меня дошло, кто меня окружил и держит, стало так страшно, что я просто не понимал, что мне говорили. В голове сидела только одна мысль: «спасите!», заполнившая собой все сознание.

– Тащим его к учителю, – приказал похититель и отошел в сторону.

– С этими что делать? – спросил его напарник, указывая куда-то рядом со мной. – Будут спать еще час, не меньше. Наставник говорил, что палы никогда не дают своим рекрутам зелья.

– Как что делать? – кровожадно ухмыльнулся главный из магов. – Девир четко сказал, что делать со всеми паладинами.

Маги засмеялись, и прежде чем меня подняли и куда-то понесли, я услышал шесть сдавленных хрипов. Не нужно быть провидцем, чтобы понять произошедшее – только что вся наша команда была отправлена на перерождение. По телу пробежал озноб, вселяя в меня еще больше страха, – Дитрих и безымянный орк были неиницированными игроками первого уровня, поэтому для них перерождения не будет! Как и для меня! Меня просто задушат и забудут как звали! Единственное, что оставляет меня в живых, пусть и временно – приказ Девира!

От дальнейшего погружения в панику меня спасло то, что буквально через пару минут меня бросили на землю, словно куль с зерном. Удар о землю вышиб из глаз искры, однако они помогли мне остаться в сознании и изгнали страх. Девир приказал магам помогать мне прокачиваться вплоть до пятого учителя, следовательно, до этого момента меня трогать не будут. Нужно максимально развиваться, прокачиваться и думать, как сбежать. Для этого необходима светлая голова, без комплекса неполноценности и страха. Бояться буду потом, когда вернусь из Академии. Причем не «если», а «когда».

Рядом раздался протяжный, спокойный и немного старческий голос:

– Добро пожаловать, рекрут, сейчас я научу тебя пользоваться выбранным тобой артефактом. Встань и внемли моей мудрости!

### **Прогресс обучения: Вы достигли 1 из 10 учителей**

– Тебе же сказали – встань! – вновь грубый крик мага и удар ногой, теперь уже в голову. Искры перешли на новый уровень – превратились в полноценный фейерверк, поэтому в себя я пришел уже в вертикальном положении. Двое магов держали меня под руки, заставляя стоять перед учителем – стариком, один в один похожим на работника Храма знаний.

– Протяни свой артефакт, – обратился ко мне старик. Ему было глубоко наплевать на происходящее, словно ничего особенного не происходило. Подумаешь, группа магов держит паладина под руки, периодически его пиная. Это личные проблемы паладина, вдруг у них такие эротические игры? Вмещаешься, потом еще виновным тебя сделают...

– Ты слышал? – вновь было начал так и не представившийся маг, однако я решил не вызывать новую вспышку гнева. Нужно показать похитителям, что я сломался и готов выполнить любой их приказ. До тех пор, пока я не получу второй уровень, умирать нельзя, это чревато повторением подвига Дитриха. Поэтому подыграю магам, а там посмотрим.

Я отцепил книгу и протянул ее учителю.

– Книга знаний? – впервые на лице старика появились хоть какие-то эмоции.

– Я буду исследователем, – промямлил я, картинно вжав голову в плечи, ожидая удара. Пусть маги порадуются. Дружный гогот пяти игроков и ослабшая хватка показали, что я выбрал правильную тактику – как серьезного противника меня уже не воспринимают. Наверняка маги делают

ставки – обделался я или нет. На другое же паладины не способны...

– Достойный выбор, – старик проигнорировал веселье магов. – Желаешь перенести в книгу все знания, что накопил до этого момента, будучи игроком, или хочешь начать с чистого листа?

– Желаю, – успел пробормотать я, прежде чем маг мог рывкнуть: «С чистого! Нехрен тут задерживаться!»

### **Артефакт активирован**

Окружающее пространство вновь изменилось, оставив меня один на один со стариком посреди довольно странного леса. Дубы в нем соседствовали с высокими соснами, тополя с пальмами, березы с кактусами, словно природе было совершенно наплевать на логику и биологические особенности роста деревьев. Насколько я помню из школьной программы, высокие сосны должны закрывать своей кроной весь солнечный свет, поэтому лиственные деревья не способны развиваться, становясь вытянутыми и чахлыми. Однако местная природа не стала заморачиваться – ей захотелось создать винегрет из деревьев, и она его создала на правах сильного. Кто против – возражения принимаются в письменной форме на бланке организации за подписью директора. То есть никак.

На автомате я отметил несколько незнакомых мне деревьев, как вдруг:

### **Книга знаний получила +1 Опыта**

– Именно так и происходит развитие твоего артефакта, – голос учителя отвлек меня от разглядывания новой строки в свойствах персонажа. С удивлением отметил, что свойства постоянно расширяются. Ранее данной строки не было. – Книга знаний способна на многое, но она является всего лишь проводником твоего внимания и памяти. Если ты чего-то не заметил, не увидел, не обратил внимания, проигнорировал, не жди, что в книге появится запись. Только когда ты сознательно обращаешь на что-то внимание или приходишь к правильным выводам, книга получает дополнительный опыт. Как исследователю тебе предстоит постоянно изучать окружающий мир, иначе развитие застопорится. Быть исследователем легко и сложно одновременно.

– Есть какие-то последствия того, что развитие застопорится? – нахмурился я. – Начнется деградация книги?

– Нет, однажды попав в книгу, знания остаются в ней навеки. Дело в

другом – артефакт игрока постоянно должен развиваться, за этим очень внимательно следят модераторы. Как только развитие останавливается, игрок становится неинтересен Игре. Поэтому большинство выбирает боевые артефакты – с ними проще получать опыт.

– Получается, что игрок, выбравший в качестве артефакта Книгу знаний, гарантированно обречен? – еще больше нахмурился я. – Знания конечны. Рано или поздно мне просто нечего будет изучать.

– Все мы смертны, – философски заметил старик, пожав плечами. – Игра заберет всех.

– Игра... Что это вообще такое? – тут же задал я давным-давно терзающий меня вопрос. – Как она появилась? Кто ее создал? Что было до нее?

– Не тому разумному существу ты задаешь эти вопросы, – второй раз за все время общения на лице старика появились эмоции. – В мои функции входят лишь обучение пользованию артефактом и помощь в выборе первого свойства. Ничего другого.

– Не тому... – протянул я, смотря на улыбающегося учителя. – Кому мне нужно задать эти вопросы?

– Тому, кто владеет знаниями и может ими делиться, – старик явно забавлялся.

Внезапная догадка молнией пронеслась в голове:

– В Академии есть тот, кто знает ответы на мои вопросы об Игре и имеет возможность поделиться своим знанием?

– Конечно, – улыбка старика стала еще шире. – Это же место обретения знаний. Чего здесь только нет!

– Где можно найти это существо? – информацию приходилось вытаскивать клещами.

– В Академии, где же еще.

– В какой точке Академии находится данное существо и какой кратчайший путь к нему? – максимально подробно спросил я, руководствуясь принципами работы с Храмом знаний.

– Неправильный вопрос, рекрут, поэтому наша беседа завершена, – улыбка мгновенно сошла с лица старика и он вновь превратился в статую без эмоций. – Ты готов к переносу полученной ранее информации в книгу?

– Готов, – недовольно протянул я, внутренне костеря себя последними словами. Кто же так грубо выведывает информацию?

– Вспоминай все, что хочешь перенести в книгу, – пояснил старик, после чего Книга знаний вырвалась из своего паза на бедре и взлетела в воздух, зависнув прямо перед моими глазами.

## **Иницирован процесс корректировки артефакта**

Книга изменилась. Ранее полностью пустые страницы сейчас частично были заполнены текстом и картинками. Стоило только остановить взгляд на каком-то участке книги, как она неведомым образом увеличивалась в размерах, позволяя прочитать написанное. В данный конкретный момент моя книга предоставляла развернутый обзор встречи с первым учителем – фотография старика, полная стенограмма разговора, панорама окружающего нас пространства с указанием названий деревьев и растений. Над некоторыми из представителей флоры висели значки «?», показывающие, что информации по данному объекту у меня на текущий момент нет. По сути, Книга знаний оказалась своеобразным видеорегистратором, записывающим в себя все, на что падал мой взор. Стоп! У меня же включена запись видео! Зачем мне вспоминать о том, что произошло, если можно еще раз это пересмотреть?

– Интересное решение вопроса, – протянул старик, как только Книга знаний заняла свое место на бедре. Благодаря Арчибальду постоянная видеофиксация у меня была включена с момента нашей встречи, и сейчас, стоило мне только нажать на «Запись видео», как между пиктограммой и Книгой знаний образовалась тонкая белая нить, похожая на плотный туман. Провисев с пару мгновений, она исчезла, как и пиктограмма «Запись видео» из строки состояния. Что неприятно, при открытии свойств функционал «Запись видео» больше не отображался. Его вообще не было! Я уже собрался расстраиваться, как перед глазами появились очередные сообщения:

### **Запись видео интегрирована с артефактом Книга знаний получила +1 Опыта**

– Теперь, когда все твои знания игрока находятся в Книге, необходимо выбрать начальное свойство артефакта, – продолжил старик, как только я оторвался от обновленного артефакта. Фотографии Арчибальда, Шарды и всей нашей прошлой команды занимали в нем почетные места, однако для того, чтобы добраться до них, требовалось время – навигации, поиска или оглавления в Книге не было. Для того, чтобы найти необходимую информацию, Книгу нужно было последовательно перелистывать страницу за страницей, знакомясь с содержимым. По сути Книга знаний оказалась огромной Википедией – каждая страница была посвящена чему-то одному



конкретному, например «Учитель Академии № 3», «Арчибальд» или «Церемония встречи новых игроков», при этом между страницами были организованы переходы в виде своеобразных гиперссылок. Именно так, по сути, я смог найти Шарду и остальных знакомых мне паладинов. Включая Дитриха, на странице которого была надпись: «Уничтожен в Академии».

– Есть ли среди свойств возможность структурирования и поиска информации? – сразу же спросил я старика. Быть исследователем мира и не иметь оперативного доступа к записям Книги – полная глупость.

– Поясни, что ты имеешь в виду? – старик вновь выключил режим «статуи», с интересом взглянув на меня. Так как перед глазами по-прежнему висела страница с его досье, я смог воочию наблюдать за обновлением информации. В Книге появилась новая строка:

**«Учитель Академии № 3 с положительными эмоциями относится к ищущим информацию рекрутам. Ни в коем случае нельзя задавать ему прямые вопросы о том, как сделать то или иное. Только намеками и оговорками»**

– Два момента. Первый – при взгляде на любой предмет и мысленной команде хотелось бы видеть перед глазами всю доступную информацию, имеющуюся в Книге знаний. Второй момент – даже если предмета нет перед глазами, а есть четкое понимание, о чем или ком идет речь, при мысленной команде хотелось бы видеть все ту же информацию.

– Правильно ли я понял, что тебе нужен поиск? – уточнил учитель, при этом в его глазах заплескали чертики. Удивительное сочетание – внешне спокойный старик с беснующимися в глазах чертиками.

– Не только поиск, – осторожно начал я. – Осознанное восприятие и сопоставление с имеющейся информацией, структурирование имеющейся информации, содержание и, конечно же, сам поиск.

– По сути, тебе нужен контекстный поиск с ментальным управлением? – еще раз уточнил старик. – Каталогизатор, тэги, содержание, предметный указатель, навигатор и прочие вещи – это все относится к нему. В том числе и сопоставление предметов внешнего мира с информацией в Книге. Свойство так и называется: «Контекстный поиск». Будем добавлять?

– Хотелось бы уточнить путь развития этого свойства, – вовремя вспомнил я о том, что в Игре все развивается. В том числе и свойства артефакта.

– На первом уровне, который получишь сейчас, доступны поиск и

сопоставление, – принялся описывать учитель. – Второй – навигация и алфавитный указатель. Пятый – содержание. Десятый – тэги. Пятнадцатый – появляется возможность загрузки информации. Дальнейшее развитие зависит от выбранного на пятнадцатом уровне пути развития, поэтому описывать сейчас не буду. Будем добавлять?

– Добавляем, – кивнул я, и перед глазами пронеслись информационные сообщения о приобретении нового свойства.

– Собственно, на этом твое обучение закончено. Мне больше нечего тебе передать. Двигайся к другим учителям и да пребудет с тобой удача!

– Постой! – успел вскрикнуть я, и начавший плыть мир вновь обрел плотность.

– С артефактом что-то непонятно? – удивился учитель.

– С ним все хорошо, – я уже успел отрепетировать возникновение полупрозрачного окна с информацией. Поиск работал как часы. – У меня другой вопрос: после того, как мы вернемся в Академию, мы очутимся в том же самом месте или можно как-то поменять местоположение? Хотя бы на пару метров?

– По-твоему, мы сейчас где? – вопросительно вздернул бровь учитель.

– Во вневременном подпространстве Академии, – наугад бросил я. – Вам необходимо обучить тридцать две тысячи рекрутов. Если на каждого вы потратите хотя бы по минуте, то на обучение уйдет двадцать два дня без сна и отдыха. Но вы только на меня потратили минут двадцать. Следовательно, мы находимся во временном кармане, и в Академии пройдет едва ли мгновение.

– Ты сам ответил на свой вопрос, – припечатал меня к стенке старик. – Куда бы ты ни отправился в этом мире, ограниченном размерами этой небольшой поляны, ты все равно вернешься ровно в ту точку пространства и времени, с которой ушел ко мне на обучение. Сбежать от магов тебе таким образом не удастся.

– Так вы все видели?

– Я похож на слепого? Рекруты магов, выпив до попадания в Академию зелье «Михонариум», позволившее им очнуться сразу по прибытии, организовались, и пока остальные рекруты спят, притащили тебя ко мне. Так часто поступают.

– И вы ничего не будете с этим делать?

– Зачем? Рано или поздно ты умрешь, сам же пришел к этой мысли. Почему бы этому не случиться рано? Заодно послужишь источником опыта для товарищей. В Игре ничего не пропадает даром. Если ты остановил меня только за этим, то вынужден тебя оставить. Ты правильно заметил –

меня ждут тридцать две тысячи новых рекрутов.

Окружающее пространство поплыло, чтобы через пару мгновений воплотить обратно Академию и магов, держащих меня под руки.

– Твой артефакт активирован, и информация перенесена, – произнес учитель. – Мне больше нечему тебя учить!

**Вы получаете +1000 Опыта**

**Получен новый уровень**

**Вы получаете +1 Уровня Энергии**

– Отлично! – довольно произнес главный из пятерки магов на реплику учителя. – Еще четыре учителя и кончаем его. Чистим здесь все!

Наконец-то я смог рассмотреть, что вообще такое Академия. На огромной площадке валялись игроки, словно трупы на громадном поле. По вздымающейся груди лежащего рядом с нами рептилоида и по нервно дергающемуся кончику хвоста было понятно, что он просто спит. Судя по всему, просыпаться игроки будут последовательно, чтобы не создавать давки возле учителя, но сейчас на ногах находились только шесть игроков – я и пять магов: три человека, эльф и непонятное создание с крыльями. Уничтоженных паладинов из моей группы не было видно. Скорее всего, они на точке возрождения, я же не знаю, сколько времени занимает этот процесс. Надеюсь, Логир сможет меня найти и выполнить задание Шарды. На остальных я не надеялся. На противоположной стороне площадки с игроками возвышались каменно-стальные джунгли – мешанина из каменных блоков, перекрученных стальных рельсов, деревянных палок и черт его пойми чего еще. Словно когда-то на этом месте стоял огромный многоэтажный дом, который в результате катаклизма развалился на части, оголив все свои внутренности и не до конца рухнув на землю. С того места, где мы стояли, были четко видны два прохода внутрь этого безумного трехмерного лабиринта.

– Всех? – растерянно произнес эльф. – Ользар, их же здесь пара сотен! Девир ничего не говорил про других игроков, а палы возродятся только через час.

**Книга знаний получила +1 Опыта**

– Всех! – резко отрезал Ользар, главный из магов-рекрутов. – Каждый оставленный в живых игрок – потенциальный враг. К тому же не забываем – здесь могут быть не только первые уровни, поэтому получим опыт.

Обнуляем всех!

– С этим что? – кивок в мою сторону.

– Куда он денется? – кровожадно ухмыльнулся Ользар, наклоняясь над ближайшим к нему игроком. – Он уже сломлен. Ты же постоишь здесь, паладинчик?

Догадываясь, что от меня ждут, я быстро кивнул и даже охнул, когда задушенный Ользаром игрок исчез, словно его никогда не существовало. Даже трава оказалась не примята. У Ользара, как и у меня, оружия не было, поэтому убить игрока ему пришлось руками.

– Ставлю гранис, что мне попадется второй уровень! – радостно бросил маг из непонятной расы, ринувшись к лежащим на земле игрокам. Держащие меня под руки маги не заставили себя ждать, присоединившись к Ользару и компании, как практически сразу раздался радостный крик одного из них:

– Есть! Второй уровень оказался! Блин... Ользар, тебе показывали, как сообщения перед глазами убрать? Сейчас-то ладно, но потом их будет все больше и больше!

– В свойствах персонажа посмотри, – злобно бросил главарь, переходя к новому игроку. Судя по настроению, ему попадался только первый уровень. – Настройки открываются по нажатию на имени. Все, не отвлекай меня!

Маги начали усердно работать, в то время как я шаг за шагом отходил к каменно-стальному лабиринту, не забывая вздрагивать при каждом радостном возгласе. Нападать на пятерку игроков 3-го уровня бессмысленно – меня скрутят и повяжут, даже несмотря на отсутствие способностей. Учитель, возле которого мы оказались, не обучал заклинаниям и особенностям работы с ними, поэтому уничтожать валяющихся игроков магам приходилось руками – душить. Борьба с тут же приходящим в себя игроком требовала полной концентрации, поэтому обо мне на время забыли. Да и куда я мог от них деться? С данной точки пространства ведут только две дороги, которые наверняка контролируются другими группами магов. Следовательно, общедоступными тропами двигаться нельзя.

– Эй, а где паладин?! – ошеломленно удивленный возглас Ользара был бальзамом на сердце. Мне потребовалось порядка десяти минут, чтобы шаг за шагом добраться до границы каменно-стального лабиринта, еще мгновение, чтобы удостовериться в том, что все маги заняты своими противниками, после чего я прыгнул за ближайшую глыбу. Сердце бешено колотилось, дыхание с шумом вырывалось из груди, но я не торопился

подниматься на ноги и бежать вперед сломя голову. Год службы десантником и периодически устраиваемые Синцовым встречи с настоящими бойцами дали о себе знать – включилась голова. Я медленно прополз пару метров в глубь джунглей, после чего, постоянно держа между собой и поляной каменные глыбы, полез наверх. Тело тряслось от переизбытка адреналина, поэтому приходилось контролировать каждое движение – сорваться вниз головой было проще простого. В соответствии с созданным образом, меня должны считать испуганным и слабым, поэтому, по мнению магов, я должен сейчас бежать без оглядки в глубь лабиринта. Охотники за головами долбаные! Будь я на месте экзаменаторов, гнал бы их взащей за несоответствие занимаемой должности!

– Сирин, Белкет?

– Нет его! – раздался голоса справа и слева. Я оказался прав: маги контролировали проходы. Выходит, в этой группе их не пятеро, а семеро. Не такие уж они и дилетанты.

– Он что, напрямую пошел? – в голосе Ользара растерянности стало еще больше. – Кто помнит, где он стоял?

– Тут вроде! – послышался ответ. – Ты же говорил, что он сломлен?

– Говорил! Девир так сказал!

– Твою мать! Где его теперь ловить?

– Сволочь... Бежим на точку возрождения! У Ярого второй уровень, выжить в джунглях нельзя, поэтому через пару часов он там появится. Выдвигаемся.

– Добивать остальных не будем?

– Пусть живут, успеем еще. Главное, первыми попасть на точку, иначе придется ее с боем выгрызать. Получить награду от Девира хочет любая группа.

– Мы что, за ним в джунгли не пойдем? Он же может стоять у самого края и над нами ржать! – удивленно спросил один из магов. Я бессильно сжал кулаки – кто этого умника тянул за язык! Лично бы придушил!

– В джунгли? – рассмеялся даже не Ользар, рассмеялись другие маги. – Чувак, только после тебя! Ты что, не был на лекциях?

– Был, но проверить же нужно!

– Я уже проверил! – Новый, ранее не слышанный голос раздался буквально подо мной! Я вжался в стальную балку, на которой лежал, и замер. Восьмой маг! Сколько же их там всего?! – Следов нет, пала тоже нет. Судя по всему, этот придурок бежит вперед сломя голову. Ользар, какого хрена вы его не стерегли?

– Ты здесь что делаешь? – опешил Ользар. Все бы отдал, чтобы

посмотреть на нового гостя, но шевелиться нельзя. Любой шум может меня выдать.

– За вами, дебилами, присматриваю! В точке нашего появления паладинов не было, поэтому мы сразу после обучения рванули к ближайшему учителю, сюда, вы же здесь вытворяете хер пойми что!

– Ярый наш! Мы первыми его нашли!

– То, что вам повезло появиться с ним на одной точке, не означает, что вы уже на коне. Потерять игрока первого уровня! Это же полный бред!

– Он уже второй, мы прошли обучение, – судя по тому, что Ользар постоянно отвечал, статус явившегося мага был гораздо выше его. Как вариант, это мог быть один из той парочки, что явилась с Девиром во время церемонии встречи. Тот, что изображал из себя пуп земли. Ничем другим объяснить его тон я не могу.

### **Книга знаний получила +1 Опыта**

Я угадал?! Судя по появлению очередного оповещения, возможности Книги знаний оказались гораздо шире, чем я полагал. По непонятным мне признакам, возможно голосу, запаху, движениям или еще чему-то, книга идентифицировала игрока, и поскольку моя догадка о том, кто это может быть, оказалась верна, зачла ее как правильный ответ. Я сразу же вывел перед глазами страницу с имеющейся у меня на данного типа информацией и едва смог сдержать разочарованный вздох – артефакт без моей помощи не смог определить, какой из двух спутников Девира сейчас стоит прямо подо мной, выдав оба имеющихся портрета с восклицательным знаком перед ними. Один из двух. Ни имени, ни описания, ничего. Только информация, что это один из спутников Девира и, вероятно, его ученик.

– Что встали?! Добивать тела я за вас буду?

– Но...

– Все три точки возрождения контролируются с первых минут, так что Ярый никуда не денется. Душите остальных. Чем меньше немагов останется среди неинициированных, тем лучше!

Тридцать минут я сидел на стальной балке и слушал сдавленные хрипы. В этот раз ликования не было, маги просто делали свою работу. По количеству одновременных хрипов стало понятно – на поляну явился еще один отряд. Выходит, вторая точка появления игроков и, следовательно, второй учитель, находятся не так далеко. Мне туда однозначно нельзя. Когда перед глазами появилось еще одно оповещение о полученном артефактом опыте, я не выдержал и последовал совету Ользара – влез в

настройки и убрал оповещение о полученном опыте, уроне и прочей статистической информации, оставив только самое важное – обновление или получение заданий и общей информации, глобальные информационные рассылки. Все остальное можно было увидеть в свойствах, постоянно же лицезреть «+1 **Опыта Книги знаний**» меня не прельщало. Если у меня будет это «постоянно»...

Я просидел на балке с час. Маги очистили поляну от так и не проснувшихся игроков и уже двадцать минут как ее покинули. Постепенно начали появляться новые игроки, группами добирающиеся до текущего учителя и знакомящиеся с принципом функционирования артефакта, однако я продолжал сидеть на одном и том же месте, не в силах сдвинуться. Адреналин ушел, оставив после себя апатию, – охота магов оказалась не пустым звуком. Куда бы я сейчас ни двинулся, везде меня ждет одно – группы магов, караулящих меня на подходах к учителям.

Незаметно стали подбираться паника и депрессия, поэтому я воспользовался проверенным способом сохранить адекватное восприятие действительности – принялся размышлять. Как уже стало известно, из Академии можно выбраться только в одном случае – пройти обучение у десяти учителей. Главный вопрос, который определит все мое дальнейшее существование, – эта десятка обучающихся строго фиксирована или нет? Если ответ положителен, то я могу прямо сейчас прыгать головой вниз, отправляться на перерождение, терять уровень и сдаваться магам. Смысла рыпаться дальше нет никакого. Если же необходимо обучиться у десяти любых учителей, с упором на слово «любых», то появляется шанс. Академия наводнена учителями, главное – их найти. Если я буду держаться в стороне от основных проходов, то смогу выжить. Ничего другого мне не остается. Главное – понять, почему маги так боятся этого лабиринта. Хотя назвать переплетение камней, железобетонных конструкций, стальных балок, прутьев, проволоки и деревянных досок лабиринтом или джунглями язык не поворачивался. Больше подходил термин «полоса препятствий». Посмотрев вниз, сглотнул и инстинктивно вновь прижался к балке – в попытке скрыться я умудрился вскарабкаться метров на пять. Вроде невысоко, но лететь вниз прилично.

Балка, на которой я сидел, в метре выше шла на излом и уходила в сторону одного из проходов. Прекратив судорожно цепляться за все, что попадалось под руку, я полез вверх – мне нужно увидеть собственными глазами, как и где располагается второй учитель. Если я буду передвигаться верхом, нужно ли мне постоянно смотреть вниз или учителя могут сидеть и над землей? Если второе, то я даже спускаться на землю не буду, –

превращусь в Тарзана!

– Дерв, еще один учитель на поляне прямо по курсу! – слышался снизу возбужденный шепот одного из игроков, едва я вскарабкался на балку и с облегченным вздохом на нее улегся, восстанавливая дыхание.

– Тихо ты! – разгневанно зашипели в ответ. – Поляна чистая?

– Нет, там трое магов. Стоят возле учителя и кого-то ждут.

– Маги... – в голосе Дерва было столько ненависти, что я с трудом погасил желание спуститься вниз и обнять собрата по ненависти к магам. Не для того я так долго карабкался вверх. – Уходим, здесь нам ловить нечего.

– Но... Почему? Сам же видел, что у прошлого учителя они никого не трогали... Кроме паладинов... Но мы же разбойники!

– Слушай, достал! Хочешь отправляться на перерождение – иди один! У предыдущего потому и не трогали, что слишком много игроков других классов было. Тут же, кроме них, нет никого, поэтому отправят нас отдыхать как пить дать. Вдвоем мы им ничего не сделаем!

– Что же нам тогда делать? Мы уже... Ты слышал это?!

ЭТО слышал не только Дерв, но и я. Причем, в отличие от разбойников, прекрасно видел источник низкого горлового рычания – в нескольких метрах ниже материализовалась из ничего, другого описания мне трудно подобрать, огромная черная пантера. Черный хвост судорожно хлестал по вздымающимся бокам. При этом все внимание пантеры было сосредоточено на тех, кто стоял ниже. На разбойниках.

– Валим отсюда! – успел прокричать Дерв, после чего пантера издала грозный рык и черной молнией рванула вниз. Слышались два сдавленных хрипа и на несколько мгновений повисла тишина, чтобы смениться отдаленными возгласами: «Что это было?» и «Все на тропинки! На них безопасно!». Игроки с удивлением принимали для себя новую вводную – в Академии опасность исходит не только от других игроков, но и от порождений самой Академии. Уверен, пантера – не единственное местное существо, должны быть и другие.

Мне потребовалось тридцать минут, чтобы унять дрожь и заставить себя двигаться дальше. Причем на второе потребовалось куда больше времени – страх перед дикими животными был гораздо выше, чем перед игроками. Когда я все же заставил себя проползти несколько метров, старательно играя роль «человека-невидимки», на глаза попался символ «Р». Запыленный и частично скрытый камнями, символ делал все, чтобы его не заметили. Если бы я не полз по балке, уткнувшись в нее носом, мы бы разминутись с гарантией 99 %.



Продвижение вперед вновь застопорилось. Версию о том, что символ показывает направление движения к ближайшему учителю, я отмел сразу – ближайший учитель стоит в десятке метров от меня в противоположном от указанного символом направлении. Специально же под меня делать символы никто не будет – слова Арчибальда о том, что Системе глубоко наплевать на любого игрока, глубоко засели в душу. Особенно в свете последних событий. Следовательно, стрелка указывает на что-то другое. На что?

Как можно было ожидать, Система не кинулась ко мне с распростертыми объятиями, спеша объяснить происходящее. Удостоверившись, что в Книге знаний появилась соответствующая строка, а на карте... Внутри все сжалось – почему я забыл о том, что в этом мире можно фиксировать свое местоположение? От того, что информация об окружающем мире постоянно перекачивается в Книгу знаний даже без моего участия, карта не обязана следовать ее примеру. Перед глазами тут же появилось полупрозрачное полотно, и я едва смог сдержать облегченный вздох – карта обновлялась автоматически. Академия представляла собой огромный прямоугольный участок, полностью закрытый темным туманом, и только в нижней правой его части красовалось малюсенькое цветное пятно – поляна моего первоначального появления. Хотя в этом Игра оказалась сродни привычным мне играм – все доступное пространство Академии было сразу продемонстрировано игроку. Если бы карта не имела границ, оценить прогресс изучения территории было бы нереально, однако надпись: «Изучено 0,0001 % территории Академии» в виде заголовка карты вселяла оптимизм. В Игре возможно все, главное, избегать игроков и животных. Однако я быстро нашел и минус карты – при увеличении масштаба территории, на которой я сейчас нахожусь, карта предложила мне довольно забавную 3Д-картинку, представляющую собой пройденный мною путь. Что творилось выше или ниже данного пути, было неизвестно – функционал по заполнению отказался наносить на карту области, которые не попались мне на глаза. Так что если я пожелаю изучить все 100 % территории Академии, придется постараться.

До прохода внутрь полосы препятствий я добрался без приключений – либо пантера меня не заметила, либо ей хватило двух разбойников. Постоянно перескакивая со стальных балок на камни и обратно, в какой-то момент времени я очутился над проходом шириной в два и высотой в три метра, куда вела тропинка, присыпанная желтым песком. Камни и сталь чудесным образом обрубались у прохода, формируя замысловатый коридор,

так любимый игроками в Diablo. За десять минут, что я наблюдал за тропинкой, по ней прошли четыре отряда по десять игроков, при этом ни магов, ни паладинов среди них не было. Большинство игроков таскали с собой оружие, видимо, с выбором артефактов они не заморачивались. Колюще-режущее – наше все. Когда вернусь, причем именно «когда», а не «если», обязательно нужно будет выяснить, почему колюще-режущее оружие предпочтительнее огнестрельного или какого-нибудь энергетического. На мой взгляд, игроки должны бегать не с мечами, луками и прочей древностью, а с бластерами, импульсными пушками и другой фантастической техникой. Однако почему-то не бегают, поэтому с этим вопросом нужно обязательно разобраться.

Вступить в контакт с неизвестными отрядами игроков не было никакого желания, поэтому я дождался, когда очередная группа пройдет мимо, и осторожно последовал за ними, двигаясь по стальным балкам над тропой. С каждой минутой во мне крепло понимание, что видимый с первого взгляда хаос полосы препятствий на самом деле имеет вполне четкий алгоритм формирования. Так, стальные балки выступали в качестве направляющих, по которым нужно двигаться, знаки «Ü», «P» и «Ý», располагающиеся в начале и конце каждой балки, предлагали отправиться куда-то в центр Академии, выступая в качестве дорожных знаков. Каменные блоки и деревянные палки играли роль ограничителей, перил и просто декоративных элементов, не несущих никакой смысловой нагрузки. При этом дорога над землей была непростой – приходилось постоянно взбираться и опускаться, перепрыгивать с одной балки на другую или делать тяжелый выбор, когда балка раздваивалась и ее концы уходили в противоположные стороны. При этом стрелка указывала в одну сторону, а дорога внизу уходила в другую. В таких случаях я сжимал кулаки, так как меня очень интриговала цель, на которую указывают стрелки, и продолжал движение над тропой. Сейчас учитель важнее...

Мне потребовался час, чтобы добраться до второго учителя. Он располагался в центре небольшой поляны, метров двадцати в диаметре. Каменно-стальные джунгли окружали ее, но так же, как и в случае с проходами, чудесным образом обрубались, формируя свободное пространство. Из положительного – с поляны уходило три прохода к следующим учителям, поэтому искать их будет гораздо проще. Из отрицательного – рядом с учителем стояли десять магов, выступающих в роли контролирующих доступ к учителю органов. Порядка двадцати игроков других классов приняли такие правила игры, выстроившись в живую очередь. Маги внимательно досматривали очередного игрока, после

чего пропускали его к учителю и принимались досматривать следующего. Особое внимание было приковано к тучным игрокам, словно внутри них мог кто-то спрятаться. Я, например.

Никто не жаждал оспаривать наглость магов, воспринимая тотальный контроль как должное. Я проторчал на балке минут десять, пытаюсь придумать способ, как пробраться к учителю, однако все было тщетно. Маги подходили к своей проверке очень тщательно, не отвлекаясь ни на одно мгновение. Понимая, что ловить здесь больше нечего, я начал было осторожно ползти обратно, как прямо подо мной раздались лязг металла и громкий вскрик, переходящий в горловое бульканье. Кто-то захлебывался собственной кровью. Еще одна пантера?

Любопытство пересилило инстинкт самосохранения, и я вновь подполз к поляне. В конце концов, что может мне угрожать на такой высоте?

– Живо за подмогой! – раздался крик, и тут же двое магов рванули прочь с поляны. Я уже собрался удивляться, почему магов всего двое, ведь с поляны вело три прохода, как подо мной вновь раздался лязг железа и зычный, практически родной голос Монстричелло:

– Зашибу уродов! Где они?!

Волшебным образом вокруг восьмерки контролеров образовалась пустота – игроки других классов предпочли остаться в стороне от разборок между паладинами и магами. Площадка прямо подо мной была закрыта блоками, поэтому мне пришлось в нетерпении прикусить губы, чтобы не заорать от радости и не ринуться вниз. Монстричелло может быть один, и даже у него нет шансов против восьмерки магов. К слову сказать, присоединись я к нему, шансов не станет больше – мне еще никогда не приходилось сознательно уничтожать разумное существо, поэтому помощник из меня будет никакой. Случившееся в сторожке на кладбище не считается – я был в состоянии аффекта.

– Работаем по старой схеме, – к Монстричелло присоединился Нарталим, и это был первый случай, когда я был рад услышать эльфа. Даже несмотря на пренебрежение ко всему живому в голосе.

– Может, договоримся? – один из магов сделал шаг вперед, и тут на оперативный простор вышла четверка паладинов. Мощный Монстричелло, прикрывающийся щитом и играющий роль волнореза. Играющий мечом Нарталим, следующий по пятам за танком. Сартал, раздраженно дергающий бронированным хвостом. И Логир, держащая в руках увесистый молот. Дитриха, как и оставшегося безымянным орка, среди них не было. Двое из четверых паладинов выбрали в качестве артефактов

оружие и вкупе с защитой Монстричелло вполне были способны дать отпор магам. Даже восьмерым.

– Не о чем нам договариваться, – прорычал Монстричелло, однако Нарталим его осадил:

– Подожди. Давай попробуем, – как я и предполагал, эльф захватил лидерство в группе. – Вы даете нам свободный доступ к учителю, этому и всем последующим, мы прекращаем на вас охотиться. Судьба Ярополка нас не интересует, можете делать с ним что хотите. Я не намерен из-за одного придурка возвращаться из Академии с первым уровнем.

– Разумное требование. Это мнение всей вашей команды?

– Это мое мнение, а значит, общее, – бросил Нарталим и, к моему огромному удивлению, остальные паладины промолчали. Даже Логир! Моя команда меня слила!

– Тогда дождемся Дангарда, он подтвердит нашу договоренность, – маг с явным облегчением выдохнул, словно категорически не желал вступать в битву. Оно и понятно – против оружия особо кулаками не помашешь.

– Что за хрен? – со свойственной ему политкорректностью поинтересовался Монстричелло.

– Один из учеников Девира, – маг пустился в пояснения. – Его и Ахеана назначили главными за прохождение Академии и выполнение поручений учителя. Он должен быть недалеко отсюда, поэтому долго ждать не придется. О! Вот и он!

Поляна начала быстро заполняться магами. Сбившихся в кучу и ставших спина к спине паладинов окружили, однако не трогали – меч и молот охлаждали воинственный пыл игроков. Даже если начнется давка, Нарталим и Логир наверняка смогут отправить на перерождение нескольких игроков, а я не был уверен, что маги уже прошли инициацию. Жертвовать своими уровнями и становиться на один шаг ближе к небытию не хотел никто. Наконец, в проходе появился Дангард, и Книга знаний ощутимо завибрировала – один из двух сопровождающих Девира был опознан.

– Где Ярополк? – перебросившись несколькими фразами с охраняющими учителя магами, Дангард неспешно подошел к паладинам. В его движении, голосе и поведении чувствовались такая уверенность и сила, что невольно возникало ощущение собственной никчемности. Я помотал головой, отгоняя наваждение, – меня не покидало ощущение, что маг каким-то образом влияет на восприятие, подавляя волю собеседника.

– Понятия не имею, – Нарталим выступил вперед. – Когда мы

возродились, его уже не было.

Маг некоторое время рассматривал паладинов, словно забавных зверей в зоопарке, после чего его взгляд вновь остановился на эльфе.

– Нам нужно поговорить с глазу на глаз. Следуй за мной.

Все той же спокойной и медленной походкой мафиозного босса Дангард проследовал мимо паладинов, направившись к краю поляны. Выбранное магом место для разговора находилось всего в десятке метров справа, и у меня засвербело в филейной части организма от желания подслушать разговор. Понимая, что совершаю непростительную глупость, я осторожно двинулся вдоль поляны к заветной точке. Мне нужно успеть занять стратегически правильное место до того, как Дангард доковыляет до края поляны. Один раз я поскользнулся на балке, едва не свалившись вниз, но в последний момент успел уцепиться за каменный блок, расцарапывая пальцы до крови. Шума было немного, но я все же застыл, прислушиваясь к происходящему на поляне – не возбудились ли игроки? Все было тихо, поэтому я двинулся дальше.

– Эльф, к тебе у нас претензий нет, – послышался приглушенный голос Дангарда, и я замер. Дальше двигаться было бессмысленно – все и так было прекрасно слышно.

– Только ко мне?

– Еще, пожалуй, к ящерице. Орчанка и шкаф выйдут из Академии с первым уровнем. Это не обсуждается.

– Пф! – презрительно фыркнул Нарталиим. – Мне плевать, делайте с ними все, что хотите. Если мне не будут мешать проходить учителей, то они ваши.

– Я рад, что мы понимаем друг друга. У следующего учителя мои бойцы займутся этой парочкой. Теперь по Ярополку – он мне нужен. Сильно нужен.

– Слушай, я реально не знаю, где он. Мы очнулись на точке возрождения, его уже не было и...

– Это я уже слышал, – прервал эльфа маг. – Если вы встретитесь с Ярым, то отправьте его на перерождение, сразу и без лишних вопросов. Донесешь эту мысль до остальных.

– Разве он уже не сдох? – удивился Нарталиим.

– Теперь поговорим о тебе, – проигнорировал вопрос паладина Дангард. – Как я сказал, к тебе у нас претензий нет, поэтому никто тебя трогать особо не собирается.

– Особо? – переспросил Нарталиим, когда маг многозначительно замолчал.

– Могут случайно зацепить, с кем не бывает. Чтобы гарантировать неприкосновенность, ее нужно купить. Думаю, стоимость в один гранис вполне адекватна. Одна неприкосновенность – один гранис.

– Что?! Целый гранис?!

Я нахмурился – опять от меня ускользает понимание, в данном случае процесса ценообразования Игры. Свой гранис я получил, убив Петровича, обычного НПС, коих на Земле тьма-тьмущая. Следовательно, два Петровича – уже два граниса. Потом три, четыре и так до семи миллиардов, кажется, столько на Земле жителей. Отчего же Нарталим так удивился?

– Ты против? Мне добавить тебя к той парочке? – ехидно уточнил Дангард, открыто насмехаясь над эльфом.

– У меня нет граниса, – практически рыдая, протянул паладин. Я нахмурился – Нарталим сломался! Себялюбивый эльф, отпрыск золотой молодежи сломался во время разговора с магом! Этого не может быть!

– Ты же инициирован, – продолжал глумиться маг. – Давай заключим сделку, и по выходе из Академии вернешь мне долг. Я даже не буду накручивать проценты.

– С-сделку?

– Призови Игру в свидетели, что через два дня после выхода из Академии ты вручишь мне гранис. Добровольно и без лишних напоминаний с моей стороны. Этого будет достаточно.

– Но...

– Достал! Либо ты даешь мне гранис, либо сейчас же отправляешься на точку возрождения! Пять. Четыре. Три...

– Через два дня после выхода из Академии я вручу гранис Дангарду, – практически прокричал эльф. – Добровольно и без напоминаний. Все? Доволен?! Теперь-то я свободен?!

– Теперь ты свободен. Целиком и полностью, – раздался электрический треск, сдавленный хрип Нарталима, возмущенный возглас Монстричелло, возня и лязг железа, еще несколько электрических тресков, после чего я услышал тихий и задумчивый голос Дангарда:

– Где же таких придурков готовят? Что-то обещать без формулирования условий... Паладины...

Я вжался в балку. Электрический треск явственно дал понять – маги добрались до обучающего способностям учителя. Отныне от игроков можно ждать чего угодно – электрического пинка, огненного плевка, водяного смерча и прочей магической фигни, направленной на уничтожение живой силы противника. Выходить один на один теперь для меня чревато, я не Монстричелло – меня магия понимает.

– Паладины уничтожены, мы потеряли семерых, – послышались быстрые шаги, после чего какой-то игрок бойко отрапортовал Дангарду о текущем состоянии дел.

– Что с Ярым?

– Ничего. Ни на одной точке возрождения он не появлялся, все ближайшие учителя нами контролируются, его там тоже не было. Дангард, а ты зачем этого пала в сторону увел? Я даже подумал, что мы действительно с ними договариваться будем.

– Я его на гранис развел, надо же артефакт прокачивать. Усыпил бдительность, подавил волю и заставил дать Игре обещание.

– Да ладно! Целый гранис?

– Не люблю предателей. Раз по-другому в Академии наказать нельзя, буду бить по финансам.

– Круто... Что с Ярым делать будем?

– Искать, что же еще? Этот пал оказался умнее, чем полагал Девир. В любом случае без еды он скоро загнетса. Будем ждать. Ты всех местных учителей прошел?

– Нет, я только к пятому подошел, как прилетел Хенди с дикими криками о паладинах. Пришлось все бросать и бежать сюда.

– Правильно, задание в приоритете. Идем, нужно закончить обучение...

Маги отошли от края поляны, оставив меня один на один с новой порцией информации – в игре необходимо чем-то питаться, иначе загнешься. По моим прикидкам, я являюсь игроком чуть больше дня, однако до сих пор не испытываю чувства голода. Мне не хотелось ни пить, ни есть, я даже не думал об этом до текущего момента. Прислушавшись к себе, я нахмурился – организм не испытывал дискомфорта. Несмотря на день без внешней подпитки, он не кричал о том, что все плохо и нужно срочно съесть кусок коры. При этом маги уверены, что вскоре я окончательно оголодаю и сдохну. Откуда такая убежденность в собственной правоте?

Ловить у текущего учителя мне было нечего, поэтому я осторожно двинулся дальше. Все ближайшие точки обучения контролируются магами, следовательно, соваться туда тоже бесполезно. Не видя для себя другого выхода, я решил двинуться в глубь Академии, руководствуясь стрелками. Куда-то же они должны меня завести? Главное, не встретить местных животных...

Первые признаки истощения начали проявляться через два часа – уровень Энергии скатился до 40 единиц и отказывался возвращаться к

своему начальному значению, даже несмотря на устроенный отдых. Мало того, за тридцать минут отдыха уровень Энергии упал еще на 2 пункта, что позволило Книге знаний внести соответствующую запись – игроки в Академии обречены на постоянное перерождение. Если предположить, что в каменно-стальных джунглях нет еды, пантер и прочую живность пока не берем в расчет, то рано или поздно уровень Энергии упадет до нуля и маги на точке возрождения дождутся своего часа, заполучив меня в свои загребушие лапки. К слову сказать, получается, что вечно находиться в Академии неинициированному игроку не получится – рано или поздно уровни закончатся и наступит окончательная смерть.

Дискомфорта от потери Энергии я не замечал, разве что только небольшая слабость и одышка, но их можно было списать на постоянную игру в Тарзана. Двигаться по прыгающим вверх-вниз балкам было непросто. Осознав, что оставаться на одном месте – верная смерть, двинулся дальше. Если мне и суждено отправиться на перерождение, то сделаю это сражаясь, а не забившись под какой-нибудь камень. Радовало одно – при движении вдоль балок мне не встретилось ни одного представителя местной фауны, словно переплетающиеся и прыгающие стальные полосы были безопасной дорогой. Пока есть Энергия, этим нужно воспользоваться сполна. Умереть всегда успею.

– Положим, ты сможешь пробраться мимо стражей и выберешься на открытое пространство, – раздавшийся хриловатый голос заставил меня замереть, несмотря на крайне неудобное положение – я висел в воздухе, стараясь зацепиться ногами за ближайшую балку. – Только порадует ли тебя то, что ты там найдешь?

Совершив практически невозможный для обычного человека кульбит, запрыгнув на балку с помощью резкого подтягивания, я обернулся. Никого.

– Шустрый какой, – съязвил невидимый собеседник. Голос раздавался одновременно со всех сторон, поэтому было тяжело сориентироваться, где находится старик. В том, что хриловатый голос принадлежит старику, я не сомневался – аналогичный голос был у первого учителя.

– Приветствую! – произнес я, напряженно вглядываясь в переплетение стали и камня. Неужели мне повезло и я нашел скрытого преподавателя? – Позволь прикоснуться к твоей мудрости, учитель!

– Ишь, еще и сообразительный, – ехидства в голосе не убавилось ни на йоту. – Учиться он желает. К мудрости прикоснуться хочет. Ты, любезный, вначале доберись до меня, потом прикасайся к чему ни попадя.

Я хотел было спросить о местоположении старика, однако в памяти сразу же всплыл разговор с первым учителем. Мы вполне конструктивно



общались, однако стоило мне начать спрашивать о местоположении владельца знаний, разговор сошел на нет. Что-то мне подсказывает, здесь такой же случай.

– Добраться-то не проблема, – осторожно начал я. – Что за стражи?

– Стражи? – в голосе невидимого собеседника послышалось удивление. – Внезапный вопрос. Забавный. Нестандартный...

– Так что со стражами? – на всякий случай произнес я, когда голос утих и целую минуту молчал. – Как можно мимо них пробраться? И вообще, кто это такие? Пантеры?

– При чем тут пантеры? – голос вернулся обратно.

– Я видел, как одна из пантер уничтожила двух разбойников...

– Пф! Видел он! Ты хоть сам понимаешь, что ты видел? Какая пантера в Академии?

– Это действительно была она! – настаивал я. – Согласен, мне не довелось увидеть, как она уничтожала разбойников, но пантеру я видел собственными глазами! У меня даже ее картинка есть в Книге знаний!

– Вот из-за таких нерадивых исследователей и возникают небылицы об Академии. Нет здесь никаких пантер! От слова вообще! Ты видел обычного игрока пятого уровня, друида, прошедшего инициацию и специализирующегося на трансформации. Обычный охотник за головами!

– Кто же тогда стражи? – опешил я.

– Стражи-то? – в голос старика вернулась нотка ехидства. – Ладно, смотри. Вот тебе один из ярких представителей!

Недалеко от меня располагалась длинная железобетонная плита, формирующая удобную дорогу и уводящая прочь от стальной балки. Если бы не мое решение двигаться только по стрелкам, вряд ли я нашел бы разумные доводы не пройти по этой плите. Слишком она была хороша и вела к довольно интересному проходу в каменных блоках. Я было нахмурился, решив, что голос надо мной издевается, как плита пришла в движение. Не было ни вибраций, ни трещин, ни пыли – буквально за мгновение плита приняла вертикальное положение, чудным образом протиснувшись сквозь верхние слои лабиринта, и на меня уставился огромный красный глаз, сияющий кровавым светом прямо посреди плиты. Железобетонная плита была живой! По краям монстра появились длинные жгутики-щупальца, сразу же устремившиеся в мою сторону.

Все это было настолько неожиданным, что я отшатнулся, поскользнулся и едва не рухнул вниз, в последний момент успев уцепиться за балку, обдирая себе все ладони. Щупальца не добрались до меня буквально самую малость – чуть больше метра. От страха я закрыл глаза,

подтянул тело к балке и вцепился в нее руками и ногами, словно в родного человека, которого не хотелось отпускать. Страх накатывал на меня волнами, заставлял отпустить балку и лететь вниз, но я боролся. Сам не знаю зачем, но боролся.

Внезапно все прекратилось – страх исчез, словно его никогда не было.

– Пока ты держишься за путеводную нить, стражи ничего тебе не сделают, – вновь раздался голос старика, и я рискнул открыть глаза. Щупальца исчезли, как и монстр. Не было вообще ничего, кроме железобетонной плиты, ведущей к загадочному проходу. Только отчего-то при взгляде на этот проход по спине пробежал холодок.

– Страж может принимать любую форму, – продолжил голос, как только я перевалился обратно на балку. – Плита, камень, ветка. Он не может быть только путеводной нитью. Стоит тебе перестать ее касаться более чем на десять секунд – за тобой начнется охота.

– Еще одна? – горько усмехнулся я. – Как-то много охот на одного меня.

– Именно поэтому я и решил поговорить с тобой. Мне не очень нравится то, что творят маги, – с каждым убийством количество обучающихся становится все меньше и меньше. Это нужно остановить.

– Для чего тогда вообще в Академии разрешено убийство?

– Жизнь – сложная штука! Нужно завоевать право быть игроком, даже сражаясь с заведомо более сильным соперником, употребившим запрещенное зелье.

– Михонариум? – блеснул я знаниями.

– Да, – в голосе чувствовалась горечь. – Игроки должны были просыпаться постепенно, чтобы не мешать друг другу в изучении Академии, однако маги все испортили. Мне это не нравится, поэтому я хочу испортить все и им тоже. Для этого-то ты мне и нужен. Через четыре часа ты умрешь...

– ЧТО?! – я не смог сдержать эмоций.

– В Академии умирают практически все. Это норма. Если у игрока нет с собой еды, то раз в двенадцать часов он отправляется на перерождение. Академия создана для того, чтобы проходить учителей, а не для того, чтобы прозябать здесь целую жизнь. Если хочешь выжить, тебе предстоит хорошенько поработать. Прежде всего тебе нужно вернуться в группу, с которой ты сюда явился.

– Они меня слили магам!

– Не они, только эльф, – голос был непоколебим. – В одиночку ты не выйдешь из леса, даже путеводная нить тебе в этом не поможет. В этой

точке Академии расположены всего пятеро обычных и трое скрытых учителей, чтобы вернуться обратно, их не хватит. Нужно будет выходить на открытый простор.

– Так вокруг меня не полоса препятствий, а лес? – нахмурился я, обдумывая слова старика. Тяжело признавать, но он прав, – имея под боком Монстричелло и Логир с молотом, можно будет дать магам отпор. У паладинов это уже получалось. Если же забыть о предательстве эльфа и воспользоваться его саблей, шансы на попадание к учителю классовых способностей только увеличатся. Однако вопрос, готов ли я к встрече с желающими продать меня магам паладинами?

– Ты pomoжешь мне добраться до скрытых учителей? – не смог сдержать я вопроса, решив принять решение о воссоединении с группой позже. – Встречаться с магами, имея за плечами четыре уровня, гораздо спокойнее.

– С чего ты решил, что каждый учитель дает по одному уровню? – удивился голос. – На первом уровне необходимо пройти одного учителя, чтобы получить плюс один. На втором – уже двоих. На третьем – трех и так далее. Если быстро пробежать всех учителей, то игрок возвращается из Академии с четвертым уровнем и мыслями о прекрасном. Не больше.

– Но скрытые учителя могут же научить меня вещам, которые повысят выживаемость и помогут остановить устраиваемый магами геноцид игроков? – не сдавался я. – Голыми руками я против молний не навоюю!

– Мало того, что шустрый и сообразительный, так еще и юркий, как угорь, – в голосе вновь начали мелькать нотки ехидства. – Воевать он собрался... Забудь это слово, ты – исследователь! Единственное твое оружие приковано к ноге и сейчас активно впитывает в себя знания. Пользуйся им. Никаких мечей, булав и прочего металлолома таскать не нужно. Ты воин знаний!

– Угу, история таких вояк знает целую кучу, – с ослиным упорством пробурчал я. – Вспомнить хотя бы того же Джордано Бруно. Знания ему не очень помогли избежать костра.

– Ты запутался, паладин. То, что происходит среди НПС, не должно тебя волновать. Даже если они взорвут планету, игроки переселятся в другой игровой мир и будут развиваться в нем. Отвыкай быть смертным. Если хочешь стать настоящим игроком, тебе нужно отринуть свой прошлый мир. Игра не для того делает масштабную чистку, чтобы игроки затем рефлексировали о прежних временах. Нужно постоянно двигаться вперед!

– Откуда она вообще появилась, эта долбаная Игра! – вновь нахлынули

тягостные воспоминания об утраченной семье, и я в сердцах выругался. Я никого не просил делать меня игроком! Ели бы не Девир, то я спокойно вернулся бы к семье и прожил остаток жизни в спокойствии, не беспокоясь, что на меня открыта охота.

– Как и любая игра – была создана.

– Императором? – наугад бросил я. – Загадочным модератором с тремя глазами?

– Император следит за соблюдением основных законов, но он тоже обычный игрок, пускай и крайне высокоуровневый. Игра была создана конкретными персоналиями, с вполне конкретной целью, и на текущий момент она полностью выполняет поставленные задачи. Если ты хочешь узнать об этом больше – найди меня. Даже скрываться не буду – я нахожусь в самом центре Академии, на острове, третья башня. Хочешь знаний – милости прошу в мою обитель. Сейчас же прощай – время, оставшееся до твоего перерождения, неумолимо тает. Согласен с тем, что тебе нужно помочь – на карте у тебя будет постоянно отображаться текущее местоположение твоей группы и – так уж и быть! – один из скрытых учителей. Он обучит тебя многому. Держись путеводной нити, останови магов и найди меня – мне есть что тебе рассказать, исследователь.

**Карта обновлена**

## Глава 4. Геноцид

До отмеченной на карте точки я добирался около часа. В начале пути мне в каждом камне чудился стражник, поэтому я старался лишнего ничего не трогать. Когда же чуть не потерял равновесие, плюнул на все и продолжил путь, хватаясь за все подряд, внимательно следя за тем, чтобы в любой момент времени хоть одна часть моего тела касалась путеводной нити. Кстати, о частях тела – с того момента, как я стал игроком, прошло уже довольно много времени, но мне совершенно не хотелось в туалет. Понимая, что теряю драгоценное время и похожу на маленького закомплексованного мальчика, я не удержался, стащил с себя стальные поножи и посмотрел, чем меня одарила Игра в плане мужского достоинства. Я не смог сдержать удовлетворенной ухмылки, когда удостоверился, что все мое осталось со мной. По визуальным признакам мужское достоинство имело здоровый вид и – опять же, не смог не проверить! – при нескольких поступательных движениях реагировало так, как и должно – возникала эрекция. Глубоко вздохнув, прогоняя наваждение, я оделся и двинулся дальше. Стражи каменно-стального леса – не та публика, которую нужно радовать зрелищем онанизма, хотя расслабиться было бы сейчас очень хорошо. Как только выкручусь, обязательно найду себе на ночь женщину. Секс – лучшее средство для снятия стресса.

Первое, что я понял, увидев учителя, – самостоятельно найти его невозможно. Если не знать, что в данной конкретной точке пространства находится седовласый старик, отыскать его среди мешанины железобетонных конструкций крайне затруднительно. Мне самому потребовалось несколько минут, чтобы сориентироваться на месте и отыскать едва заметную стальную балку в метре ниже меня, уходящую под громадный камень. Осторожно спустившись и пробравшись по новой путеводной нити, я нос к носу столкнулся с покрытым пылью стариком, сидящим в позе лотоса. Единственная вещь, говорившая о том, что учитель еще жив, – два синих глаза на неподвижном лице, внимательно следившие за моим приближением.

– Добро пожаловать, рекрут, я займусь твоим обучением. Внемли же моей мудрости!

**Прогресс обучения: Вы достигли 2 из 10 учителей**

– Тебе предстоит выбрать, чему я буду тебя обучать, – продолжил старик хрипловатым голосом, и с каждым словом с его лица опадала пыль. Видимо, давно этому учителю не приходилось разговаривать с игроками.

– Какие есть варианты? – с замиранием сердца поинтересовался я. Неужели мне все же повезло?

– Я могу заменить любого из десяти обязательных учителей. Но только одного. В моей власти либо обучить тебя пользоваться артефактом, игровым интерфейсом, защитными, атакующими или второстепенными классовыми способностями, специализацией, ремеслом, характеристиками, классовым обмундированием, либо дать основы Игры. Выбери, что тебе сейчас наиболее интересно? Напомню, выбрать нужно что-то одно.

Я несколько раз вдохнул-выдохнул, прогоняя настойчивое желание обучиться атакующим способностям и идти бить магов. Как сказал неизвестный голос, мое оружие – знание, поэтому его нужно максимально увеличить. Осторожно подбирая слова, чтобы не дать учителю повода к чему-либо прицепиться, я начал допрос:

– До Академии мне не удалось пройти начальную подготовку, поэтому по одним названиям тяжело выбрать направление обучения. Если бы мне дали описание всех десяти блоков обучения, выбор был бы более обоснованным и логичным. Сейчас же я теряюсь в зашкаливающей энтропии.

– В этой информации нет ничего запретного, – учитель не стал становиться в позу. – Артефакт у тебя уже активирован, поэтому ты сам прекрасно знаешь, чему можно обучиться в данном блоке.

В блоке игрового интерфейса ты обучишься открывать и закрывать виртуальные окна, кнопки, тебе будут даны разъяснения по всей функциональности игрового интерфейса и способах его модернизации.

В блоке классовых способностей ты обучишься одному из трех направлений развития паладина и научишься использовать те или иные способности класса.

Блок специализации даст тебе возможность выбрать направление твоего развития, независимое от выбранного тобой артефакта.

Блок ремесел обучает азам производственной специальности. Ты сможешь улучшать экипировку, производить эликсиры и прочее, и прочее.

Блок характеристик обучит тебя специфике работы с характеристиками и объяснит, что это вообще такое и чем отличается, положим, от классовых способностей.

В блоке классового обмундирования рассказывается о том, как можно

модернизировать классовую броню, как работать с инвентарем, как его расширять.

И, наконец, блок основ Игры дает представление об общих принципах Игры, начиная от Аукциона, заканчивая развитием и политическим устройством. Чему ты хочешь обучиться?

– Что такое направление развития? – недоуменно нахмурился я, совершенно не поняв назначение специализации. Что значит «независимое от выбранного артефакта»?

– Если ты желаешь это узнать, тебе нужно обучиться пользованию специализацией. Это твой выбор?

За последнее время со мной приключилось столько всего неприятного и неожиданного, что мне потребовались громадные усилия, чтобы не въехать старику кулаком. Неужели так сложно ответить на вопрос? Неужели из всего, что я спрашиваю, нужно делать проблему? Что за дурацкий подход?

– Да, я хочу научиться пользоваться специализацией, – произнес я, постаравшись успокоиться и еще раз пройдясь по списку обучений. Классовые способности выучу позже, сейчас они не принципиальны, все остальное, за исключением, пожалуй, общих принципов Игры, для меня сейчас не важно. Однако тратить целого учителя на то, чтобы узнать правила пользования Аукционом, я не хотел, в то время как специализация не давала мне покоя. Что означает «направление развития»?

### **Активирован процесс выбора специализации**

Окружающее пространство изменилось, превратившись в уже виденную мной ранее поляну посреди странного леса. Даже будучи уверенным в том, что текущая поляна один в один совпадает с предыдущей, я тем не менее обвел взглядом все доступное мне пространство, останавливая взгляд на мелких деталях: на красноватых листочках деревьев, на траве, похожей на синий подорожник и обратив внимание на отсутствующее, несмотря на довольно ясную погоду, солнце. Прокачка Книги знаний должна быть постоянной.

– Специализация – это краеугольный камень развития игрока, – начал рассказывать учитель, как только я закончил обследование территории. – По своей сути, это область применения игроком своих игровых навыков, его профессия. Вступая в симбиоз с артефактом или двигаясь независимо от него, специализация гиперболизирует в игроке необходимые личностные качества, которые позволяют наиболее ярко проявить выбранную

профессию.

– ...? – на моем лице было нарисовано такое красноречивое понимание того, что мне сейчас говорят, что старик ухмыльнулся и внезапно спросил:

– Скажи мне, паладин, кем ты себя видишь в этой игре?

– ...? – очередная красноречивая реакция.

– Что тебя больше всего прельщает? Драки с другими игроками? Битвы с НПС? Политика? Подземелья? Поиск сокровищ? Исследование мира? Что-то другое?

– Планировал заняться исследованием...

– Зачем?

– Любая информация имеет цену, я планировал ее продавать, – постепенно я оттаивал, активно участвуя в диалоге. Сейчас, по крайней мере, было хоть понятно, о чем говорит и что спрашивает учитель.

– Цену? – удивился старик. – С каких пор то, что можно получить простым запросом, имеет цену?

– Не у всех есть доступ к Храму знаний, – парировал я, поняв, о чем говорит старик.

– Чушь! Доступ есть у всех! Мало того, чем больше ты обращаешься за помощью, тем проще попасть в Храм. Я услышал, что ты планируешь продавать информацию. Кому? Те игроки, которые, как ты выразился, не имеют доступ в Храм знаний, не смогут тебе заплатить. Им тупо нечем! Те же, кто готов раскошелиться за информацию своими гранисами, вряд ли станут покупать информацию об Игре на стороне. Куда прибыльней и проще слетать в Храм знаний и разузнать все там.

– Как нечем? – опешил я, совершенно не ожидая такого поворота событий. – Разве у игроков есть проблемы с деньгами?

– Ты планируешь брать за информацию деньги НПС? – старик удивился еще больше.

– Вообще изначально план был именно такой, – протянул я, стараясь сообразить, что делать. Подо мной начал трещать лед безбедного существования, так как, если старик прав, то никому на фиг не нужна та информация, что сейчас накапливается в Книге знаний.

– Довольно глупый план, хочу тебе заметить, хотя воля твоя. Если ты решил замкнуться сугубо на отношениях с НПС, то отговаривать тебя я не стану. Именно поэтому я спросил, что тебе больше всего нравится. Хочу порекомендовать тебе выбрать в качестве специализации такие замечательные занятия, как «Оратор» или «Изобретатель». Они очень гармонично сочетаются с Книгой знаний и позволят тебе стать знаменитым и популярным человеком.



– Поймите, получается, что специализация – это профессия, которой я буду заниматься в игровом мире? – догадался я.

– Не совсем. То, чем ты будешь заниматься в мире, зависит от выбранных тобой творческих специализаций. Похожее слово, но имеющее глобальное отличие по сути. Специализация – это направление развития, применимости игрока. Например, «Оратор» может быть кем угодно, хоть боксером, хоть дворником, хоть безработным. Специализация проявится в его личностном отношении к тем или иным явлениям игрового мира. Боксер из примера с каждой победой или поражением будет радовать публику удивительными публичными высказываниями, которые будут идти изнутри его сущности. Дворник с каждым взмахом метлы будет произносить такие философские тексты, что у него появятся подражатели. Я думаю, суть понятна. Это не основная профессия игрока, это выбранное им направление развития.

– Разве игроки бывают дворниками? – удивился я.

– Чем не профессия? За расчистку территорий дают те же гранисы, что и за прохождение подземелий или убийство других игроков. Не всем игрокам нравится бегать друг за другом или НПС. Кому-то хочется покоя. Разве ты никогда не замечал, что некоторые из седовласых, огромных, бородатых дворников крайне приятные на общение люди со своим устоявшимся взглядом на жизнь, своей философией? Что, несмотря на их социальный статус, с ними хочется общаться, чувствовать их внимание? НПС даже придумали для этого специальное слово: «Харизма», однако ты сейчас знаешь, почему так происходит. Просто кто-то выбрал себе в специализацию «Оратора». Чего, кстати, желаю и тебе, если решишь продавать знания. Вдруг кого и уговоришь их у тебя купить.

– Получается, что быть исследователем мира не выгодно? – разочарованно протянул я.

– Отчего же, исследователем быть не просто выгодно, это одно из самых оплачиваемых направлений развития игрока. Вопрос только в том, как применять полученные знания. Продавать их игрокам у тебя вряд ли получится, хотя нет ничего невозможного.

– Я весь внимание, – у меня даже дыхание перехватило от такой новости, однако старик завел свою предыдущую песню:

– Именно потому я и спросил тебя о предпочтении в Игре. Тебе нужно решить здесь и сейчас, чем ты хочешь заниматься, и тогда я смогу дать рекомендации по наиболее подходящей тебе и твоему артефакту специализации. Либо, если ты уже успел сделать выбор до Академии, можешь просто назвать ее.

– Мне тяжело выбрать что-то одно, – признался я спустя некоторое время. – Все, что было перечислено, за исключением, пожалуй, драк с другими игроками, мне интересно. И политика, и исследование, и поиск сокровищ, и многое другое. Разве нет некой обобщенной специализации для исследователя мира?

– Отчего же, есть все. Правда, без выбора, но есть. Как уже было сказано, основная задача исследователя – возможность применения полученной информации. Чем ее больше, тем исследователь становится опытнее, грамотнее и мудрее. Именно поэтому им, как никому другому, подходит специализация «Судья». Исследователь накапливает знания об объекте или происшествии, после чего выносит вердикт: «виновен» или «невиновен», а также наказание в случае виновности. Дальше по обстоятельствам – исполнение приговора может быть передано охотникам за головами, может быть осуществлено самим судьей, если он посчитает это необходимым, может быть отложено и тому подобное.

– Я не хочу постоянно судить людей, – ошарашенно пробурчал я. Чего-чего, а этого мне точно не нужно.

– Ты вновь путаешь специализацию и специальность. Это всего лишь направление развития. Например, ты стал участником группы, которая пошла в Подземелье. Вы прошли его, получили добычу и настала пора заниматься дележкой. Рейд-лидер предлагает разделить все поровну, однако Книга знаний тебе тут же подсказывает, что подруга Рейд-лидера не принимала участия ни в одной битве с монстрами, постоянно находилась вдалеке от группы, поэтому не заслуживает равной со всеми доли. Если у тебя есть свойство «Контекстный поиск» и оно прокачено до пятнадцатого уровня, ты доводишь эту информацию до всех участников рейда, и уже совместно принимается решение о справедливости дележа. Если нужно, можно даже Игру призвать в помощники, но этого я точно не советую. Чревато. Быть судьей – не значит сидеть на стуле и выслушивать прения сторон. Быть судьей – это активно познавать мир и фиксировать его недостатки.

– Вы так красочно расписываете эту специализацию, что у меня сразу же закрадывается сомнение – где подвох? Сейчас все выглядит слишком хорошо.

– Есть и недостаток, – не стал отнекиваться учитель. – Куда же без него. Судья должен быть объективным.

– ...?

– У судьи нет друзей или врагов, у него есть истина, которой он обязан руководствоваться. Если друг – игрок или НПС, не важно – нарушил закон,

судья обязан вынести вердикт. Хочется ему того или нет.

– Но этим же можно злоупотреблять, – отчего-то в голове сразу всплыли коррупционные схемы. Странные мы все же существа, вместо того чтобы радоваться и думать о хорошем, сразу же ищем способ обойти закон.

– Можно, зачастую судьи так и делают, однако не все так просто. Любой вердикт проверяется модератором – Императором. Игра предоставляет ему всю информацию по происшествию, и если модератор принимает решение, что судья был необъективен, он отправляет за ним охотника за головами.

– Он что, только вердиктами и занимается? – удивился я. – Или судей всего пара игроков? Откуда у Императора столько времени?

– Судей действительно немного, в каждом игровом мире их наберется от силы игроков сто, причем разных классов. Что касается времени на разбор... Ярополк, тебе нужно отвыкать от прошлой жизни. В Игре время непостоянно. Разве в основном мире пройдет хоть одна секунда, пока ты учишься в Академии? Нет. Точно так же и с вердиктами. Император может потратить хоть сотню лет на просмотр всех вердиктов за день, но для основного игрового мира это будет незаметно.

– Кто же контролирует Императора? Кто может гарантировать, что разбор вердиктов он производит тщательно и корректно?

– Это делает сама Игра. Ее создатели хотели искоренить во всех игроках жажду нарушать закон, но системных ресурсов хватило только на Императора. Так что он – самое безгрешное и праведное существо Игры, каждое слово которого закон. Если Император решит, что вердикт был вынесен неправильно, судья теряет один уровень – охотники отправляют его на перерождение.

– А если вердикт правилен?

– Получишь бонус. Какой – узнаешь после первого же вердикта.

– Но все равно можно манипулировать, – почему-то в голову лезли схемы, как можно схалтурить. – Постоянно держаться на начальных уровнях, чтобы проще было их повышать, тогда, даже если тебя отправят на перерождение, это не будет глобальной проблемой.

– Хорошая мысль, но не тебе первому она пришла в голову. Судья имеет право вынести сотню некорректных вердиктов. Как только он принимает сотое неверное решение, его обнуляют как не оправдавшего надежды. Если у него к этому моменту еще уровни остались.

– Ладно... – я задумался, после чего уточнил: – Я правильно понял, что игрок со специализацией «Судья» может заниматься чем угодно, вплоть до пастьбы коров, однако если на его глазах кто-то нарушает закон, судья

должен изучить вопрос от «а» до «я» и вынести вердикт?

– Если грубо, то да, но с одним ограничением – судье нет необходимости изучать вопрос досконально. Он может вынести вердикт, руководствуясь только своим опытом и отношением к происходящему. Император затем решит, был ли судья прав или нет.

– Но мне не обязательно выбирать эту специализацию, верно?

– Нет. Я рассказал тебе о наиболее подходящей под выбранное тобой направления развития. Ты можешь выбрать любую другую, и она будет тебе присвоена незамедлительно. В этом случае я жду от тебя название специализации. Каков будет твой выбор, паладин?

– Пожалуй, задам еще несколько вопросов. Судья всегда обязан выносить вердикт? На любое нарушение, произошедшее у него перед глазами?

– Да, в этом минус данной специализации. Однако у каждого проступка есть свой определенный срок исковой давности. Если в течение этого срока судья не успевает разобраться с произошедшим, дело закрывается и нарушитель признается невиновным.

– Это же... – начал было я, но старик меня перебил:

– Не будем произносить вслух очевидные вещи.

– Сколько одновременно может висеть на судье дел? – мне показалось, что я нашел неплохую лазейку. Если мне будет лень что-то изучать, я могу просто на это «забить».

– Десять. Если судья получает необходимость вынести одиннадцатый вердикт, он должен вынести его здесь и сейчас, руководствуясь только собственным отношением к происходящему. Поэтому не рекомендуется накапливать нераскрытые дела, это чревато лишением уровня.

– При этом выносить вердикты нужно всем – и игрокам, и НПС?

– Нет, все, что творят НПС, заложено алгоритмами Игры. Судья работает только с игроками и приспешниками. Ни с кем более. На то, что творят НПС, можно не обращать внимание – ими занимается сама Игра.

– Сколько всего судей на Земле? – я сделал последнюю попытку отложить очевидный выбор. Стыдно признаться, но мысль о том, что я могу назначать игроков и приспешников виновными в их проступках, была настолько притягательной, что выбора, по сути, не было.

– Тридцать два.

– Сколько было уже обнулено?

– Три тысячи двести семнадцать, – шокировал меня учитель. – Отчего-то судьи Земли не очень любят придерживаться основного требования данной специализации – объективности. Каков твой выбор, паладин?

– Я согласен с предложенным выбором, – наконец решился я. – Пусть моя специализация будет «Судья»!

### **Осуществлен выбор специализации Производится настройка персонажа**

Перед глазами вспыхнул фейерверк, и я потерял сознание от нестерпимой боли.

– Откуда у тебя инфы по этому учителю? – сквозь тьму беспомыслия до меня донесся похожий на рык голос. Прекрасно понимая, что время работает не на меня, я постарался открыть глаза, но попытка не увенчалась успехом. В мозгах звучал хор из сотен голосов, сопряженный с громогласным звучанием симфонического оркестра. Схватившись руками за голову, я со стоном покатился по земле, стараясь выбить из нее весь этот шум. Адекватно воспринимать действительность мне было сейчас тяжело.

– Может, тебя на перерождение отправить, чтобы не мучился? – рычащий голос был самой добротой, но именно эта фраза позволила мне переключиться с боли на восприятие действительности. Гул по-прежнему присутствовал, но сейчас ушел на задний план, позволив мне совершить невероятную вещь – открыть глаза и осмотреться. Внимание сразу привлекли три вещи. Первое – сидящий в позе лотоса учитель, выполнивший миссию по обучению. Второе – смотрящая на меня огромная пантера, задумчиво склонившая голову. Третье – игровой интерфейс претерпел изменения. Причем третья вещь была настолько необычной, что пантера отошла на второй план.

В левом верхнем углу обзора появился счетчик вердиктов, под которым располагалась строка «Дело № «Отсутствует»» и полоса «Ознакомление с делом». Судя по тому, что сейчас на полосе было написано «0 %», эта штука показывает глубину моего «погружения» в ситуацию. На строке состояния появилась дополнительная пиктограмма, нажатие на которую выводило перед глазами список активных дел, на текущий момент отсутствующих. Но самое удивительное было не это – в верхней части обзора, по центру, расположилась необычная картинка – похожий на спидометр, сияющий полукруг с футуристической стрелкой. В данный момент стрелка показывала строго вверх, не склоняясь ни к одному из двух вариантов – яркому свету справа или кромешной тьме слева. Шаловливые ручки, хотя в данном случае – глазки, сразу же нажали на загадочный спидометр.

## **Приверженность активирована. Текущее значение: «Нейтрально»**

– Эй, паладин, але! Ты вообще здесь? – человеческим голосом прорычала пантера, оторвав меня от рассмотрения игрового интерфейса.

– Багира, – отчего-то с улыбкой протянул я, переводя взгляд на пантеру. – Мы с тобой одной крови, ты и...

– Придурок ты, а не существо одной крови, – оборвала пантера и – мне даже глаза пришлось протереть от неожиданности – превратилась в девушку.

– Повторяю вопрос – откуда у тебя информация об этом учителе?

В отличие от горлового рыка пантеры в форме человека у девушки был удивительно чарующий голос. Странное лоскутное одеяние из зеленого материала можно было с натяжкой назвать платьем, если бы не кольчужные вкрапления и металлические пластины. Однако даже это невообразимое одеяние не могло скрыть миниатюрность девушки. На ногах бывшей пантеры располагались не элегантные зеленые сапожки, которые должны были бы подчеркивать изысканность форм, а два мощных ботинка, больше похожие на армейские берцы. Но самым поразительным было лицо – настолько правильного, очаровательного и притягательного лика я не встречал за всю свою жизнь. На первый взгляд девушка была человеком двадцати – двадцати двух лет. Два ярких голубых сапфира, почему-то сейчас отдающие арктическим холодом, следили за каждым моим движением, а длинные каштановые волосы были убраны в аккуратный хвостик, чтобы не мешались при движении. Головного убора у этого оборотня, или, как услужливо подсказала Книга знаний, друида, видно не было.

– Один из местных учителей поделился, – честно ответил я, понимая, что ссориться сейчас с пантерой мне не с руки.

– Что за учитель? – в холодных глазах мелькнул интерес.

– Насколько я понял, главный в Академии, – я решил набить себе цену. Если именно эта девушка отправила на перерождение двух разбойников, ей не составит труда прикончить и меня в том числе. Нужно ее заинтересовать. – Он связался со мной удаленно и дал координаты вот этого йога.

– Как к нему попасть? – продолжила допытываться друидка. Я посмотрел на уровень Энергии и печально вздохнул – осталось всего десять единиц. Через пару часов я отправлюсь на встречу с магами.

– Его нет в лесу, он в другом месте сидит. Если есть желание, можем вместе до него добраться.

– Пф! – пренебрежительно фыркнула друидка. – На кой ты мне нужен? Стражей отвлекать, пока я убегаю?

– Зачем ты от стражей убегаешь? – удивился я. – Разве ты не знаешь...

– Не знаешь что? – несмотря на невысокий рост, девушка буквально нависла надо мной, как только я замолчал, прикусив язык. С чего вдруг я буду делиться важной информацией? – Есть способ проходить мимо стражей?!

– Есть, конечно. Как бы я сюда добрался? Оружия-то у меня нет.

– Вижу... Что за способ? – я едва не подпрыгнул от радости, когда понял, что друидка не знает про путеводные балки. На этом можно сыграть!

– Нет, так не пойдет, предлагаю партнерство. Я делюсь информацией, ты помогаешь мне сбежать от магов.

– Никаких партнерств и соглашений, – насторожилась девушка. – От кого ты хочешь сбежать?

– От магов. Через час, максимум два, у меня Энергия упадет в ноль, и я отправлюсь на перерождение. На всех трех точках возрождения меня ждут маги. Мне нужна помощь.

– Так это за тобой идет охота? – заинтересовалась друидка. – Что помешает мне тебя сдать?

– Информация, – я невозмутимо пожал плечами, хотя внутри все сжалось. – У магов ее нет, иначе они ринулись бы за мной в этот лес. Так как ты бегаешь не по земле, дополнительные знания о стражах тебе будут полезны.

– Откуда они у тебя?

– Я исследователь мира. Пришлось разобраться, что и как с местными монстрами. Они тебя уже доставали?

– Дважды, – скривилась девушка. – Еще раз сорок я сбегала. Они отчего-то просто прекращали охоту. О! Ты знаешь почему?

– Да, – подтвердил я, вновь едва сдерживая радость. Несущаяся от стражей пантера умудрялась коснуться путеводной нити, отчего за ней прекращалась охота. Даже сейчас – девушка стояла на балке только одной ногой.

– Резюмируем – ты делишься информацией о том, как избежать стражей, взамен хочешь, чтобы я вытащила тебя с точки возрождения, куда отправишься через час, так как у тебя нет с собой еды. Верно?

– Как будто у тебя она есть, – пробурчал я, посмотрел на друидку и ошарашенно протянул: – Да ладно! Откуда?!

– Меня обучили пользоваться инвентарем до Академии, – с гордостью

произнесла друидка. – Напрямую сюда нельзя пронести еду, только в инвентаре.

– Поделишься? – слишком быстро произнес я и тут же мысленно себя отругал. Нельзя показывать, насколько мне сейчас необходимо восстановить Энергию.

– Нет, так не пойдет, – передразнила меня девушка. – Как можно избежать стражей?

Мы играли в гляделки с минуту – ни мне, ни девушке не хотелось уступать первому, ибо не было никаких гарантий, что собеседник сдержит слово. Так как заключать официальное соглашение она отказалась, приходилось верить на слово.

– Ярополк, – не найдя ничего лучшего, я протянул руку для знакомства. Время – деньги, в моем случае время – жизнь. Нельзя его тратить. – Паладин. Можно просто Ярый.

– Долгуната, друидка, – девушка мгновение колебалась, после чего ответила на рукопожатие. Несмотря на то, что мои руки были закованы в латы, а на друидке были надеты толстые кожаные перчатки, ощущение тесного контакта с изящной рукой было незабываемым. – Можно просто Ната.

– В этом лесу всего восемь учителей, – я решил слить часть информации, налаживая партнерские отношения. – Пять открытых, доступных всем, и трое скрытых. Одного из скрытых ты видишь. Где еще двое, я не знаю.

– Что со стражами?

– Нужно держаться путеводной нити... – я рассказал о стальных балках, умолчав, однако, о знаках. В наше незарегистрированное соглашение они не входили.

– Что за главный учитель, – продолжила допытываться Ната, заставив меня помрачнеть. Девушка не спешила выполнять свою часть сделки.

– Еда, – напомнил я, однако меня поставили на место.

– У нас нет соглашения и ты не в том положении, чтобы торговаться. Я жду.

– Удачи тебе в Академии, – пробурчал я, после чего развернулся и отправился прочь. Долгуната наглядно продемонстрировала основной принцип Игры – топи соперников при первом удобном случае, стараясь при этом максимально их использовать. Надеюсь на благоразумность девушки, я ожидал ее окрика, но его не было. Перед тем как подпрыгнуть на основную стальную балку, я обернулся – девушка потеряла ко мне интерес, всю разговоривая с учителем.



Сука!

Несмотря на то, что после встречи с друидкой настроение ушло глубоко под землю, я двинулся навстречу паладинам. Нужно объединяться. Карта показывала, что моя группа находится на одном месте, не пытаюсь никуда двигаться. Потратив пятнадцать минут на то, чтобы добраться до очередной поляны, не забывая касаться стальной балки, я выглянул из-за каменного блока и с высоты четырех метров оценил диспозицию. Которая, если говорить мягко, была не в пользу паладинов...

Перед моими глазами предстала широкая поляна с огромным трехметровым булыжником, исписанным загадочными рунами, светящимися зеленым зловещим светом. На моих глазах у основания булыжника появилось небольшое солнце, быстро выросшее в размерах и превратившееся в матерящегося игрока. Кто-то был крайне недоволен тем, что был отправлен на перерождение. Это же точка возрождения! На поляну вел всего один проход, который в данный конкретный момент был заблокирован толпой магов. С рук одного из них вылетела молния, ударив точно в голову возродившегося игрока. Электрический треск, крик боли, труп на земле, который практически мгновенно исчез, и громогласный хохот обезумевших игроков. Даже страшно подумать, кем нужно быть, чтобы радоваться убийству! Магам срочно нужно обратиться к психиатру и настаивать на лоботомии. По-другому вылечить их уже не получится.

С противоположной от входа стороны поляны, держа между собой и магами камень возрождения, стояла моя группа. За осунувшимся и смотрящим исподлобья Монстричеллой стояли Логир, Нартали, Сартал и еще трое незнакомых мне паладинов. Видимо, тоже жертвы беспредела магов. Несмотря на такую внушительную компанию, паладины не спешили отвоевывать у магов право выйти с поляны, в то время как и маги не спешили их добивать. Возникла патовая ситуация, которую маги разбавляли периодическим убийством возродившихся игроков. За десять минут, что я сидел и выдумывал план спасения, таким образом было уничтожено уже десять игроков.

– Уроды, – раздавшийся сбоку горловой рык был настолько неожиданным, что я едва не свалился кубарем с точки обзора на поляну. Пантера судорожно дернула пару раз хвостом и превратилась в девушку.

– Ешь! – приказала она, протягивая мне лепешку зеленого цвета. – Это полностью восстановит Энергию.

– Почему? – не смог не задать я вопрос, не забывая усердно жевать лепешку. Вкуса не было, запаха не было, по ощущениям – пластилин, но заполняющаяся полоса Энергии вводила меня в состояние эйфории. У меня

появились дополнительные 12 часов жизни.

– Нужно было проверить, говоришь ли ты правду. Это раз. Второе – нужно было понять, как далеко ты готов зайти ради собственного спасения. Отморозков и продажных тварей нужно вырезать. Третье – мне нужна информация.

– Откуда у тебя координаты предыдущего учителя? – несмотря на помощь, я относился к друидке настороженно. Злость ушла, но неприятный осадок остался.

– Я убегала от монстра, когда услышала твой крик. Для жертвы стража он был слишком долгим и мучительным, поэтому рискнула посмотреть, благо преследователь от меня уже отстал. Ты валялся перед учителем и корчился, поэтому я решила вначале тебя расспросить, а потом уже убить. Дальше ты знаешь.

– Убить?

– Проехали. Что планируешь делать?

– Даже если присоединюсь к паладинам, шансов прорваться сквозь магов нет никаких. Вытащу своих в лес, проведу через скрытого учителя, после чего мы пойдем по кругу. Магов ограниченное число, поэтому все они распределены между учителями и точками возрождения. Будем отлавливать небольшие группы и сливать их. Ты с нами?

– Хорошо, убьете магов, что дальше? – проигнорировала меня Долгуната.

– Пройдем всех учителей в этом лесу, после чего пойдем искать остальных. Где-то еще пятеро находятся. Если будем держаться толпой, сможем выжить.

– Разумно. Что можешь предложить за помощь?

– Информацию.

– Я не готова рисковать уровнями ради знаний, которые не пригодятся в основном мире.

– В таком случае... Что скажешь насчет граниса? – я вспомнил об имеющейся валюте. Если Дангард был так доволен разводом эльфа на гранис, возможно, и друидке понравится такая цена.

– Ты инициирован? – Ната сузила глаза.

– Нет.

– Тогда не вариант. Если тебя окончательно убьют, ты отсюда не выйдешь. С кого мне потом гранис требовать?

– Ты получишь гранис здесь и сейчас, если поможешь нам, – произнес я, но по ошарашенным глазам девушки понял, что совершенно не разбираюсь в игровой валюте.

– Ты же не инициирован! Откуда он у тебя?

– Неважно, – загадочно ответил я, стараясь скрыть собственное недоумение. Я получил гранис от Арчибальда как награду за убитого НПС. Неужели рекруты до попадания в Академию никогда никого не убивали? Что-то мне в это верится с трудом. Почему же Ната удивлена? – Мы договорились?

– Что ты хочешь от меня?

– Призови Игру в свидетели, что поможешь мне и большей части из тех красавцев, – я кивнул в сторону сбившихся в кучу паладинов, – пройти десять учителей и успешно выйти из Академии. В качестве платы за это я передаю тебе гранис, правда, никогда раньше этого не делал, поэтому могу передать не с первой попытки. Но передам гарантированно. Если это вообще возможно в Академии.

– Никаких соглашений, – спустя довольно длительное время очередной игры в гляделки выдавила из себя друидка. – Либо ты даешь гранис и я вам помогаю, либо разбегаемся.

– Спасибо за еду, – с сожалением произнес я. Находиться в обществе обворожительной красавицы было приятно, но это не приближало меня к финальной цели. Учитывая, что у четырех из ютящихся внизу паладинов в качестве артефактов было выбрано оружие, когти Долгунаты нам если и помогут, то не сильно. – Если я скажу тебе, где находится главный учитель, выделишь мне еще пару лепешек?

– Одну, – мгновенно сориентировалась девушка. – Мои запасы тоже ограничены.

Обмен произошел без соглашения, словно у Наты существовал определенный пункт на этот счет. Бросив прощальный взгляд на поляну, друидка превратилась в пантеру и оставила меня одного. Странная она... Красивая, но странная...

– Да затрахали! – со стороны поляны послышался очередной электрический треск, крик и гогот магов. Вновь кому-то не повезло. Кстати, это мысль! Почему вытаскивать нужно только паладинов? Опыт общения с Долгунатой показал, что среди представителей других классов встречаются пусть и странные, но довольно адекватные игроки. При этом такая штука, как гранис, ценится в игровом мире довольно высоко. Если получится убежать от магов, почему бы не предложить другим классам присоединиться к нашей группе? Многие игроки, особенно неиницированные, будут готовы отдать все, что только можно, лишь бы остаться в живых. На этом нужно сыграть!

Мне потребовалось полчаса, чтобы обогнуть поляну и осторожно

спуститься вниз – путеводные балки переплетались и извивались замысловатым образом, поэтому зачастую приходилось удаляться от точки возрождения, чтобы не рисковать быть пойманным стражем. Держась за свисающую балку рукой, я приблизился практически к самому краю каменного леса, как услышал разговор паладинов:

– У меня Энергии осталось на два часа, – произнес незнакомый мне голос. Видимо, один из прибившихся паладинов.

– Та же хрень, – ответила ему Логир, и тут я наконец-то выглянул из-за булыжника.

– Валим всех на хрен? – громогласно пробасил Монстричелло, вызвав взрыв хохота со стороны магов. Рык танка тяжело было не услышать.

– Какой валим, у меня последний уровень остался, – поникшим голосом произнес сухощавый паладин, после чего с нотками истерики прошептал: – Я не хочу умирать!

Только я начал решать проблему, как окликнуть паладинов, не привлекая внимания магов, как сзади раздался дикий и ужасающий рев. Мимо меня черной молнией пронеслась огромная кошка, а за ней... За ней летела сталь. Долгуната наткнулась на летающего монстра, похожего на ночной кошмар человека под тяжелыми наркотиками, – мешанина стальных прутьев, частично скрытая черным туманом с тремя ярко-красными глазами. Тварь планировала, нарушая все мыслимые законы физики, периодически издавая дикие крики. У меня перехватило дыхание, я застыл как статуя, и только краем глаза успел с облегчением заметить – рука по-прежнему держится за путеводную балку. Меня не должны трогать...

– Это что за хвостатая фигня? – слышались изумленные возгласы магов, после чего меня отпустило. Летающий монстр перестал подавлять психику и превратился в деталь экстерьера, настолько гармонично слившись с ближайшим железобетонным блоком, что даже зная о существовании этой гадости, выделить ее на камне не представлялось возможным.

– Спокойно, свои! – тихо, чтобы не привлекать внимания магов, прорычала Ната, нервно размахивая хвостом. Паладины перегруппировались, умудрившись поставить между собой, магами и друидкой закрывшегося щитом Монстричелло. – Если хотите жить, идите за мной.

– Ты кто? – тут же влез Нарталим. – Почему мы должны тебя слушать?

– Потому что сдохнете здесь! – огрызнулась пантера и, удостоверившись, что летающий монстр отстал, одним прыжком очутилась

на опушке каменного леса. – За мной! Я с Ярым!

– Так там же монстры! – жалобно протянул сухощавый паладин, но для Логир мое имя оказалось достаточным основанием, чтобы поверить пантере. Медленно, чтобы не провоцировать магов на активные действия, она подошла к пантере, нервно сглотнула и заглянула в глубь каменных джунглей. Помедлив, орчанка глубоко вдохнула и сделала шаг в сторону леса. Только сейчас я понял, что прекрасно различаю ту незримую черту, которая отделяет безопасную поляну от ужасов железобетонного хаоса, и только что Логир пересекла эту черту, запустив десятисекундный таймер. Если за это время она не коснется путеводной нити, появится монстр.

– Живо, сюда! – я вышел из-за соседнего камня. – Хватайся за этот блок!

– Зачем? – нахмурилась орчанка, но тут мне на помощь пришла Ната:

– Делай, как он говорит, иначе страж появится!

– Хорошо, только я не понимаю... – Логир не пришлось долго упрашивать, и буквально через пару мгновений она стояла рядом со мной. – Ты живой?

– Глупый вопрос... – пробурчал я. – Я давным-давно сдох, и сейчас ты разговариваешь с призраком.

– Логир, ты там как? – послышался крик Нарталима, и мне пришлось жестами показывать, что кричать не нужно. Оказалось, что я был прав, ибо с дальнего конца поляны послышался крик магов:

– Эй, палы, что за кошка у вас там носилась? Куда орчанку подевали?

Я скосил взгляд на Долгунату, невозмутимо положившую голову на стальную балку и закрывшую глаза. Всем своим видом пантера показывала, что отдыхает и все происходящее ее не касается, однако бешено вздымающиеся бока говорили о том, что буквально несколько минут назад друидке пришлось хорошенько побегать. Остается главный вопрос – почему она вернулась?

– Логир, твоя задача затащить всех палов сюда, в лес, – я посмотрел в темные глаза орчанки. – Если касаться этой балки, стражи появляться не будут. Сквозь лес мы можем обойти всех учителей, минуя магов.

– Ярый, я...

– Давай потом поговорим о том, как и зачем вы хотели сдать меня магам, хорошо? – прервал я орчанку. – Сейчас главное – вытащить вас с поляны. Если маги сунутся за нами, стражи с ними быстро разделаются. Ты со мной?

– Тебя хотели слить свои же? – удивилась Долгуната, как только Логир вернулась на поляну и принялась что-то разъяснять паладинам, постоянно

показывая в нашу сторону. – Зачем тогда ты им помогаешь?

– Ты сама почему вернулась? – я проигнорировал вопрос друидки. – Мы же определились, что никаких соглашений между нами не будет.

– Не будет, – согласилась пантера, превращаясь в человека. – Только ты не всю информацию о путеводных нитях мне дал! Решил отправить меня на перерождение? Я же поделилась с тобой едой!

– Что?! – несмотря на то, что я опешил от столь неожиданного обвинения, позволить обвинять себя в несуразных вещах не мог. – Я рассказал тебе все, что знал! Вместо благодарности и еды ты устроила дебильную проверку, а сейчас еще и обвинять меня вздумала?! Ты охренела?

– Это я-то охренела? – Долгуната не оставалась в долгу. – Хорошо, объясни, почему та балка, за которую ты держишься, является путеводной, а вот эта нет? – девушка указала на кусок торчащей из железобетонного блока стали. – В чем разница?

– В смысле, в чем разница? – я нахмурился. – Они даже цветом отличаются...

– Хренетом они отличаются! Нет никакой разницы в этих двух кусках! Только ты почему-то держишься именно за этот! Меня чуть не убили из-за тебя!

– Постой... – злость на девушку внезапно схлынула. Я переводил взгляд с одного куска железа на другой и с каждым мгновением озадачивался все больше и больше. Действительно, если убрать цвет, то разницы между двумя кусками стали не было никакой – ни в размерах, ни в форме, ни даже в протяженности. Они были полностью идентичны! Но при этом я четко понимал, что зеленоватый цвет путеводных балок означает безопасность, в то время как все остальное – смерть. Ибо стражи не дремлют.

– За что тут надо держаться? – из состояния глубокого ошеломления меня вывел зычный голос. Я сконцентрировал взгляд и нахмурился – подошедший к нам паладин был каторианцем. Сразу возникли неприятные ассоциации с Арчибалдом, но я постарался засунуть их глубоко внутрь. Кем бы этот пал ни был, он не виноват в том, что Арчибалд сволочь.

– Мы вас подождем! – со стороны поляны послышался гогот магов, и следом за каторианцем показались оставшиеся паладины.

– Взялись за эту балку, живо! – приказал я и двинулся в сторону леса. – Того, кто не касается балки, через десять секунд сожрет стражник!

– Земеля! – Монстричелло расплылся в улыбке и без тени смущения полез обниматься. – Нам сказали, что тебя обнулили!

– Живой я, живой, – под фыркание Долгунаты я выбрался из объятий танка и собрался двигаться дальше. – Идем, впереди учитель.

– Думаешь, тебя это спасет? – пренебрежительно фыркнул Нарталима, тем не менее взявшись за балку. – Маги тебя из Академии живым не выпустят.

– Главное, чтобы они тебя живым выпустили, красавец, – с нескрываемой злостью ответил я. – Думаю, Шарда обрадуется информации, что один из паладинов предал орден!

– Ты ничего не докажешь, смертник! Монстр, отправь его на перерождение! Если сдадим его магам, нас трогать не будут!

– Но... – замешкался Монстричелло. – Он же нам типа помогает...

– Какой помогает? Это подстава!

**Получено дело: Предательство Нарталима (Доступны слоты еще для 9 дел)**

**Описание: Возникли основания подозревать Нарталима, паладина первого уровня, в том, что он предал основы класса**

**Задача: Разберите данное дело и вынесите по нему вердикт**

**Ознакомление с делом: 64 %**

**Срок исковой давности: 3 месяца**

Недавно появившийся интерфейс изменился, заполнившись только что полученными данными. Появилась надпись, заполнилась строка, но самое разительное преобразование – над головой Нарталима, подозреваемого по делу, высветилась яркая желто-красная цифра «64», отображающая либо мой прогресс в изучении дела, либо степень вины эльфа по мнению Системы.

– Монстр, я не понял, ты почему тормозишь?! Убей его!

**Ознакомление с делом «Предательство Нарталима»: 65 %**

– Нарталима! – полным ненависти голосом произнес я. Если бы эльф не ерепенился, то вынесение вердикта я бы отложил до возвращения из Академии. Возможно, к этому моменту он бы исправился и осознал всю неправоту своего поведения, тогда бы мы нашли способ решить этот вопрос мирно. Но раз эльф решил встать у меня на пути, так тому и быть! 65 % ознакомления с делом кажутся мне достаточными для того, чтобы вынести свое решение. Пусть оно и основано по большей части на эмоциях! – Я признаю тебя виновным в предательстве и попытке убийства

паладина и приговариваю тебя к...

– Приговариваешь? – рассмеялся Нартали́м, перебивая меня. – Кто ты такой, чтобы меня приговаривать? У тебя совсем крыша поехала?

### **Просим уточнить ваш статус**

Не стой передо мной ржущий эльф, я бы задумался над возникшим сообщением. Но при виде презрительной ухмылки на губах Нартали́ма у меня осталось только одно желание – стереть дурацкую ухмылку с его лица, поэтому сквозь зубы прорычал:

– Кто я такой? Я – судья! И я приговариваю тебя к лишению инициации и смерти! Ты недостойн того, чтобы быть паладином! Ты недостойн того, чтобы закончить Академию! Приговор окончательный и обжалованию не подлежит!

**Статус принят**

**Вердикт подтвержден**

**Вердикт признан жестоким**

**Дело № 1 «Предательство Нартали́ма» закрыто. Задание передано ближайшим Охотникам за головами**

**Получена награда Охотнику за головами: гранис**

– Что за...?! – одновременно послышалось три удивленных голоса: Нартали́ма, Логир и Долгунаты, однако меня заботило сейчас не это. Стрелка моего виртуального спидометра качнулась в темную сторону, и над ней появилась надпись: «1». Я ухмыльнулся – Император признал мой вердикт справедливым, но чрезмерно жестоким, изменив некий параметр в темную сторону. Доброта не мой конек. Руководствуясь внезапным озарением, я открыл окно характеристик и удостоверился в собственной правоте: отныне я «Ярополк, паладин Тьмы».

– Ярый, ты что, совсем охренел? – дико взревел Нартали́м, когда вокруг него на несколько мгновений появился загадочный красный свет. – Верни все как было! Я отцу пожалуюсь, он тебя уроет! Мы заплатили за инициацию!

– Ярый, я не могу... – прошептала Логир, посмотрев на меня ошарашенными глазами. – Я не готова... Это жестоко...

– Сделаю! – бросила Долгуната, превращаясь в пантеру. Нартали́м завизжал, словно подстреленный поросенок, выхватил свой меч и попытался проткнуть устремившуюся к нему пантеру, но Ната была



слишком юркой для неопытного фехтовальщика. Сверкнули когти, послышался сдавленный хрип, и в Академии стало на одного игрока меньше. Нарталима можно было вычеркивать из памяти.

– Валим их! – закричал каторианец, бросаясь на Долгунату. На его глазах убили представителя класса, поэтому нужно отомстить обидчику. Руководствуясь скорее эмоциями, чем разумом, каторианец принял решение и начал действовать в соответствии с собственным представлением о справедливости. Истинный паладин!

– СТОЯТЬ! – мой крик, возможно, слышали даже маги на точке возрождения, но мне было на это наплевать. – Кто дернется – обнулю к чертям собачьим!

Понятия не имею, что остановило каторианца – крик, оскал Долгунаты или какие-либо индивидуальные системные сообщения, однако он замер, не добежав до Наты всего несколько шагов.

– Слушать сюда! – продолжил рычать я, выплескивая наружу всю накопленную за последнее время ярость и злость. – Нарталима хотел вас всех слить магам, я лично слышал его разговор с Дангардом, одним из главных среди них. Жестко, но он получил по заслугам! Среди паладинов предателей не будет! Сейчас мы двигаемся к учителю, проходим обучение. Если кого-то что-то не устраивает – возвращайтесь на поляну к магам. Они вас встретят с распростертыми объятиями. Вопросы?

Я исподлобья посмотрел на оставшуюся группу. Логир и сухощавый паладин потупили взор, по Сарталу нельзя было понять, что у него на уме, хотя кончик хвоста ящерицы нервно дергался. Монстричелло недоуменно переводил взгляд с одного игрока на другого, не понимая, что делать и кого бить. Каторианец старался прожечь меня взглядом, и только третий из прибившихся паладинов – то ли гном, то ли лепреккон, фиг его знает – отрешенно рассматривал окрестности, словно все происходящее его не касалось.

– Если вопросов нет, двигаемся дальше. Наша задача – добраться до учителя.

– Толку-то от него? – выдавил из себя каторианец. – Энергия вскоре кончится, и мы переродимся.

– Какой у вас уровень? – я обернулся, но наткнулся на шесть потупившихся взглядов. Никто не спешил делиться личной информацией. Глубоко вздохнув, стараясь успокоиться, я разъяснил: – Народ, если у вас первый уровень, то обучение поднимет вас до второго. Это позволит неинициированным игрокам пережить перерождение. Магов у учителя, к которому я вас веду, нет. Вполне возможно, что каждое повышение уровня

полностью заполняет Энергию. Если хотите выжить и выйти из Академии, придется довериться мне и рассказать о себе чуть больше, чем положено.

После такой тирады ответили все, заставив меня основательно и с чувством выругаться. К текущему моменту уже у всех был первый уровень, при этом все трое прибившихся паладинов не проходили инициацию, а Энергии осталось по десять единиц. Максимум на два часа. Нам нужно торопиться.

– Ты ничего не забыл, судья? – спросила Долгуната, как только мы добрались до цели. Паладины тут же ринулись обучаться, спасая себя от окончательной гибели, поэтому на несколько минут мы с Натой остались наедине.

– С тобой забудешь, – попытался разрядить я ситуацию, однако глаза друидки подсказали, что у меня ничего не вышло. Злость на эльфа ушла и, пока мы в полной тишине двигались к скрытому учителю, я прокручивал ситуацию с разных сторон, пытаюсь оправдать свой вердикт. Мне подтвердили то, что он был справедлив, однако из головы не уходило осознание того, что я чрезмерно жестоко наказал эльфа. Судя по бросаемым на меня взглядам, паладины думали аналогично. Не до конца понимая, как передать Нате гранис, я открыл список вынесенных вердиктов и выделил единственную на текущий момент строку. Перед глазами тут же появилась кнопка «Завершить задание», нажатие на которую материализовало на моей ладони коричневую монету. Гранис.

– Твоя награда, – я протянул монету друидке. – Спасибо, что выполнила мое задание!

– Это было необходимо? – глаза Долгунаты превратились в две холодные синие льдинки. – Он имел оружие, с ним пройти Академию было бы проще.

– Необходимо, – печально произнес я. – Не сейчас, так потом он бы обязательно проявил свою сущность. Причем если бы она проявилась во время битвы с магами, то нам бы всем пришел полный...

– Энергия заполняется! – оборвав мою мысль, со стороны учителя донесся радостный крик сухопарого паладина, прошедшего обучение.

– Я поняла твою мысль, – Ната помедлила с мгновение, после чего взяла монету. – Значит, судья?

– Охотник за головами? – вопросом на вопрос ответил я. – Никогда бы не подумал...

– На это и рассчитано, – ухмыльнулась Ната. – Кто будет подозревать в девочке-колокольчике охотника за головами? Особенно если она умеет так: «ня!»...

Мир замер. Где-то в неведомой дали слышались радостные возгласы прошедших обучение паладинов, но это было несущественно – рядом со мной появилось создание неземной красоты. Я не смел даже вдохнуть, боясь ее хоть чем-нибудь спугнуть. Огромные синие глаза явившейся богини очаровывали, завораживали и заставляли забыть все на свете. Слегка склонив голову и переминаясь с ноги на ногу, словно смущаясь и не решаясь на что-то, богиня посмотрела на меня из-под опущенных ресниц, произнесла очередное волшебное «ня» и улыбнулась. Теперь остановился не только мир – замерло само время! Потеряв голову, я ринулся к богине и заключил ее в объятия, желая только одного – покрыть ее милое лицо поцелуями. Богиня ловко избегала моих лобызаний, не лишая, тем не менее, надежды, когда же ей надоело бороться, она схватила мою голову, наклонилась к уху, несколько раз в него с шумом подышала, заставляя мое тело дрожать от истомы и жажды наслаждения, после чего произнесла:

– Подбираешься к жертве, заставляешь ее потерять голову и отдаться тебе на растерзание, после чего аккуратно просовываешь кинжал в глазницу и проворачиваешь три раза. Один раз – чтобы убить, два – ради удовольствия. – Очарование момента мгновенно спало, и ко мне рывком вернулось сознание, однако друидка держала мою голову стальной хваткой, не позволяя дернуться. Откуда в хрупкой девушке столько силы? Превратившись за долю секунды из неземной богини в снежную королеву, она кровожадно дополнила: – Ни одна броня не спасет! Таким и должен быть настоящий охотник за головами.

– Что это было?! – с шумом выдохнул я, как только друидка отпустила мою голову и я сделал несколько шагов назад. – Ты вошла в мой мозг!

– Пф! Нужен он мне, – фыркнула Долгуната. – Ты – судья, я – охотник за головами. Ты имеешь право судить, я имею право карать.

– То, что ты делала, мало похоже на кару для провинившихся, – пробурчал я, смотря на девушку совершенно другими глазами. Адекватная красавица, уверенно перебирающаяся из класса «знакомый» в «близкий знакомый» и даже «друг», внезапно показала свое истинное лицо, нацепив на себя табличку: «Смертельно опасна!». Судя по тому, что со мной произошло, Долгуната использовала какую-то хитрую способность охотников за головами. Ученик Девира таким же образом смог продавить волю Нарталима. Сейчас вот друидка показала мне, что ментальные атаки в игре так же реальны, как и физические. Мне срочно нужна защита от такого воздействия.

– Так бывает, – невозмутимо пожала плечами Долгуната, не желая развивать тему.

– Раз ты охотник, у тебя должен быть наставник, – внимательный взгляд на друидку активировал Книгу знаний, выводя в отдельную табличку все, что я знаю о девушке. Знаний оказалось катастрофически мало, поэтому я решил уточнить самое главное: – Твой наставник Девир?

– Тебе-то какая разница? – нахмурилась Долгуната. – Пусть бы даже и он, что это меняет?

– Многое. Девир желает меня уничтожить. По его приказу маги устраивают беспредел в Академии. Если он твой наставник – предлагаю сразу разойтись. Я не хочу тебя убивать.

– Убивалка не выросла. – Долгуната мгновение подумала и добавила: – К Девиру я не имею никакого отношения. Остальное неважно, ты и так знаешь обо мне непозволительно много. Закончили с вопросами – у нас мало времени, – Ната повернулась к обучающимся паладинам и прокричала: – Эй, палы, вы закончили?

Заранее договорившись, что паладины будут обучаться у скрытого наставника чему угодно, только не активации артефактов и пользованию интерфейсом, мы двинулись к точке нашего появления в Академии. Паладинам из моей группы так и не позволили обучиться у первого учителя, нужно было эту оплошность восстановить. Дополнительно хотелось протестировать боеспособность группы – сможем ли мы сражаться против магов.

– На поляне семеро, – прошептал отправленный в разведку Теарт, паладин-лепрекон из мира Карваль. Теарт был едва ли не единственным паладином Карваля, ему даже наставника пришлось искать в другом мире. Паладины были крайне непопулярны среди мелких рыжебородых пронырливых человечков, известных в нашем мире по ирландским сказкам. Стоило представить Теарта в зеленом колпаке, как тут же возникло желание схватить его за грудки и требовать свой горшочек с золотом. Однако выбивание из лепрекона клада пришлось отложить, так как Теарт обладал уникальнейшей по меркам Академии способностью – он, как и я, мог различать путеводную нить. К сожалению, разговор о том, почему он может различать балки, ни к чему не привел – лепрекон просто не понимал, что я от него хочу. Балка зеленая, и все тут, а то, что остальные не могут ее рассмотреть, – их личные проблемы. Глаза протереть нужно.

– Еще по трое у каждого прохода, – добавил я, стараясь систематизировать полученную информацию, однако у меня это получалось слабо. Я не боец. Стоило мне это осознать, как сразу же постарался переложить ответственность за принятие решения с одной головы на весь коллектив. Если кто-то и будет неправ, пусть этим кем-то

будем мы все. – Что делать будем?

– Че тут думать? – Монстричелло был в своем репертуаре. – Валим всех!

– Не так быстро, мой танкоголовый друг, – Логир остановила порыв великана, отчего тот потупился, мгновенно замолчав. Моя челюсть не упала вниз только благодаря шлему – Монстричелло подчинялся орчанке! Положив руку на предплечье громадины, Логир неожиданно обратилась к друидке: – Долгуната, что посоветуешь?

– Сразу на поляну нельзя, слишком рискованно, – без тени смущения начала рассказывать друидка, словно ожидала, когда ее начнут спрашивать. – Оптимальным шагом было бы проверить силы на небольшом отряде, имея возможность сразу же сбежать в лес. Как вариант – зачистим один из проходов.

– Так и поступим! Ярый, веди к правому проходу, – незаметно для окружающих орчанка захватила лидерство в нашей группе. Еще бы – дочь известного паладина! Не сказать, что кто-то был против, даже наоборот – никому не хотелось брать ответственность на себя, но сам факт меня позабавил – пока паладины топали от точки возрождения к учителю, ни у кого не возникало сомнений в том, кто главный. Кто всех спас, тот и главный. Однако стоило только показать народу видимый свет в конце туннеля, как тут же возникают альфы, омеги и прочие буквы греческого алфавита, старающиеся прогнать всех под себя.

Бороться за главенство в группе я не стал – мне этого не нужно. Из меня нельзя сделать лидера на белом коне, ведущего своих бравых воинов вперед на амбразуры. Мне нравится спокойная и размеренная жизнь где-нибудь в загородном домике, в окружении красивых женщин. Понимая, что между домиком из мечты и мной стоят маги, я решил подчиниться Логир и выполнять ее приказы до тех пор, пока они не будут противоречить моим моральным принципам. Согласно кивнув, я повел группу к проходу с поляны. Троим магам, что стоят на страже, не повезло – они будут нашими подопытными кроликами.

– Монстр, ты первый, – мы зависли в нескольких метрах над проходом, и Логир принялась выстраивать тактику предстоящего боя. – Действуем по отработанной схеме, вместо Нарталима будет пантера... Ты же с нами? – запнулась орчанка, так как до текущего момента у нее не возникала мысль о том, с какого перепуга друидка нам помогает.

– С вами, – ухмыльнулась Ната, смотря отчего-то на меня. – Что Ярый делать будет?

– У него нет оружия, поэтому ничего.

– То есть опыт за убийство ему идти не будет?

– А, ты об этом... Нет, пусть пока постоит в стороне. Он исследователь, не боец. Вот пусть и исследует все вокруг. Нечего ему мешаться внизу. Выступаем!

Паладины начали спускаться, однако Долгуната по-прежнему смотрела на меня, не предпринимая никаких действий, поэтому мне пришлось ей кивнуть, показывая свое согласие с решением Логир. Не говоря ни слова, Ната последовала за остальными. Охота на магов началась.

– Эй, что за черт?! – снизу послышался дикий крик, треск электричества, несколько глухих ударов и сдавленных хрипов. Я старался рассмотреть, что происходит, но обзору препятствовала мешанина из блоков и балок, поэтому оставалось в нетерпении переминаясь с ноги на ногу, ожидая результата первой вылазки. Паладинов не было. Ожидание становилось тягостным, и я уже начал планировать спуск, когда со стороны поляны раздался зычный рык Монстричелло:

– За ВДВ! Маги – суки!

Совершенно не понимая, что происходит, я рванул по путеводным балкам к краю поляны, чтобы оценить обстановку и понять, стоит паниковать или все идет по плану. Я успел к самой развязке – группа из двадцати магов поливала огнем и молниями идущего на них Монстричелло, не замечающего царящего вокруг него хаоса. Остальная группа паладинов ютилась у самого входа на поляну, не делая попыток приблизиться к битве. Монстричелло практически дошел до магов, когда те вдруг поочередно начали падать на землю, мерцать и исчезать, словно отправляясь на перерождение. Я нахмурился, пытаюсь понять, что происходит, как внезапное озарение расставило все по своим местам – каждая применяемая способность сжигает Энергию! Об этом еще Шарда говорил! Логика действий паладинов сразу же стала понятной – в Академии Энергия отвечает за перерождение, на Монстричелло магия не действует, маги привыкли к тому, что с помощью одной-единственной молнии могут решить все вопросы, поэтому нужно лишить магов Энергии. И не важно, сколько всего магов будет против Монстричелло – один, два или сотня! Привыкнув к мощи магии, игроки стали слабы. Молодцы, паладины... Но могли бы и меня предупредить, я же волнуюсь!

– Перегруппировка! – скомандовала Логир, как только исчез последний маг. Паладины под руководством орчанки вступили на поляну, встали за Монстричеллой в атакующее построение и начали наступать на толпу испуганных игроков, переместившихся на край поляны от греха

подальше.

– Дайте нам пройти учителя! – слышался возглас одного из игроков. – Ваши разборки с магами нас не касаются!

– Считайте, что это не ваш день! – Логир была непреклонна. – Бой!

Сегодня был поистине день неприятных открытий! Паладины без объявления войны и видимых причин напали на игроков, желающих только одного – пройти этого чертова учителя. Щит Монстричелло, оружие паладинов и когти Долгунаты сеяли смерть направо и налево, пачками отправляя игроков на перерождение. У меня отвисла челюсть – что паладины творят?! Такого беспредела даже маги себе не позволяли! Началась паника, игроки начали давить друг друга, стараясь убраться подальше от смертоносных и, видимо, сошедших с ума паладинов.

– Всем стоять! – дико заорал я, спускаясь на поляну по блокам. Головой я понимал, что отпустил путеводную нить и через десять секунд за мной начнется охота, но душой мне было на это наплевать. Паладинов нужно остановить! Рухнув на поляну, под конец не удержав равновесия, я тем не менее сразу же вскочил и повторил свой крик: – Прекратите!

– Ярый? – паладины замешкались, явно не ожидая моего появления.

– Вы что творите?! – не сбавляя темпа, я с криками набросился на группу. Видимо, во мне выиграло полученное вместе со специализацией чувство непереносимости несправедливости. Дурацкое, конечно, но ничего с собой поделать я не мог. Мне не нравилось, что творили мои партнеры. Я просто обязан был все это остановить. – Забыли, как маги заперли вас на точке возрождения? Забыли чувство ожидания перерождения? Чем вы сейчас лучше магов? Эти игроки не виноваты в том, что хотят жить!

– Ярый, успокойся, – попробовала меня урезонить Логир. – Нам не нужны лишние проблемы...

– Какие проблемы? – пуще прежнего разошелся я. – О чем ты вообще говоришь? Что могут сделать напуганные до состояния обморока игроки? Помешать обучению? Так оно занимает мгновение!

– За каждого убитого игрока не первого уровня начисляется опыт, – Долгуната вышла из-за спины Монстричелло. Пауза позволила большей части игроков ретироваться с поляны, некоторые же застыли у прохода, ожидая, чем разрешится текущая ситуация. – Опыт – это уровни. Уровни – это заполненная Энергия и отсутствие перерождения. Ты готов пожертвовать собой или нами ради незнакомых тебе игроков?

– Да вы с ума все сошли! – ошеломленно прошептал я, осознав, что паладины вырезали игроков целенаправленно.

– У нас нет времени и желания их сортировать, – отрезала

Долгуната. – Инициированным игрокам первого уровня ничего не грозит, неинициированным... Это Академия, здесь иногда умирают. Тебе пора привыкнуться с этим.

– Я добавлю тебя в группу, – предложила Логир. – Будешь получать опыт, как и все мы.

### **Получен запрос на добавление в группу**

– Нет! – ледяным голосом ответил я, нажимая кнопку «Отказать». – Убивая игроков в Академии, вы не нарушаете никаких игровых законов и правил. Но вы нарушаете другой, не менее важный закон – закон человечности. Быть игроком – не значит быть уродом. В ваших действиях нет правды...

### **Желаете инициировать дело «Неправедное поведение паладинов»?**

Да! Что бы это ни означало! Убивая других игроков, паладины ведут себя недостойно своего класса!

– Нет, так нет, – Логир невозмутимо пожала плечами. – Моя задача выйти из Академии с максимальным уровнем. Ты помог нам поверить в себя и показал, как правильно убивать магов. За это тебе спасибо. Но я не позволю стоять у меня на пути. Если ты не с нами, значит, ты против нас. Прощай, Ярый! Жаль, что нам не удалось выйти вместе.

Прежде чем я успел хоть что-то сделать или ответить, тяжелый молот Логир опустил мне на голову, разметая сознание сотней маленьких осколков. Наступила тьма.



## Глава 5. Учеба

– И долго ты валяться собираешься? – насмешливый голос Долгунаты продрался сквозь тьму, возвращая меня к реальности. Стоило открыть глаза, как передо мной предстала удивительная картина: на фоне голубого неба Академии торчала склонившаяся темная голова синеглазой пантеры с вываленным языком, при этом ее морда излучала такое ехидство, что я не сдержался и пробурчал:

– Сгинь, нечисть!

– Че, реально живой? – откуда-то сбоку послышался вопрос Монстричелло.

– Конечно, живой, что с ним сделается, – пантера посмотрела куда-то вправо. – Иногда полезно носить на голове железное ведро. Спасает от озабоченных орчанок.

– Ему все равно не жить! Не я, так кто-нибудь другой его уничтожит! – в голосе Логир было столько нескрываемой ненависти, что меня задело за живое. Наплевав на громогласное звучание колокольного звона, появившееся в голове сразу же, стоило мне только приподняться, я уселся и исподлобья осмотрелся. Мы находились на той же поляне с учителем, на которой орчанка на меня напала. Кроме знакомой мне группы из семи игроков и учителя, больше на поляне никого не было – либо паладины всех добились, либо все успели убежать. Почему-то мне хотелось думать о втором варианте. В паре шагов от меня стоял Монстричелло, держа в своих огромных лапах Логир, позади них стояли виновато потупившиеся паладины, и только довольная пантера едва ли не прыгала с места на место от нетерпения. Стоило мне непонимающе нахмуриться, ибо действия пантеры выходили за рамки логики текущей ситуации, как возникшие сообщения расставили все по своим местам:

**Инициировано дело: Неправедное поведение паладинов (Доступны слоты еще для 9 дел)**

**Описание:** Вы считаете, что игроки Логир, Сартал, Монстричелло, Теарт, Рефор и Дирион ведут себя недостойно звания «паладин», устроив геноцид игроков других классов. Кроме того, при попустительстве группы Логир предприняла попытку отправить на перерождение своего боевого собрата

**Задача:** Разберите данное дело и вынесите по нему вердикт

**Ознакомление с делом: неприменимо, дело инициировано самим судьей**

**Срок исковой давности: отсутствует**

Пантера жаждала получить очередной гранис.

– Почему? – с хрипом спросил я, борясь с головной болью. Орчанка приложила меня молотом знатно. Погасив импульсивное желание приговорить всех и вся к пожизненному заключению в застенках какой-нибудь тюрьмы с постоянной отправкой на перерождение особо жестоким способом, я решил разобраться в происходящем. Мне нужно знать, почему представители моего класса оказались теми еще негодьями. Пригодится для жизни после Академии.

– Пошел ты! – едва ли не выплюнула Логир. – Отчитываться перед всякой тварью не собираюсь! Хочешь судить – суди!

От недоумения мои брови поползли вверх. Логир, прошедший инициацию и предварительную подготовку паладин, дочь наставника, существо, которое смело можно было считать опытным и разумным игроком, ведет себя как... даже подходящего эпитета подобрать не могу... Убитый на всю голову отморозок!

– Что здесь произошло? – понимая, что от орчанки ничего не дождешься, я обратился к Долгунате. Кто-то же должен был остаться в здравом уме.

– Ничего особенного, – друидка превратилась в человека, поправила волосы и пожала плечами. – Великий командующий показал свою истинную сущность, как только появилась первая возможность. Не стоило приговаривать Нарталима к смерти.

– Не понял... – опешил я.

– Наша краснокожая красавица втюрилась в ушастого. Как я поняла из разговоров, у них только-только начало что-то зарождаться, как появился ты и приговорил эльфа к смерти.

– Заткнись! – Логир попыталась вырваться из хватки Монстричелло, но тщетно – громила держал крепко.

– Тебе разве не показалось странным, что охотник за головами отказался от граниса, когда появилось задание? – продолжила Ната, игнорируя выкрики орчанки. – Адекватная, разумная, рассудительная охотница потеряла голову, когда объект ее обожания был уничтожен. Отсюда нежелание включать тебя в группу для получения опыта, отсюда злость и желание уничтожить весь мир, отсюда попытка тебя уничтожить. Я сразу поняла, что она замыслила, поэтому успела тебя оттолкнуть и

молот прошел по касательной, отправив тебя всего лишь отдыхать, а не на перерождение. Да и шлем тоже что-то компенсировал. В общем, классическая ситуация, когда эмоции победили разум. Думаешь, она размышляла о том, что будет делать после Академии с таким прошлым? Ха! Есть шикарное обоснование ее поступку: «ну я же девочка!»... Так что давай, судья, суди! На тебя было совершено покушение, оставлять такое безнаказанным нельзя.

– Почему ты убивала невиновных игроков вместе с паладинами? – речь Долгунаты настолько вывела меня из равновесия, что я цеплялся за любую возможность отложить вынесение вердикта.

– Я похожа на благотворителя? – фыркнула друидка. – Логир приказала убивать всех и каждого, паладины покорились, почему я должна была отставать? Терять опыт? Не на ту напали! Повторяю – суди!

– Не дави на меня, – осадил я друидку. – До тех пор, пока я не пойму мотивы Логир, никакого суда не будет. Неправильный вердикт будет стоить мне слишком дорого.

– Разве тебе еще что-то не понятно? – удивилась Долгуната. – Она хотела тебя убить, я ей помешала и спасла твою задницу. Причина проста – ты засудил эльфа. Какие мотивы тебе еще нужны?

Я проигнорировал реплику Наты и вплотную подошел к орчанке. Эмоции кричали о том, что Долгуната права и нужно поскорее заканчивать с текущим делом, осудив Логир на смерть, а всех паладинов на перерождение или по крайней мере на штраф, однако логика сопротивлялась, взывая к разуму и указывая на явные противоречия. И главным противоречием для меня стали последние слова Логир перед атакой – она желала отправить меня на перерождение не из-за того, что я уничтожил эльфа, но из-за того, что я мешаю ей завершить Академию!

Так не бывает! Что-то здесь не сходится. Но что?

Произошедшие события я нашел в Книге знаний на странице «Нападение Логир на Ярополка в Академии». К слову сказать, за последнее время артефакт успел прокачаться до 488 единиц, практически наполовину заполнив шкалу своего опыта. Такими темпами возможность получить новое свойство или увеличить «Контекстный поиск» появится буквально через пару часов. Информация на меня падает непрерывным потоком, даже хорошо, что я не проходил полноценного обучения до Академии.

– Ты скоро? – нетерпеливо переспросила Долгуната, постоянно отвлекая меня от изучения событий. Как же ей не терпится получить гранисы! Стараясь не поддаваться на провокацию со стороны друидки, я решил пересмотреть видео нападения. Должен же я понять, почему Логир

сошла с ума!

... – За каждого убитого игрока не первого уровня начисляется опыт...

Игра решила, что события нужно было показать мне не с момента атаки Логир, а с выступления Долгунаты, пытающейся объяснить поведение паладинов. Кстати, что странно – никогда бы не подумал, что тот же Сартал будет настолько кровожадным. Пока друидка объясняла мне причину геноцида игроков, рептилоид на пару с каторианцем руками разрывали какого-то невысокого бедолагу в тканевом обмундировании. Немного покопавшись в настройках видео и приблизив паладинов, я нахмурился – моих небольших знаний в физиологии других рас было достаточно, чтобы понять, что и рептилоид, и каторианец были не в себе. Они были безумны. Я перевел фокус на лицо Монстричелло и нахмурился еще больше – глаза громилы были стеклянными. Он стоял рядом с нами, но совершенно ничего не видел. Пересмотрев лица всех участников группы, я обнаружил, что адекватное восприятие действительности сохранили только двое – лепреккон и Долгуната.

Это озадачило меня еще больше. Только двое из семи участников группы сохранили разум, пятеро же превратились в монстров, вырезающих с особой жестокостью ни в чем не повинных игроков. Внезапное озарение заставило поковыряться в Книге знаний в поиске видео о появлении паладинов на поляне учителя. Видео было заснято с неудобного для анализа ракурса, так как я старался держаться за путеводную нить, однако увиденного было достаточно, чтобы понять – лепреккон участия в битве не принимал. Он нехотя плелся позади паладинов, печально покачивая головой, остальная же группа была безумна. Особенно старалась Долгуната. Если паладины держались Монстричелло, то пантера врезалась в скопище игроков и сеяла в нем хаос, смерть и панику. Острые когти Наты уничтожали игроков пачками, не оставляя ни единого шанса на спасение. При этом первое видео показало, что друидка вполне отдавала отчет своим действиям, в отличие от остальных...

«...аккуратно просовываешь кинжал в глазницу и проворачиваешь его три раза. Один раз – чтобы убить, два – ради удовольствия...»

Слова Наты молнией пронесли в голове, заставив по-другому посмотреть на ситуацию.

– Монстр, почему вы начали убивать игроков? – обратился я к удерживающему Логир громиле.

– Дык... Маги закончились, тут наши появились, и че-то как-то понеслась... – пробурчал Монстричелло.

– Сартал, почему ты стал убивать? – поняв, что от танка бесполезно

ждать грамотного ответа, я обратился к рептилоиду. Он всегда казался мне разумным игроком.

– Уровни, опыт... – начал было Сартал, однако запнулся, помолчал и выдавил: – Они вс-се с-смотрели, как нас-с рез-зали, и никто не помог! Если бы мы объединилис-сь, то маги никому ничего бы не с-делали! Но они поз-своили нас-с убить!

– Теарт? – я повернулся к лепрекону, так как рептилоид внезапно замер с остекленевшими глазами, словно вспоминая всю нанесенную ему другими игроками обиду. – Ты не участвовал в битве. Почему?

– Потому что это глупо и непродуктивно. Ненавижу битвы. Я пытался образумить остальных, но... Сам видишь, что получилось.

– Ты закончил? – Долгуната встала рядом, невзначай положив руку мне на плечо. – Ярый, у нас не так много времени. Энергия в Академии не восстанавливается... Выноси вердикт и дальше пойдем вдвоем.

– Хорошо, – согласился я, удивляясь тому, почему мне вообще пришла в голову мысль о том, что нужно разбираться? Все же кристально ясно – паладины виноваты, их нужно судить и наказать! Ибо так хочет...

Кто? Я? Или кто-то другой?

Желание судить здесь и сейчас исчезло. Я взглянул на Долгунату, вопросительно поднявшую бровь, в очередной раз отметил красоту девушки, зажмурился, набираясь сил, после чего произнес, обращаясь к небесам:

– Мне нужна дополнительная информация для вынесения вердикта! Мне необходимы описание и примеры использования способности охотников за головами по подавлению воли других существ!

Глаза Долгунаты расширились от удивления, она собралась что-то говорить, как перед ней появилась долгожданная надпись:

### **Требование удовлетворено, доступ в Храм знаний предоставлен**

– Приветствую в Храме знаний, юный судья, – произнес старик, приветливо разводя руки в стороны. – Прежде чем ты изучишь информацию, требование о предоставлении которой признано обоснованным, поясни логику своего запроса. Нам интересна последовательность твоих размышлений.

– Нам?

– Первое предупреждение, юный судья, – с улыбкой отрезал старик. – Еще два, и тебе будет закрыт доступ в Храм знаний на год. Почему ты решил изучить специализацию охотников? Разве предательство Логир

недостаточно веская причина для вынесения вердикта?

– У меня складывается впечатление, что никакого предательства не было, – гробовым голосом ответил я, еще сильнее убеждаясь в своей версии. Все же быть судьей – дело нелегкое, особенно когда дело касается близких, или ставших близкими тебе людей. – Действия паладинов не поддавались логике. Они не соответствовали сложившемуся у меня психологическому портрету команды, поэтому я начал копать. Просмотр видео только подтвердил мои мысли – на паладинов словно что-то нашло, что-то, что заставило все низменные чувства выйти наружу. Я вспомнил момент, когда друидка выключила мой мозг, оставив животную похоть и страсть, поэтому и затребовал дополнительную информацию. Мне нужно знать, на что способны охотники, подавляющие волю других существ.

– Мы тебя поняли... Случайность... Что же, она тоже имеет место в нашей жизни. Описание специализации тебя ждет, – старик указал рукой на журнальный столик, потеряв ко мне интерес.

**Подавитель – специализация, доступная игрокам, выбравшим в качестве направления развития «Охотник за головами». Одна из самых популярных специализаций Охотников за головами. Игроки с данной специализацией вытаскивают наружу самые низменные желания и чувства жертвы, гиперболизируют их, снимают моральные и физиологические ограничения и забирают под свой контроль, заставляя выполнять необходимые им действия. Ограничение – на начальных уровнях необходим физический контакт с жертвой, при развитии специализации возможно удаленное применение. Нельзя заставить жертву делать что-то, что не является ее тайным или внутренним желанием. Количество одновременно контролируемых существ не ограничено и зависит от уровня развития специализации. Активное подавление воли жертвы снижает уровень Энергии на 20 единиц, поддержание контроля над жертвой снимает по 5 единиц Энергии в течение минуты за каждую жертву.**

**Пример: жертва Охотника за головами находится в безопасном укрытии. Известно, что жертва обожает цветы. Охотник за головами со специализацией «подавитель» размещает вокруг безопасного укрытия цветы, воздействует на жертву и заставляет ее проявить свою любовь к цветам. Не имеющая высокой моральной устойчивости жертва будет вынуждена заняться поиском цветов, выходя из безопасного укрытия.**

**Подавления можно избежать использованием амулетов (вероятность подавления зависит от уровня амулета и уровня**

**подавителя), отсутствием тайных и внутренних желаний или высокой моральной стойкостью. Не является магической способностью.**

– Зачем?! – послышался удивленный возглас Долгунаты, после чего она замерла, встретившись со мной взглядом. Игра вернула меня обратно в Академию в тот же самый момент времени, в который я озвучил свои требования по предоставлению информации, поэтому для окружающих мое отсутствие было незаметно. Но только не для Долгунаты. Одного взгляда хватило друидке для того, чтобы понять – мне все известно.

– Что будешь делать, судья? – усмехнулась друидка, сделав несколько шагов назад и быстренько сжевав восстанавливающую Энергию лепешку.

– Первое – я закрываю инициированное мной дело «Неправедное поведение паладинов» в связи с отсутствием состава преступления, – сам не знаю, откуда в моем голосе взялось столько холода, но сейчас пингвины Антарктиды были бы моими ярыми поклонниками. Улыбка начала сползать с лица друидки, и она сделала еще два быстрых шага назад, словно опасаясь меня или моего вердикта.

– Второе. Монстричелло, отпусти Логир, она невиновна.

– Пошел ты, знаешь куда, со своими приказами? Ты труп! – вспылила орчанка, едва оказалась на свободе, однако меня это не остановило. Не обращая внимания на появившийся в руках Логир молот, я подошел к ней вплотную, положил руку на плечо и продолжил все тем же арктическим голосом: – Логир, мне понятно твое отношение ко мне. Так же, как и тебе, мне знакома боль от потери близкого сердцу существа. Но ты охотник за головами! Ты не имеешь права позволить эмоциям взять над собой вверх. Иначе Игра тебя закроет. Нарталима никто не принуждал быть предателем, он сделал этот выбор самостоятельно. Тебя принуждали. Чтобы сопротивляться воздействию, ты должна смириться с утратой и отпустить его. Хочешь поквитаться со мной за Нарталима – я в твоём распоряжении, но после Академии. Сейчас ты нужна даже не мне, ты нужна всей группе. Ты стараешься сбежать из Загранша, неужели ты хочешь прожить там вечно? Импульсивных паладинов не бывает...

– Я... – стоило мне упомянуть родину Логир, как глаза орчанки прояснились. В них больше не играли ярость и ненависть, наоборот, появились недоумение и озабоченность. Логир сумела справиться с влиянием друидки – тайное влечение к Нарталиму перестало быть тайным, а сильные негативные эмоции к предыдущему месту жительства завершили освобождение, вытесняя друидку из головы. Подтверждая мою мысль, орчанка прошептала: – Ярый... Я не...

– Сартал, Монстричелло, Рефор и Дирион, – прервав Логир, я приступил к освобождению разума оставшихся паладинов. Благодаря Сарталу мне стала известна тайная боль группы – бездействие игроков. С этим мне и предстоит работать. – Мне знакомо испытанное вами чувство беспомощности. Когда кажется, что весь мир против тебя и вместо того, чтобы помочь, другие игроки проходят мимо, старательно делая вид, что не замечают вашей боли. Это нужно пережить, стать сильнее и двигаться дальше. Игра жестока. Никто и никогда не придет к вам на помощь, если за нее не будет достойной награды, свыкнитесь с этим. Единственные существа в Игре, от которых можно получить безвозмездную помощь, – братья по классу. Но вы должны быть достойны того, чтобы называться паладинами! Сейчас я вижу скопище баранов, поддавшихся на сладкие речи друидки и выполняющие ее приказы. Очнитесь! Хотите быть игроками – не будьте баранами!

– С-сам баран! – пробурчал вернувшийся в нормальное состояние Сартал. Вновь пришлось много говорить, прежде чем удалось найти правильный крючок, но результат был достигнут. Влияние друидки сошло на нет. – Мы дос-стойные паладины!

– Хера себе! – пробасил Монстричелло, изумленно осматриваясь. – Мы че, в натуре всех мочили? Какого хрена?

– Долгуната, – наконец я обернулся к виновнице всего представления. Пришедшая в себя друидка ехидно смотрела на меня, ожидая дальнейших действий, но не опасаясь при этом за свою жизнь. Ни мне, ни кому-либо другому из нашей группы не удастся в одиночку отправить ее на перерождение, а до объединения нам еще ой как далеко. Это понимал я, это понимала она, поэтому просто ждала, что же будет дальше. Ее забавляла текущая ситуация. – Уходи. Просто уходи. Нам дальше не по пути.

– Так просто? – ехидно переспросила друидка, внезапно оказавшись рядом со мной. – Без всяких «я приговариваю тебя к пожизненной дисквалификации» или пожеланием страшных кар? Неужели ты меня отпустишь, дорогой?

Мир в очередной раз замер. Рядом со мной находилась самая желанная, чудесная и милая девушка на свете. Ее нужно любить, целовать, носить на руках и восторгаться, а не прогонять! Как только мой язык повернулся сказать «уйди»? Неужели я не понимаю, что если мы сейчас разойдемся, то я навсегда ее потеряю? Так же, как мать и сестру?

Неожиданно перед глазами пронесся ухмыляющийся Арчибальд, и все очарование Долгунаты сошло на нет. Друидка по-прежнему была желанна и притягательна, однако ко мне вернулось мышление!



– Пожалуй, мне тоже необходимо вытащить наружу все потаенные желания, – слова давались с трудом, язык заплетался, желая только одного – восхвалять друидку, однако я был непреклонен. Мне нужно это пройти! – Долгуната, я признаю, что ты притягательна, красива, желанна. Я признаю, что я безумно хочу заняться с тобой сексом. Заключить в объятия и не отпускать до конца жизни. Ты мой идеал... Но я не животное! Я не позволю взывать к моей похоти, затмевая разум. Ты опасна. Ты беспощадна. Ты урод. Не физический – моральный. У тебя нет принципов, нет границ, ради глупостей ты готова была подставить всю мою группу... Нам дальше не по пути. Удачи в Академии.

– Надо же, детишки пришли в себя, – протянула Долгуната, переводя взгляд с одного паладина на другого. Мне даже не нужно было оборачиваться, чтобы гарантированно утверждать – прямо за мной встал Монстричелло, готовый прикрыть щитом в любую секунду, а по бокам Логир и Рефор с обнаженным оружием. Паладины объединились. Каждый из нас относительно друидки слаб и беспомощен, но вместе мы были силой, с которой должна была считаться даже она.

### **Заккрытие дела «Неправедное поведение паладинов» подтверждено**

– Я признаю, что слегка перегнула палку с контролем, но никто не хотел нападать на игроков, – улыбнулась Долгуната, миролюбиво разведя руки в стороны. – Зачем терять опыт? Мы не для того явилась в Академию, чтобы думать о каких-то моральных принципах. Игра жестока, не мне вам об этом рассказывать. Согласна с тем, что хотела избавиться от орчанки. Тут стоит и меня понять – не каждый день под рукой находится судья, раздающий направо-налево глупости. Легкое богатство затмило разум, вот я и... Виновата, что тут говорить, но ничего же не случилось! Все живы и здоровы. Более того...

Долгуната говорила красиво и завораживающе. Послушать друидку, так это она оказалась жертвой обстоятельств, при этом мы же сами и вынудили ее совершить все злодеяния, в которых ее обвиняем. Но на самом деле она белая и пушистая, бедная, несчастная и беззащитная, однако мы по какой-то непонятной причине этого не видим! Я печально усмехнулся – мне стало даже интересно, какой у Долгунаты уровень подавления прямо сейчас? Неужели ей теперь не нужно касаться игроков? И сколько на самом деле у нее с собой восстанавливающих энергию лепешек?

– Группа, слушай мою команду! – прокричал я, отвлекая паладинов от чарующих речей Долгунаты. Достаточно с нас подавителей. Мне еще с

Логир нужно будет разобраться, что она себе взяла в качестве специализации. Я не могу позволять гулять в группе потенциальному гипнотизеру. – Долгуната наш враг! Убить ее!

Молот и сабля опустились на голову друидки одновременно, словно Логир и Рефор несколько лет репетировали синхронность удара. Долгуната успела только широко раскрыть глаза от изумления, прежде чем ее тело замерцало и растворилось в окружающем пространстве, оставив после себя слегка примятую траву. Я обернулся и посмотрел на паладинов.

– Через час возродится Долгуната и сделает все, чтобы отомстить за перерождение. Она коварный и опасный противник, по сравнению с которым все местные маги – ясельные дети. Так что руки в ноги и бегом! Отдыхать будем потом! Логир, кидай мне группу...

Функционально попадание в группу не принесло мне никаких дивидендов – в правом верхнем углу появилась небольшая табличка с портретами паладинов и все. Нажатие на портрет открывало информацию об игроке, однако не было ничего такого, чего бы я не знал. Возможно, только что уровни – уничтожение игроков подняло Монстричелло на пятый, а остальных на четвертый уровень. Со своим двумя я смотрелся на их фоне ребенком. Никакой другой информации доступно не было – ни уровень Энергии, ни возраст, ни специализация. Игра тщательнейшим образом скрывала личную информацию, и только сами игроки были вправе ее разглашать.

Обучение пользованию артефактами заняло буквально несколько мгновений, поэтому когда последний паладин отошел от учителя, я скомандовал, вспомнив сержанта из учебки:

– Готовы? Нам нужно к следующему учителю! Монстр впереди, Логир и Рефор за ним, я замыкающий. Вперед бегом марш! – у нашего сержанта была коронная фраза, как нельзя кстати подходящая под текущую ситуацию: «хочешь сделать хорошо, делай либо сам, либо найми таджиков. Таджиков здесь нет, так что бегом марш!». Мне во что бы то ни стало нужно закончить Академию. Я хочу жить. Поэтому идти под управление Логир глупо и бесперспективно – я помнил, до чего довело группу ее командование. Навыков управления у меня самого не было, но лучше косячить и отвечать за свои косяки я буду сам, чем затем кусать локти из-за неправильных действий напарников. Все нужно делать самому. Оспаривать мое право на командование никто не стал, даже Логир. Паладины сорвались с места и побежали к следующему учителю, обучающему пользованию игровым интерфейсом. Но буквально через минуту раздался радостный крик Монстричелло:

– Мочи уродов! За ВДВ!

Мы наткнулись на магов.

Отработанная на предыдущем учителе схема уничтожения не дала сбой и на этот раз. Из двадцати игроков в темных робах, сбежавшихся на поляну со всех окрестных проходов, догадались контролировать расход Энергии только трое – их пришлось добивать руками. Остальные же отправились на перерождение сами и без лишних напоминаний с нашей стороны. К слову сказать, по результатам битвы я начал понимать Долгунату. Как только первый маг отправил сам себя на перерождение, система с радостью и превеликим удовольствием отсыпала мне 200 единиц опыта. И так за каждое туловище. 17 недоразвитых леммингов-переростков – другого эпитета маги не заслуживали – подняли меня на невиданные ранее высоты – третий уровень и 103 единицы Энергии. Когда я понял, что до четвертого уровня осталось получить менее сотни опыта, чуть лично не побежал душить троих магов, ошарашенно переводящих взгляд со своих ладоней на нас и на ближайший проход. Стоило нам сделать один шаг им навстречу, как двое игроков с диким ревом унеслись прочь, решив, что собственная шкура дороже вероятной награды. Однако убежали не все...

С неотвратимостью самой смерти Монстричелло двинулся к оставшемуся магу. Нерасторопность – личная проблема данного игрока, и мы сейчас поможем ее решить. Но стоило Монстру занести щит для решающего удара, как маг рухнул на землю и с надрывом начал плакать, закрывая руками голову:

– Не-е-ет! Не надо! Пожалуйста, не надо! У меня последняя жизнь и нет инициации! Не убивайте!

Пареньку, выбранному Игрой в качестве мага, было от силы семнадцать лет. Сухощавый, как наш Дирион, со светлыми волосами, спутанными между собой в колтуны, с ярко-зелеными глазами, наполненными первобытным ужасом, пытающийся закрыться руками от щита Монстричелло маг представлял собой жалкое зрелище. Вместо так необходимых злости и ненависти он вызывал только брезгливость и страх заляпаться в чем-то неприятном. Громила застыл, нависнув над подвывающим игроком, и недоуменно перевел взгляд на меня. Даже несмотря на недалекий ум, Монстричелло было противно марать щит об это существо.

– Ты паладинов убивал? – спросил я, когда упоение битвой сошло на нет.

– Не убивайте! Пожалуйста, не надо! – все, на что сейчас был способен юный маг, – умолять и размазывать по лицу сопли и слюни. Ни о

каком конструктивном диалоге, тем более допросе, речи идти не могло.

– Заткнись! – Монстричелло правильно понял, что убивать паренька мы не намерены, поэтому старым проверенным способом заставил того замолчать. Вернее, завять от боли – не каждый игрок выдержит удар под дых закованной в сталь ногой. От удара маг отлетел в сторону, заскулил, но перестал умолять о пощаде. Возможно, он тоже понял, что сразу убивать его не будут. А может, просто ошалел от страха.

– Народ, проходите обучение, – я указал на отрешенно смотрящего в бесконечность старика, после чего обернулся к начавшему затихать пареньку: – Говорить можешь?

– Д-да! – прохныкало существо, распластавшись на земле в некоем подобии поклона и заставив меня внутренне выругаться. До текущего момента казалось, что ниже упасть уже некуда, но маг превзошел самого себя. Теперь противно было даже смотреть в его сторону. Я понимаю, что страх смерти иногда превращает некоторых людей в подобие животных, но должна же быть какая-то граница, опуститься ниже которой не позволяют гордость, образование, самоощущение... Должна быть! Однако, судя по всему, у этого мага она отсутствовала напрочь или была так низко, что мне даже подумать о таком было противно!

– Покажи личную информацию, – приказал я, преодолевая брезгливость, однако маг отрицательно замотал головой, затараторив, словно из пулемета:

– Я не знаю, как это делается! Старшие приказали стоять здесь и ждать, когда паладины появятся, при этом строго-настрого запретили подходить к учителю! Сказали, что только через двенадцать часов после попадания в Академию можно будет к нему подходить.

– Стоп! Кто такие старшие?

– Инициированные и их приспешники. Не все маги охотятся за вами, кого-то просто поставили перед фактом того, что паладины – зло. Тех, кого Игра выбрала сама, маги за своих не считают. Не убивайте, пожалуйста! Я не хочу умирать!

У мага вновь началась истерика, поэтому я кивнул Монстричелло и освежающий разум пинок вновь отправил игрока в полет. Несколько раз глубоко вдохнув, прогоняя по крови кислород и освежая мозги, я посмотрел на хныкающего мага и окончательно осознал – я не могу его убить. Это не враг, это... Это грязь, в которую противно ступать. Пусть его убивают другие или сама Игра. С таким подходом, даже пройдя обучение у текущего наставника, парнишке не выжить. Но это уже его проблемы.

– Сколько тебе осталось до перерождения? – я подошел к

валяющемуся магу. – Если мы позволим тебе обучиться, то ты получишь уровень и обновишь Энергию. У тебя появится еще двенадцать часов жизни. Но я хочу быть уверен в том, что ты не предашь нас и не нападешь в нужный тебе момент.

– Никогда! Я никогда вас не предам и не нападу! Я не хочу убивать! Я просто хочу выжить! Я не помню, сколько времени прошло, у меня осталось всего двенадцать единиц Энергии. Этого на сколько хватит? Не убивайте меня, умоляю! Я ничего не имею против паладинов, магов, да вообще против любых живых существ! Я просто хочу жить!

– Когда вас собирали, сказали, почему маги будут охотиться на паладинов? – как только решение о том, что буду делать с валяющимся пареньком, сформировалось у меня в голове, стало проще дышать. Словно груз с плеч свалился. Пока оставшиеся паладины заканчивали прохождение учителя, я начал собирать дополнительную информацию. Ее никогда не бывает мало.

– Н-нет! – глаза мага вновь наполнились влагой. – Нам просто приказали убивать паладинов при первой возможности и во всем подчиняться Дангарду и Ахеану. Это личные ученики одного из наставников.

– Ярый, мы все, – ко мне подошел Теарт. – Ты здесь тоже уже учился?

– Нет, – я в последний раз посмотрел на мага и навсегда вычеркнул его из памяти. – Не трогайте его, он не жилец.

– Не оставляйте меня здесь! – заорал парнишка, когда до него дошло, что мы не собираемся брать его с собой. – Пожалуйста, не прогоняйте меня! Умоляю! Я не хочу умирать! Не бросайте меня!

– Да заткнись ты! – прорычал Монстричелло, отправляя мага в очередной полет. Рухнув сломанной куклой на землю и замерев, одетый в черную робу игрок тем не менее не исчез. Монстричелло отправил его всего лишь в нокаут.

– Добро пожаловать, рекрут, сейчас я научу тебя пользоваться игровым интерфейсом. Встань и внемли моей мудрости!

### **Прогресс обучения: Вы достигли 3 из 10 учителей**

– Мне нечему тебя обучать, юный рекрут, – «обрадовал» меня наставник, стоило только поляне обучения заполнить собой окружающий мир. – Ты прекрасно и без моей помощи разобрался в управлении игровым интерфейсом, научившись не только открывать-закрывать окна, но и вызывать свойства. Визит ко мне для тебя явился всего лишь

формальностью. Мне жаль.

– Да ладно! – опешил я, явно не ожидая такого развития событий. – Быть такого не может, чтобы в игровом интерфейсе не было чему поучиться еще. Скрытые кнопки, появляющиеся только в определенные моменты времени и под действием определенных условий, свойства, недоступные при стандартном подходе, возможность перенастраивать интерфейс под собственные нужды... Что-то же должно быть!

– Существует все, что ты перечислил, и даже больше, – улыбнулся старик. – Только это не входит с курс обучения Академии. Развивай артефакт, добавляй ему свойство «Настройка интерфейса», и ты получишь дополнительные возможности управления. В том числе и информацию по ним. Других способов узнать об этом нет.

– Понятно... – расстроено протянул я. – Вопрос не по теме можно?

– Попробуй, – помедлил старик с ответом. – Если он не будет касаться будущих обучений, возможно, ты получишь ответ.

– Я думаю, что не касается. Один из учителей, у которых я проходил обучение, рассказал мне о том, что при вынесении правильного вердикта я получу бонус. Я вынес вердикт, он был признан обоснованным, пускай и жестоким, однако никакого бонуса мне не перепало. Вопрос – меня обманули или я не вижу очевидного?

– Второе, – улыбка старика стала еще шире. – Тебе был выдан бонус за правильный вердикт, только ты еще не смог им воспользоваться. Редко бывает, когда в Академии происходит судебный процесс. Обычно даже если дела здесь и возникают, их откладывают до возвращения. Ты же не только вынес вердикт, но и обеспечил выполнение приговора, произнеся его рядом с охотником за головами. Такое в Академии редкость, поэтому тебе был дан бонус, который ты подтвердил.

– Статус? – догадался я, о чем идет речь.

– Да, статус. Отныне ты – судья, желаешь ты того или нет.

– И?.. – заинтересованно посмотрел я на старика. – Что мне это дает?

– Как ты думаешь, что такое инициация?

– Подтверждение класса или расы, – нахмурился я, так как пошла очень большая для меня тема.

– Не совсем. Инициация – это прежде всего подтверждение. Не имеет значения чего. Класса. Расы. Выбранного направления развития...

– Значит, подтвердив свой статус... – я даже замер, боясь озвучить вслух свою мысль.

– Ты стал инициированным игроком, – подтвердил мою догадку учитель. – Говоря языком игроков, твои шансы на завершение Академии

значительно увеличились. Именно такой бонус тебе был предоставлен за вынесение объективного вердикта.

– Увеличились? – удивился я. – Разве инициированный игрок не гарантированно возвращается обратно?

– В теории – да. Один из паладинов, Нарталим, кажется, тоже так полагал. Где он сейчас?

– Он заслуживал этого, – от одного воспоминания об эльфе у меня в груди все сжалось от гнева.

– Разве? – старик демонстративно поднял бровь. – Ты вынес вердикт, что Нарталим предал класс. Но ответь мне, судья, разве ты глава класса? Разве ты определяешь, что позволительно, а что нет для паладинов?

– Нет, – я вначале опешил, но тут же вернулся к мнению о правильности своего решения: – Мой вердикт был корректен. Это подтвердил Император.

– Никто не спорит с тем, что ты был прав, – покачал головой старик, словно не смог достучаться до меня. – Но ты приговорил к смерти игрока, который мог бы в будущем принести пользу классу. У паладинов есть несколько игровых миров, имеющих в твоём мире только одно название: «Ад». Несмотря на все ужасы, это очень популярные миры – на них добываются крайне редкие минералы. Ты мог приговорить Нарталима к пожизненному пребыванию в этом мире в качестве ослушавшегося паладина. Он мог бы приносить пользу, даже будучи наказанным. Однако ты решил прекратить его жизненный путь... Никто не спорит, что вердикт верен. Вопросы возникают в строгости наказания. Заслуживал ли Нарталим такого? Хороший вопрос, на который тебе самому предстоит дать ответ.

– Нет! – слова старика не смогли пробить брешь в моем отношении к эльфу. – Нарталим был наказан по заслугам. Смерть – единственное достойное наказание. Из Ада можно выбраться.

– Именно поэтому ты стал Темным, – печально произнес старик, тяжело вздохнув. – С таким подходом тебе будет тяжело вернуться к Свету.

– Если Свет – это подставить правую щеку, когда тебя ударили по левой, то я выбираю Тьму. Зло должно быть наказано, любая поблажка его лишь усилит. Этого нельзя допустить!

– Тебе будет тяжело в твоём мире с таким подходом к судейству. Мне больше нечему тебя учить. Прощай, паладин...

– Выдвигаемся! – севшим голосом приказал я, как только окружающее пространство воплотилось в поляну посреди железобетонных джунглей. Несмотря на четвертый уровень, встреча с учителем не прошла даром – настроение было испорчено в хлам, хотя я по-прежнему был уверен в

собственной правоте – другого приговора Нарталим не заслуживал.

– Что с магом делать будем? – уточнила Логир.

– Оттащите его к учителю и разбудите. Дадим парнишке шанс, пусть учится. Если встретим в битве – убьем, но сейчас добивать не будем. Мы не маги.

До следующего учителя мы добрались без боя. Никто на нас не нападал, не устраивал ловушек или прочих неприятностей. Словно в одночасье маги Академии решили, что задача по уничтожению паладинов провалилась и нас лучше не трогать. Хотя у меня была более рабочая версия – те два мага, что успели сбежать, предупредили остальных о нашей тактике, и маги решили отдать нам одного учителя, чтобы выработать свои способы боя, более изощренные. Мне не верилось, что нас просто так отпустят.

Поляна с учителем была переполнена игроками различных классов, но ни магов, ни паладинов среди них на первый взгляд не было. Еще на подходе слышался гул переполненного людьми улья, однако стоило нам вступить на поляну, как все затихло. Игроки напряглись, не зная, чего ожидать от появившегося отряда. Незаметно и как-то мгновенно между нами и учителем образовалось свободное пространство. Нас пропускали, предпочитая не связываться, но мы не спешили бежать к учителю сломя голову. Маги научили осторожности. С дальней стороны поляны послышался едва различимый голос наставника:

– Добро пожаловать, рекрут, я научу тебя пользоваться атакующими способностями класса...

– Здесь около сотни игроков, – прошептала Логир. – Учитель обучает атакующим способностям. Если на нас нападут, то сметут и не спросят как звали.

– Согласен, – я полностью поддерживал мнение орчанки. – Напрямую идти опасно. Отходим обратно. Доберемся до наставника через лес. Выйдем сзади него, там и обучимся. Иметь за спиной безопасное пространство как-то надежней.

– Потеряем время... – начал было Рефор, но я осадил каторианца:

– Лучше потерять полчаса, чем нарваться на перерождение. Кто-нибудь разбирается в классовой экипировке? Кто здесь?

– Охотники, друиды, разбойники, чернокнижники, некроманты, воины, – начала перечислять Логир. – Наверняка еще кто-то есть, но отсюда не видно.

– Отходим! Будем двигаться через лес. Как-то не доверяю я больше никому, кроме нашего класса. Кстати, это одна из причин, почему нужно



идти в обход – кто-нибудь видит паладинов? То-то и оно. Теарт, ищи путеводную балку...

Через полчаса я в сердцах выругался, казалось, в сотый раз, мысленно поминая недобрым словом себя, свое решение и игроков, заполонивших поляну с наставником. Путеводная нить петляла так сильно и порой располагалась на такой высоте, что время от нас утекало как вода в песок. Несколько раз мне хотелось все бросить и вернуться на поляну. В такие моменты предосторожность казалась избыточной, однако я сразу же гасил в себе пораженческие мысли и указывал группе на очередную правильную балку. Долгуната показала, что не только маги в Академии заслуживают особенного отношения, а это означает, что среди сотни игроков наверняка найдется один зачинщик, из-за которого начнется массовая заварушка.

– Ярый, иди сюда! – раздался изумленный голос Теарта откуда-то сбоку. Обладая способностью видеть правильный путь так же, как и я, лепреккон двигался вне группы, изучая дополнительное пространство. После обучения пользованию интерфейсом я обязал всех включить запись видео, чтобы после возвращения в основной мир информация об Академии была еще более полной. Возможно, Храм знаний и способен предоставить игроку любую доступную информацию об Игре, но готовить приспешников гораздо эффективней, имея наглядное пособие под рукой, а не где-то в виртуальном пространстве. И именно это пособие я собираюсь сделать. Жить же на что-то нужно.

– Что у тебя? – мне потребовалось несколько минут, чтобы сообразить по карте, в какой точке находится Теарт, и добраться до него по балкам.

– Хрень у меня тут какая-то, – ошарашенно пробормотал лепреккон, указав рукой на небольшую кучу, похожую на строительный мусор. – Эта фигня повторяется.

– Что повторяется? – не понял я Теарта. – Мусор?

– Не смотри на мусор, – раздраженно бросил лепреккон. – Смотри, что под ним!

Под пристальным взглядом Теарта я пошевелил ногой кучу с мусором, но так ничего и не обнаружил. Недоуменно перевел взгляд на паладина, но тот только нетерпеливыми жестами потребовал, чтобы я продолжил ворошить мусор. Выругавшись в сто первый раз, я оставил на путеводной балке ногу, чтобы не возникло проблем со стражами, и целиком сгреб кучу в сторону. Если Теарт уверен, что под ней... Это что еще такое?

Под мусором скрывался небольшой прямоугольник текста, написанного на неизвестном мне языке. У текста был заголовок, во всяком случае, логично было бы предположить, что несколько слов,

располагающихся сверху всего текста, были заголовком того, что скрывалось за непонятными символами. Часть текста была написана более жирными чернилами, чем остальной, словно кто-то хотел акцентировать внимание именно на этом участке, имеющем наибольшую ценность.

– Как думаешь, что это?

– Хрень какая-то, – согласился я с первоначальной оценкой лепрекона. – Ты как ее нашел?

– Ну... – замялся Теарт, поэтому пришлось нажать:

– Если у тебя есть какая-либо информация об Академии – она нужна всем, чтобы выжить!

– Нету у меня ничего, – решил лепрекон. – Просто я собираюсь становиться искателем, вот и шныряю везде.

– Искатель? – нахмурился я. – Ты хотел сказать, исследователь мира?

– Нет. Как мне пояснил учитель, исследователь – это тот, кто открывает новые миры, новые знания и все такое. Искатель – это мне больше по душе. Поиск сокровищ, кладов, тайников и прочих тайных убежищ. Я же лепрекон, нам на роду написано клады искать.

– Так горшочек с золотом – это не миф? – усмехнулся я, но по напрягшемуся лицу Теарта понял, что затронул неприятную для него тему. – Ладно, проехали. Получается, ты обнаружил кучу мусора, она показалась тебе странной, ты ее разворошил и нашел эту надпись?

– Не эту, – облегченно выдохнул лепрекон, поняв, что разговор ушел от его горшочка с золотишком. Наивный! Нужно будет его разговорить и понять, что из сказок правда, а что вымысел. Но это потом. – Это уже третья куча, и под каждой из них были свои надписи. Сразу скажу, надписи разные. Принцип один и тот же – заголовок, текст, часть из которого выделена, но символы разные.

– Ты сфотографировал предыдущие надписи?

– Снял на видео, как ты и говорил. Постой, передам тебе изображение, – глаза лепрекона остекленели, когда он начал ковыряться во внутренних настройках.

– В Академии нельзя этого... – начал было я, но возникшее перед глазами системное сообщение показало, что я совершенно не разбираюсь во всех тонкостях игры:

### **Игрок Теарт предлагает вам игровой обмен. Принять?**

– Работает! – обрадовался лепрекон. Обмен информацией в моем нынешнем мире был выполнен в классическом для любых компьютерных

игр виде: разделенная на две части панель с несколькими кнопками. Как только на половине Теарта появилась пиктограмма видеофайла, одна из кнопок на моей стороне стала активной: «Принять». Стоило мне ее нажать, как Книга знаний пропихала о получении новой порции информации. Получается, что обмен материальными предметами, которые можно держать в руках, осуществляется обычным для реального мира способом – из рук в руки, а обмен невещественными объектами, такими как видео, – через отдельный функционал? Удобно! Но сразу возникают вопросы – почему выгрузка информации из Книги знаний для других игроков доступна только на пятнадцатом уровне свойства «Контекстный поиск»? Разве я не могу просто выгрузить ее по аналогии с тем, что сделал Теарт? Кстати, а что он сделал?

– Учитель показал, как видео выгружать, – пояснил лепреккон, стоило мне только наброситься на него с вопросами. – Я же знал, что ты Исследователь, хотел сделать приятное. Правда, есть проблема – чужие видео не загружаются, а выгружать свои можно только на события, произошедшие за последние 24 часа. Потом Игра переводит их куда-то на дальние резервы и выгрузка сторонним игрокам уже невозможна. Ты все получил?

– Вроде да, – я отыскал в Книге соответствующие записи и сравнил три картинки. Действительно, они были разными, словно по одному принципу кто-то описывал разные предметы, явления или правила... РЕЦЕПТЫ! Меня словно молнией ударило – это же рецепты для специальностей!

– Так это же великолепно! – обрадовался лепреккон, как только я поделился своей догадкой. Он даже стал потирать руки от предвкушения добычи. – Если мы выберемся из Академии, вдруг окажется, что среди этих рецептов есть что-то достойное? Сейчас, вначале, они наверняка общедоступные, но чем глубже мы будем продвигаться...

– Партнерство? – тут же предложил я. – Ты будешь путешествовать по лесу, прокачивая выбранное направление развития, мы будем снизу организовывать доступ к учителям. Как выйдем из Академии, вся прибыль от рецептов пополам.

– Неравноценное какое-то партнерство выходит, – усмехнулся Теарт. – Я работаю, ищу, рискую нарваться на стражей, ты же гуляешь внизу по удобным проходам и при этом вся прибыль пополам? 10 на 90, на мой взгляд, самое подходящее соотношение.

– Почему же неравноценное? – я был согласен с лепреконом, что на данном этапе переговоров моя позиция выглядит крайне слабой. Но у меня

было что ему предложить! – Взамен могу поделиться информацией. Например, как получить инициацию внутри Академии. Интересно?

Судя по округлившимся глазам лепрекона, ему это было ой как интересно.

– Сразу оговорюсь, – продолжил я, чтобы не возникло никаких лишних вопросов, – я собирался рассказать об этом тебе, Рефору и Дириону в любом случае. Вы же не иницированы. Сам об этом узнал у предыдущего учителя, все никак возможности поговорить не было. Разберемся с текущим учителем, найдем нормальную площадку, там и расскажу что да как.

– Эм... Тогда я не понимаю сути твоего предложения.

– Я говорю, информацией с тобой поделюсь. Разной, не только об инициации. К тому же тебе необходимо записывающее устройство для найденных рецептов. Сам же сказал, что через 24 часа видео уходит в некое долгосрочное хранилище и непонятно, можно его оттуда достать или нет. Я же тут как тут. У меня одно из свойств артефакта – выгрузка информации, так что проблем с этим не возникнет.

– 20 на 80, – не сдавался упертый лепрекон. – Что я буду делать с информацией об Академии в большом мире?

Умен, рыжебородый!

– Не только об Академии. Ты, например, знаешь, как попасть в Храм знаний? Раз ты искатель, то тебе будет полезна такая информация.

– Рекруты до выхода из Академии не могут попасть в... – начал было Теарт, но запнулся, увидев мою улыбку.

– Три раза! – предвосхищая его вопрос, произнес я. – При этом один раз уже в Академии, перед тем, как прогнать Долгунату. Я понял принцип, по которому туда пускают. Могу поделиться. К классу это не относится, это лично мое изыскание. Интересно?

– Черт с тобой! 30 на 70! Ярый, ты же ничего не делаешь для того, чтобы получить рецепты! Всем занимаюсь я, ты только выступаешь как хранилище! Имей совесть!

– Хорошо, 30 на 70, – согласился я на условия лепрекона. – Тогда договариваемся о том, что они действуют на все, что ты найдешь в Академии и будешь выставлять на продажу. Рецепты, символы, картинки и прочую гадость. Согласен?

– Ты точно судья? – заинтересованно посмотрел на меня Теарт, как только Игра подтвердила наше соглашение. Нам даже не пришлось ничего лишнего произносить – двойное «согласен» с обеих сторон породило небольшую строку в записной книжке с условиями сделки. Что-то мне

подсказывало, что нарушать данное соглашение будет крайне нерентабельно. Игра не простит. Хотя ей, по сути, глубоко пофиг. Судья не простит, это более правильный ответ. Тем более такой заинтересованный судья, как я.

– Уж больно ты на торгаша смахиваешь! Прямо как мой дядя... О, блин, это еще что такое?

– Ты сейчас о чем? – нахмурился я, так как глаза лепрекона внезапно остекленели.

– Мне тут предлагают подтвердить какой-то статус, я понятия не имею, что это такое и что я должен подтверждать, – ошарашенно произнес Теарт. – Ты знаешь, о чем идет речь?

– Замри! – приказал я, с трудом сдерживая дыхание. – Никуда не нажимай и слушай меня внимательно!

Мне потребовалось несколько минут, чтобы обстоятельно описать лепрекону принцип превращения в инициированного игрока. Оказалось, что Теарт в качестве специализации выбрал торговлю. В его родном мире все только ею и занимались, поэтому глупо было бы от искателя сокровищ ждать другой специализации. Наши торги запустили процесс инициации, и стоило Игре определить, что Теарт выторговал у меня выгодные для себя условия, предложила подтвердить свой статус торговца. Что лепрекон с радостью и сделал.

– Что ты так долго? Где лепрекон? – набросилась на меня Логир, как только я вернулся обратно к группе. Теарт пошел искать новые кучи с мусором.

– С ним все хорошо. Народ, у нас тут намечается незапланированный привал. Пришло время поговорить и узнать друг друга лучше.

– После обучения этого нельзя сделать? – нетерпеливо прорычала Логир. – Сам же говорил, что маги привыкнут к нашей тактике и тогда будет сложнее выжить. Мне, Монстру и Сарталу все равно, как-нибудь пробьемся. Но вам четверым точно крышка.

– Уже двоим, – парировал я и не смог сдержать улыбки, увидев вытянутые лица. – Я и Теарт стали иницированными игроками. Именно поэтому нам и нужна пауза здесь и сейчас. Пора себя обезопасить.

Худощавый тихоня Дирион, старающийся быть тише воды ниже травы, в качестве артефакта взял нагрудник, первым свойством добавив дополнительную защиту от магии. Родом Дирион был из мира Вельс, в котором люди были крайне непопулярной расой. В Вельсе заправляли эльфы. Об Игре Дирион узнал только тогда, когда к нему явился эльф-паладин и в буквальном смысле поволок на обучение, мимоходом убив

семью. Обучали его по правилам, поэтому еще в Твердыне Дирион решил стать хранителем, работником библиотеки. Как таковые знания были Дириону неинтересны, его прельщала тихая и размеренная жизнь в стенах Твердыни. В качестве специализации учитель предложил взять «библиотекарь», на что Дирион с радостью согласился. Редкое совпадение специализации и выбранного направления развития.

Сартал, рептилоид, уроженец мира под названием Версал. Отец Сартала был одним из приспешников паладинов, но так и не смог добиться полноценной инициации в игроки. Сарталу повезло больше – паладины уничтожили одного из ассасинов, что дало возможность превратить приспешника в игрока. Везунчиком оказался отец Сартала, но он передал право своему сыну. Сартал прошел полноценное обучение приспешника, выбрав в качестве направления развития стезю бойца. Между классами постоянно случаются стычки, и первыми на передовую отправляются именно бойцы. Сарталу казалось это интересным, увлекательным, будоражающим кровь, он даже специализацию выбрал под стать: боец ближнего боя. Сейчас, когда смерть и ужас предстали перед ним не на картинках, а прямо перед глазами, былой уверенности в правильности выбора уже не было.

Родиной Рефора, каторианца, был пустынный и малопригодный для жизни мир под названием Бубастис. Произнеся название мира, Рефор вопросительно посмотрел на меня и Монстричелло, словно нам что-то должно было говорить это название, однако недоумение, написанное на наших лицах, опечалило каторианца. Оказывается, Бубастис – город в Древнем Египте, названный в честь мира кошачьих. Каторианцы наладили довольно неплохие деловые отношения с древними египтянами, некоторое время даже правили ими. Баст, богиня радости, веселья и любви, женской красоты, плодородия и домашнего очага, которая изображалась в виде кошки или женщины с головой кошки, была не кем иным, как обычным игроком-каторианцем. После очередной войны с игроками каторианцы оборвали все отношения с Землей, оставшись в памяти местных только в качестве богов. Что касается самого Рефора, по меркам своего племени он был уже почтенным стариком. Пережив всех своих жен и детей, каторианец уже собирался уходить на покой, как был выбран Игрой в качестве паладина. Занимаясь всю жизнь виноделием, Рефор планировал не отказываться от любимого занятия и в Игре, выбрав в качестве направления развития ремесленничество. Специализацию он еще не получил, обучившись у скрытого учителя защитным способностям, но планирует взять что-нибудь связанное с производством. Артефактом каторианца была

сабля, так как, по его мнению, рубящее оружие как ничто другое из арсенала паладинов подходит для прореживания виноградников. Заодно и в Академии пригодилось.

С Логир оказалось не все так просто, как я полагал вначале. Орчанка была отправлена в Академию как охотник за головами, однако чем больше она знакомилась со своим будущим занятием, тем меньше ей хотелось этим заниматься. Убивать игроков по желанию Игры оказалось для Логир непосильной ношей, что подтвердил инцидент с Нарталимом. Охотники не должны иметь привязанностей. Игра всегда заставляет сделать выбор между чувствами и долгом, орчанка же этот тест не прошла. Несмотря на расу, Логир с самого детства была без ума от эльфов, по сути, кровных врагов ее народа. На Загранше, родине орчанки, живых эльфов уже не водилось даже среди НПС, поэтому встреча с Нарталимом была для девушки сродни празднику. Когда же эльф начал позволять восторгаться собой, проявляя к Логир больше внимания, чем к другим, девушка совсем потеряла голову. Потом пришел я и все разрушил... Умом Логир понимала, что у них с Нарталимом ничего бы не получилось, но в глубине души была по-прежнему на меня зла. Такие эмоции охотник за головами испытывать не должен, поэтому Логир была в смятении и не понимала своего места в Игре. Она даже не стала получать специализацию, обучившись общим принципам Игры. Видимо, придется с ней поговорить еще раз, теперь уже один на один. Без лишних ушей.

Что касается Монстричелло, то мне о нем было известно гораздо больше его самого, за исключением, пожалуй, специализации и свойств артефакта. Здесь Монстр смог меня удивить продуманностью своего выбора. Имея иммунитет к любой магии, Монстричелло добавил своему щиту дополнительную защиту от нефизического урона – яда, холода и инерции. Что касается специализации, то Монстричелло стал крестоносцем, паладином без страха и упрека, спешащим на помощь обездоленным и лишенным крова. По словам довольного громилы, эта специализация как ничто другое подходит под его желание быть танком.

Далее настала моя пора рассказывать группе о себе, Теарте и способе пройти инициацию. Дирион и Рефор слушали, в буквальном смысле замерев на месте, – эфемерный шанс выйти из Академии с группой на глазах превращался в реальную возможность остаться целым и невредимым. Сразу возник вопрос в том, каким образом заставить Игру уточнить статус этой парочки, но и на это у меня был ответ. Дирион хотел стать библиотекарем, Рефор – промышленником. Что же подходит и тем, и другим как нельзя лучше? Игроки нахмурились, не понимая, куда я клоню,

поэтому пришлось рассказывать о рецептах и нашей договоренности с Теартом. Один игрок может рецепты хранить, второй – изучить.

Пришлось брать еще одну паузу и вести группу к найденному Теартом рецепту.

– О! Вы-то чего здесь делаете? – удивился лепреккон, свалившись на нас буквально сверху, однако запнулся, увидев забавные, излучающие радость лица паладинов, и с воодушевлением спросил: – С ними тоже сработало? Мы все вернемся домой?!

В ответ послышались радостные выкрики, последовали объятия, благодарности, заверения в вечной дружбе и прочие телячьи нежности, уничтожающие время похлеще компьютерных игр. Инициацию прошел только Дирион, так как Рефор еще не выбрал специализацию, но нам стал понятен алгоритм, как сделать из каторианца настоящего игрока. Нужно просто найти учителя, обучающего специализации. В итоге к тому моменту, как мы добрались до учителя атакующих способностей, все уничтоженные нами ранее игроки, как маги, так и Долгуната, уже должны были возродиться. Не нужно быть провидцем, чтобы гарантированно утверждать: они жаждали одного – праведной мести. Поэтому нам нужно было быть осторожными.

– Хера себе! – прошептал Монстричелло, осматривая поляну с высоты четырех метров. – Так они же, реально нас завалить хотели? Вот же суки!

Поляна была по-прежнему заполнена игроками. Книга знаний услужливо подсказала, что игроки были теми же самыми, что и час назад. Только сейчас среди них находились маги и учиняли допрос. До нас доносились не все слова, однако суть была понятна: маги с использованием универсального и понятного всем матерного языка интересовались, почему игроки не напали на нас сразу, как только мы появились в проходе. Ибо договоренности были ровно такими!

– Красивая картина, не правда ли? – позади нас раздался голос, услышать который я одновременно и мечтал, и боялся.

Я знал, что Долгуната рано или поздно нас найдет, но не думал, что это произойдет так быстро. Неужели мы настолько предсказуемые?

– Стоит мне только столкнуть тебя на поляну, как игрока по имени Ярополк можно навсегда вычеркивать из Игры. Ты должен мне, паладин! И я пришла за своим долгом!

– У тебя проблемы с мировосприятием? – парировал я, сделав несколько шагов в сторону Монстричелло. В случае начала заварушки он сможет прикрыть. – Если кто-то кому-то что-то и должен, то это ты мне.

– Как думаешь, что произойдет, если половина из вас отправится на



точку возрождения? – Долгуната явно была настроена слышать только саму себя. Хвост пантеры яростно хлестал по бокам, когти были выпущены, а внешний вид темной кошки говорил о том, что она готова броситься на нас в любой момент. Опасная, страшная, безумная – я не был уверен, что мы сможем ее сдержать. В прошлый раз на нашей стороне была внезапность, сейчас же мы полностью находились во власти друидки. – Половина выживет, вы слишком живучи, но с собой я точно смогу забрать нескольких. Я не боюсь перерождения. Пока вы едины, вы сильны, стоит вас разлучить, как сказка под названием «паладины» закончится. Потанцуем?

– Монстр, ловишь ее на щит! – понимая, что разговаривать дальше бесполезно, я принялся организовывать народ. Вместо того, чтобы вырезать нас одного за другим, друидке захотелось поговорить и показать всю свою крутизну. Ей же хуже! Мы тоже не пальцем деланы! – Логир справа, Рефор слева, остальные за танка. Хочешь потанцевать? – последний вопрос я адресовал друидке. – Не вопрос. Белый танец, дамы приглашают кавалеров!

Черную молнию, метнувшуюся в нашу сторону, не смог бы остановить ни один молниеотвод. Прыжок Долгунаты был настолько мощным и стремительным, что Монстричелло, Логир и Рефор разлетелись в стороны, словно кегли в боулинге. «Живо на балку!», хотел было крикнуть я разлетевшимся игрокам, но Долгуната продолжила полет и всей своей немалой массой сбила меня с ног, выбивая дух, и навалилась сверху. Пантера весила килограммов двести, отчего я не мог ни пошевелиться, ни даже вдохнуть!

– Только дернитесь – ему крышка! – прорычала Долгуната.

– Он иницирован, дура! – парировала Логир, отчего я немного успокоился. Игроки смогли подняться и вернуться на спасительную балку в течение десяти секунд. Стражи не придут.

– Внутри Академии нельзя пройти инициацию! – фыркнула Долгуната. – То, что он принял за инициацию, – не более чем подтверждение специализации и направления развития. Как только Ярого опустят до первого уровня, Игра предложит ему выбрать – либо потерять подтверждение и переродиться еще раз, либо окончательно умереть с гордо поднятой головой и выбранным направлением развития. Результат будет один и тот же – маги дождутся его возрождения и уничтожат. Думаете, никто прежде не знал о том, что внутри Академии можно получить инициацию? Считаете себя уникальными? Если бы все так было просто, из тридцати тысяч игроков обратно в большой мир вернулось бы не меньше

половины. Так что стоим и не возникаем, говорить буду я.

– Ты и так говоришь, – прохрипел я, чудом набрав воздуха. Особого дискомфорта от того, что я не дышал, не было, тут стоит сказать спасибо Игре, однако физиология произнесения звуков осталась прежней – для этого был необходим воздух. Которого не было.

– Ты не представляешь, Ярый, с каким удовольствием я выдавила бы тебе глаза, – кровожадно прорычала пантера, проскрежетав когтем по броне. – Но ты мне должен, поэтому вначале я получу свой долг!

– Я тебе ничего не должен! – на остатках воздуха прохрипел я, но тут же был окончательно прижат к балке.

– Слушаем меня внимательно, – Долгуната обратилась к паладинам. – Маги поставили практически всем игрокам ультиматум – либо они, либо паладины. Нетрудно догадаться, что все выбрали – вы видели это на поляне. Сейчас возле каждого учителя и каждой точки перерождения дежурят не только маги, но и обычные игроки. Всем хочется опыта и гранисов. Да, маги за ваши головы обещали полновесные гранисы! Поэтому я здесь. Не стоит этого делать, Логир. Я успею его убить.

– Что же ты хочешь? – спросила орчанка.

– Получить то, что мне причитается.

– Я тебя не понимаю...

– Ярый обещал мне гранис, если я помогу вам всем закончить Академию. Я хочу его получить.

– Ты не охренела? – я полагал, что воздуха уже не было, однако заявление друидки заставило найти внутренние резервы и возмутиться.

– Не рыпайся! – друидка поерзала на мне, занимая более удобное положение. – Я еще не закончила... Что за...! Мяу!

Находиться под тушей пантеры было некомфортно. Прекрасно понимая, что у меня нет оружия, Долгуната не стала блокировать мои руки, считая, что ни урона, ни вреда я нанести не смогу. С одной стороны, она была права, но с другой – у пантеры был такой милый, пушистый и мягкий животик, на котором, вопреки всей физиологии кошачьих, было всего два соска, что я не удержался и погладил его. Руки погрузились в теплую, мягкую шерстку брюшка, и в ладонях очутились нежные соски, по одному в каждой. Наверное, я извращенец, но мне понравилось гладить пузо друидки, чего нельзя сказать о Долгунате. Она взмыла в воздух, оттолкнувшись, наверное, всеми четырьмя лапами и хвостом одновременно. По всей окрестности раздался дикий и возмущенный вопль, после чего огромная туша пантеры рухнула обратно. Только в этот раз на ее лапах были выпущены длинные когти, которыми она приземлилась прямо

мне на грудь. Короткая вспышка боли сменилась убаюкивающей тьмой, выдергивая меня из-под лап разъяренной кошки. Последнее, что я запомнил, – попытки друидки разорвать меня на мелкие кусочки. Видимо, девушке не понравились ласки. Неужели она фригидная?

**Вы были уничтожены и отправлены на точку возрождения**

**Вы потеряли уровень**

**Ваш текущий уровень: 3**

– Дирион, хватай его и оттаскивай! Ярый, приходи в себя! Хватит тормозить! – голос Логир разорвал покров тьмы, выдергивая меня из состояния полного покоя. Ощувив, что меня повалили на землю и куда-то потащили, я попробовал возмутиться. Неужели не видно, что мне хорошо? Зачем кантовать? Однако стоило открыть глаза, как сознание рывком вернулось обратно, сопровождаемое очередным системным сообщением:

**Вы получаете +100 Опыта**

– Монстр, отходим! – донеслась очередная команда Логир. Дирион, бурча под нос что-то нелитературное, тащил меня в сторону леса, откуда ему махал рукой Теарт. С противоположной стороны поляны возрождения доносились изошренные маты, лязг железа и ор игроков, поэтому я уперся руками в землю, рывком вскочил на ноги и окончательно оценил обстановку. Возле единственного прохода на поляну возрождения царил хаос. Научившись пользоваться атакующими способностями, игроки всех классов лезли вперед, стараясь попасть на поляну и уничтожить зарвавшихся паладинов. Однако им мешала непроходимая гора в виде двухметрового гиганта со щитом. Находясь в центре огромного шара из огня, молний, льда и еще чего-то непонятного, Монстричелло активно орудовал артефактом, словно дубинкой, опрокидывая наступающих на него игроков на землю. С боков нашего танка уже привычно было наблюдать Логир и Рефора, забирающих у упавших игроков один уровень, а за ними... Долгуната стояла позади Монстричелло, выжидала удобного момента, после чего прыгала через щит танка прямо в гущу игроков и превращалась в вихрь. Проходило несколько секунд, друидка возвращалась обратно, сопровождаемая информацией о получении нового опыта, чтобы через несколько мгновений повторить свой прыжок. Опыт лился рекой, однако поток желающих уничтожить нас игроков не иссякал. Чертовы границы хотели получить все.

– Я дальше сам! Беги к Теарту! – бросил я все еще старающемуся дотащить меня до железобетонного леса Дириону, после чего обернулся к орчанке и прокричал: – Логир, я в норме! Выбирайтесь!

Первой мимо меня пронеслась Долгуната, одарив красноречивым взглядом. Не желая попадать на передовую, я побежал за пантерой, чтобы уже с окраины леса смотреть на то, как грамотно и аккуратно отступают паладины, постоянно держа за своей спиной лес.

– Уходим! Нужно наших забрать! – скомандовал Теарт, указывая Долгунате и Дириону на путеводную балку. На поляну ринулись игроки, часть из которых продолжала насаждать на паладинов, а часть понеслась к нам, желая поскорее с нами разделаться. Я нахмурился – неужели маги запугали всех настолько, что они превратились в такое стадо? Стоило взобраться на высоту нескольких метров, как окружающее пространство огласил дикий крик ужаса и боли. Игроки забежали в лес более чем на десять секунд, чем сразу же воспользовались стражи. С этой стороны погони можно не опасаться.

– Ярый, пос-старайся не нападать на нее с-разу, – осадил меня Сартал, стоило мне подняться наверх. Долгуната в форме пантеры с независимым видом сидела и рассматривала свои лапы, словно не она час назад отправила меня на перерождение. – Вначале нам нужно вытащить Логир. Она тебе все объяснит.

– Объяснит что? – опешил я. – Неужели Логир знает, с какого хрена эта ополоумевшая кошка хотела нас всех подставить? Она меня убила!

– Солнце мое, – Долгуната снизошла до разговора, показав оскал из огромных острых клыков. – У тебя, как у порядочного паладина, было всего два пути после того, что ты сделал. Либо брать меня в жены, либо умереть. Будем считать, что я сделала выбор за тебя. Сразу скажу – еще раз такое совершишь, тебя не спасет ничего. Живьем в землю закопаю!

– Я не твое солнце, – злость на друидку требовала выхода, поэтому я набросился на нее с претензиями. – Назовешь меня так еще раз, я сам тебя закопаю! Дальше...

– Давайте вы будете устраивать разборки после того, как мы вытащим остальных, – вмешался Теарт. – Я не уверен, что Монстричелло бессмертный. С друидкой разберешься потом...

Операция по безопасному извлечению Монстричелло, Логир и Рефора заняла у нас практически час. Большую часть этого времени мы искали область, в которой путеводная балка подходила максимально близко к поляне, будучи при этом не единственной балкой в округе. Все прекрасно понимали – игроки ринутся за нами в лес и увидят, что паладины

хватаются за балку. Надеяться на то, что массовое безумие затмит разум абсолютно всем игрокам, не приходилось – кто-то наверняка сопоставит одно с другим и тоже схватится за балку. Нужно, чтобы их балка оказалась неправильной.

Нам удалось совершить задуманное, хотя в процессе мы чуть не потеряли Сартала, неосторожно высунувшегося из-за укрытия и получившего удар молнией прямо в грудь. Однако либо заряд был слабый, либо артефакт рептилоида настолько прокачался, что целиком поглотил удар, Сартал отделался лишь небольшой подпалиной на доспехе и гневным окриком Логир, приказавшей рептилоиду не соваться куда не следует. Когда же на нашу сторону стали стражи, принявшие уничтожать игроков одного за другим, стало понятно – нам удалось сбежать.

– Раз мы теперь в относительной безопасности, может, расскажете, что происходит? – развернулся я к группе, как только мы отделились от точки возрождения на значительное расстояние. Кивнув в сторону Долгунаты, я добавил: – Почему она жива и с нами?

– Мне, кстати, тоже это интересно, – рядом со мной встал Теарт. – Из-за чего мы должны были рисковать? Признаю, очень приятно получить пятый уровень, но стоило ли ради этого убивать Ярого?

– Ты тоже не в теме, что происходит? – удивился я.

– Какой там! Прихожу к месту встречи и вижу, что все обсуждают глобальный план по твоему спасению. Но почему тебя нужно было спасать – непонятно. Ты показал себя разумным существом и вряд ли стал бы лезть туда, откуда невозможно выбраться, следовательно, умер ты как-то хитро. Но никто не стал говорить как. По обрывкам разговора понял, что тебя порешила друидка. Но за что, как и почему – все молчат. Мне же интересно!

– У нас заключено соглашение, – спустя довольно длительную паузу, Логир взяла на себя удар. – Мы помогаем друг другу пройти Академию.

– Поздравляю, – ехидно ответил я. – Только это не отвечает ни на одни из заданных вопросов.

– Мы... Это условие соглашения... – замялась Логир, но тут ей на помощь пришла Долгуната:

– По условию соглашения, они не имеют права ничего тебе рассказать, иначе Игра их сотрет. Либо мы идем дальше вместе, либо не идет никто. Ничего другого я не позволю.

– Даже так? Что же ты сделаешь? Убьешь нас?

– Если будет нужно, да, – Долгуната не проявляла абсолютно никаких эмоций, словно не сомневалась в своем превосходстве. – Я буду отправлять

вас на точку возрождения раз за разом, пока мы не договоримся. Мы идем дальше вместе.

– Логир? – я ошарашенно посмотрел на орчанку. Даже сквозь красную кожу был виден румянец смущения, словно ей были неприятны слова друидки, но ничего поделать с ней орчанка не могла. Я перевел взгляд на остальных: – Народ, вы что?

– На меня не смотри, я не в теме, – не менее ошарашенным голосом ответил лепреккон.

– У вас нет выбора, – продолжила свою линию Долгуната. – Без меня вам не выжить. Вы совершенно ничего не знаете об Академии. Думаете, лес является главным препятствием?

– Можно подумать, у тебя информации больше, – бросил я, стараясь придумать, что же делать. Друидка на правах сильного качает права, и шестеро паладинов вынуждены с этим мириться. Лично меня такой подход не устраивает.

– Территория Академии представляет собой правильный прямоугольник с четырьмя точками появления игроков, строго по углам. Периметр Академии представляет собой двухкилометровый железобетонный лес с проходами и пятью наставниками в каждом из углов. Далее идет пустошь, за пустошью – пустыня, в центре которой находится озеро с островом, где сидит глава Академии. Между лесом и пустошью находится лабиринт с ловушками, пройти который можно только в группе. Я знаю, как избежать часть ловушек, остальные будем изучать на месте. Это малая часть того, что я знаю об Академии. Если мы договариваемся о временном перемирии – я расскажу тебе все, что знаю.

– Временном перемирии? – нахмурился я.

– На период нахождения в Академии. Как только мы выйдем в большой мир – я тебя уничтожу. Порву на куски за то, что ты сделал! Но сейчас мы нужны друг другу. Даже не так, ты нужен мне, а если я тебе не нужна – это твои личные проблемы. Второй раз вытаскивать тебя из точки перерождения будем после двух-трех смертей. Чтобы ты был более сговорчивым. У тебя нет выбора, Ярополк. Как и у тебя, Теарт, нечего прятаться за спиной Ярого и думать о побеге. Я все равно быстрее.

– Значит, хочешь поделиться информацией об Академии? – я рассмеялся в лицо друидке. – Ты хочешь нас купить никому не нужными в большом мире данными? Мне казалось, что ты адекватный игрок.

Я старался держаться независимо и спокойно, анализируя текущую ситуацию в режиме суперкомпьютера. Что происходит? Почему Долгуната ведет себя так, словно она полностью контролирует ситуацию? Почему

Долгуната, которую я встретил в самом начале, и Долгуната, которая сейчас стоит передо мной, – два разных человека по своему поведению? Почему она так разительно изменилась? Но больше всего меня поразило спокойное отношение паладинов к угрозам друидки в мой адрес. Вроде бы паладины пришли к осознанию того факта, что все мы братья и нужно стоять друг за друга горой, однако получается, что они в очередной раз согласны меня слить, лишь бы остаться в живых. Что же им такого наобещала Долгуната, что они безоговорочно начали ее поддерживать? Гранис? Бред какой-то.

– Что же ты еще хочешь? – удивилась друидка. – Денег? Так напоминаю, если ты забыл, что это с тебя гранис за помощь. Нужна она тебе или нет, меня этот факт особо не волнует. Я хочу его забрать, и я его заберу. С тебя или с твоего трупа. Вот, кстати, тебе еще одна информация для развития – при окончательной гибели игрока все его гранисы остаются на земле. Так что он будет моим в любом случае. И забудь про свою инициацию – она тебя не спасет. Мы закончили? Мне можно превращаться обратно в хорошую девочку?

– Ты, наверное, тоже забыла – без меня и Теарта вам не пройти по путеводным нитям. Убивай. Мы возродимся и как-нибудь выкрутимся. Вам же придется отсюда тащиться сквозь весь лес к ближайшей тропе, и не факт, что даже с твоей скоростью ты успеешь избежать стражей. Вы же все просто сдохнете, – я посмотрел на паладинов. – Народ, неужели вы не понимаете, что она нас использует?

– Ярый, просто соглашайся. Поверь, Долгуната не желает нам зла, – выдавила из себя Логир. – Она так же, как и мы, хочет закончить Академию. Никто никого не использует.

– Неужели? – я посмотрел в насмешливые глаза друидки, окончательно принимая решение. – Тебе нужна моя помощь? Не вопрос, помогу. Пройдем Академию вместе. С тебя три граниса. Это мое условие.

– Почему не десять? – рассмеялась друидка. – Или сразу сотню...

– Теарт, ты новые рисунки нашел? – я повернулся к лепрекону, игнорируя друидку.

– Да, есть парочка, – Теарт принял правила игры и кинул мне обмен. Помедлив, лепреконт добавил: – Ярый, я с ними. Че-то мне жить охота больше, чем показывать свой гонор. Если Долгуната поможет пройти лабиринт и выдаст информацию об Академии, то пусть командует! Может, у девочки пунтик есть насчет лидерства. Тяжелое детство, деревянные игрушки, прибитые к полу, все такое, вот она и старается прогнуть под себя всех и каждого. Не вижу ничего страшного в том, чтобы она командовала.

– Пусть командует, я же не против, – пожал я плечами, поражаясь сам

себе. Откуда только во мне столько смелости и уверенности в собственной непогрешимости? – Только за все нужно платить. Кроме информации, я хочу три граниса, и либо я их получу, либо пошла она в...

– Я тебя предупреждала, – Долгуната в мгновение ока превратилась в пантеру и очутилась рядом со мной. – Посмотрим, что ты запоешь, когда жизнью не останется...

Короткая вспышка боли и очередное системное оповещение:

**Вы были уничтожены и отправлены на точку возрождения**

**Вы потеряли уровень**

**Ваш текущий уровень: 4**

Пробуждение от второго перерождения было сродни включению яркой лампочки в темной комнате – внезапно из ничего появилось все, включая осознание себя в этом всем. Я очутился возле камня возрождения и буквально через несколько мгновений рядом появился еще один игрок. Затем еще. Еще. Поляна была наводнена игроками разных мастей, высматривающих в сонме появляющихся существ паладинов, поэтому решение о том, что делать дальше, родилось одновременно с криком: «Паладин! Вали его, ребята!». Воспользовавшись примером Долгунаты, я взял с места в карьер, врезавшись в только что появившегося рядом со мной рептилоида. Не ожидавший такого маневра игрок рухнул на землю, и мы вместе с ним покатались по земле, прямо под ноги бегущей к нам толпе. Я действовал на чистых инстинктах – хочешь выжить, шуруй в толпу. Рядом со мной начали летать странные черные молнии, стрелы, один раз пролетел топор, однако окружающим все это наносило куда больший урон, чем мне.

– Ты че творишь? – прохрипел подмятый под меня рептилоид, и я не нашел ничего лучшего, как приложить его головой о стальную сапог одного из игроков. Рептилоид обмяк, и я совершил еще один кульбит, используя свою добычу как щит.

– Где он?! – я постоянно катился по земле, образуя все большую и большую куча-мала. В желании убить меня первым игроки мешали друг другу, падали на землю, роняя соседей, некоторые даже начали убивать конкурентов, о чем свидетельствовали изумленные и недовольные крики. В какой-то момент времени я осознал, что используемый в качестве щита рептилоид исчез – либо я его упустил в образовавшейся давке, либо он выполнил возложенную миссию и защитил меня от смертельного удара. Плевать! Я продолжал катиться по земле, краем глаза отмечая конечную



точку своего дикого маневра – опушку леса.

– Да замрите вы все! Он же уйдет! – раздавшийся голос был мне знаком. Книга знаний тут же подсказала, что кричал Дангард, ученик Девира, поэтому я удвоил усилия. – Вон он! Бейте!

Каменный блок, неожиданно оказавшийся прямо надо мной, разлетелся вдребезги, острой крошкой пробарабанив по броне. Я достиг опушки! Не теряя скорости, я вскочил на четвереньки и прыжками, словно обезьяна, понесся в глубь леса, делая кульбит в случайную сторону после каждого прыжка. Мне нужно было сбить прицел у преследователей, и пролетающие рядом молнии и ледяные сосульки говорили о том, что я выбрал правильную тактику.

– Не дайте ему уйти! – крик Дангарда раздался настолько близко, что я едва не сбился с ритма. После очередного прыжка я совершил кульбит за какой-то блок и впервые поднял голову, чтобы осмотреться и найти путеводную нить – у меня осталось всего несколько секунд до активации стражей.

– Я не пойду в лес! – сзади раздался «мотивирующий» возглас, подаривший мне несколько секунд, и тут я увидел зеленоватое свечение. Путеводная балка находилась буквально в паре метров впереди. – Монстры!

Я бежал вперед, не разбирая дороги, периодически касаясь спасительной балки. Чутье мне подсказывало – залезать наверх нельзя, на это элементарно нет времени. Не забывая на всякий случай петлять и постоянно прыгая за появляющиеся на пути блоки, я проклинал себя за глупость и наивность. Неужели мне недостаточно было первого раза, чтобы понять – в этой игре можно доверять только самому себе. Никому более! Долгуната вновь нашла какие-то внутренние страхи паладинов, заставив их покориться. Еще и соглашение какое-то заключила, кошка драная! Зачем она вообще к нам привязалась? В лабиринте что, необходимо принести жертву, чтобы пройти дальше? Другого обоснования ее действий не было.

– Ты все равно сдохнешь! Тебе не пройти лабиринт! – раздался крик Дангарда буквально у меня за спиной, после чего он захрипел и умолк. Маг нарвался на стража. Только сейчас я остановился, успокаивая бешено колотящееся сердце и желание бежать дальше. Уровень адреналина просто зашкаливал, поэтому я дал выход эмоциям, заорав в небо: «Су-уки! Всех урою на хрен!». Меня трясло так, что я едва не отпустил балку. Только появившийся в метре красный глаз стража напомнил, что я нахожусь в небезопасном месте.

Чтобы успокоиться, мне потребовалось порядка пяти минут. В

попытке найти хоть что-то, за что мог бы зацепиться и переключиться мозг, перейдя из режима «паника» в режим «осмысленное действие», я начал озираясь, стараясь увидеть хоть какую-то необычную вещь. Хоть что-то, что выбивается из общей картины и что можно изучить. Мне это удалось. Даже два раза.

Первая вещь, которая бросилась в глаза, – фрейм группы, показывающий, что паладины и Долгуната живы и здоровы, успев получить за прошедший час еще по одному уровню. Отныне со своим четвертым я был самым низкоуровневым. Теарт заполучил шестой, Дирион и Сартал седьмой, Логир и Рефор восьмой, Монстричелло девятый и Долгуната, я даже не поверил глазам, двенадцатый уровень. Друидка уже перешагнула за первый десяток! Как только уровень адреналина в крови снизился до приемлемых значений, я сделал важную штуку – покинул группу. Хватит, навоевались вместе! Благодаря дару главы Академии я прекрасно видел текущее местоположение паладинов – они как раз огибали поляну возрождения, двигаясь в мою сторону, в то время как я не хотел позволять им определять мое положение на карте.

Я оскалился – друидка никак не уgomонится! Не нужно быть Нострадамусом, чтобы предсказать будущее – Теарт проведет паладинов безопасными тропами ко мне, Долгуната вновь выставит ультиматум, я с ним не соглашусь, и перерождение повторится. Прогибаться под друидку я не намерен. Оно мне нужно? Вряд ли!

Второе, что бросилось в глаза и не позволило сию же секунду вскарабкаться по путеводной балке вверх, явилось странное желтоватое свечение, исходившее от валяющейся прямо на земле кучи мусора. Я даже опешил вначале, пытаясь понять логику свечения, однако тут мне на помощь пришла Книга знаний. Над кучей появился маркер «97 % совпадения», при мысленном нажатии на который открылась статья про найденный Теартом рецепт. Выходит, стоит один раз увидеть какой-либо предмет, в данном случае – кучу мусора, под которой скрывается рецепт или какой-нибудь другой искомый предмет, как Книга знаний начинает анализировать все, что я вижу, и подсвечивать найденные соответствия? Желая проверить свою догадку, я подбежал к куче, смахнул ее в сторону и улыбнулся, увидев рецепт. Теперь поиск объекта своей будущей прибыли будет гораздо проще, дело за малым – нужно выжить и закончить эту долбаную Академию. Первый шаг для этого прост и понятен – необходимо держаться подальше от своей бывшей группы.

Постоянно контролируя по карте передвижение приближающихся ко мне паладинов, решивших проверить место, на котором я находился до

выхода из группы, я двинулся по направлению к учителю атакующих способностей. Побег с точки возрождения натолкнул меня на одну интересную тактику, которую я хотел сразу же проверить – молниеносный наскок и такое же молниеносное отступление. Само обучение проходит мгновенно, учитель стоит на опушке поляны, рядом с лесом, даже если его будут постоянно контролировать, концентрация игроков не совершенна. Это же не бойцы элитных подразделений, прошедших многолетнюю выучку! В большинстве случаев это уставшие, запуганные магами игроки, жаждущие выжить. Откуда у них молниеносная реакция? Наверняка замешкаются, подарив мне несколько секунд, чем сразу же стоит воспользоваться. Ибо пора заниматься собственным развитием.

Поляна с учителем по-прежнему была полна народа. Разбившись на кучки, игроки перешептывались, валялись на песке, дрались, то ли в шутку, то ли всерьез, то ли просто проверяя, чему они обучились. Игроки занимались чем угодно, только не охраной наставника. Единственными, кто сохранил хоть какую-то видимость концентрации, были знакомые мне по появлению в Академии маги – Ользар со своей группой. Они меня поймали, обучили, и они же меня упустили. Стараясь не шуметь, я переместился непосредственно за спину наставника и прислушался к диалогу магов.

– ...осталось всего 2 уровня. Это сутки жизни. Что потом,дохнуть?

– Дангард приказал нам держать этого учителя, значит, будем держать, – Ользар был непреклонен. – Лучше сдохнуть здесь, чем возвращаться к Девиру. Ты же сам видел, что он сделает со всеми, если паладины вернутся. Так что будем стоять.

Вот тебе на! Девир провел наглядную демонстрацию экзекуции перед всеми магами Академии? Кого-то убили только для того, чтобы показать, что ждет вернувшихся? Девир явно законченный псих!

– Ользар, мы же не иницированы. Впереди лабиринт, мы там сдохнем к чертовой матери, и поминай как звали. Я не понимаю, для чего мы здесь торчим! Вот хоть убей, не понимаю!

– Да я сам не понимаю... Дангард сказал, что для тех, кто знает правила, лабиринт не будет представлять опасности. А правила знает только он да Ахеан. Фиг его знает, в каком из углов он появился в Академии. Так что ждем Дангарда.

– Правила он знает... Ха! Если бы он знал Академию так же хорошо, как говорит, никогда бы не подставился под монстра. Сейчас же получается, что паладины более подготовлены. Они знают правила движения по лесу. И это несмотря на то, что им выпал жребий жертвы!

Жребий? Жертва? Книга знаний впитывала информацию, словно пылесос, а я на некоторое время даже забыл, для чего сюда явился. Не часто удается подслушать настолько откровенный разговор о первоисточнике всех своих проблем.

– Да, знают, – подтвердил Ользар, но тут же ехидно заметил, – только что им это даст? Умеют они бродить по лесу, и что? Все учителя перекрыты, все точки возрождения нами контролируются. Дангард возродится, расскажет, что там у него с паладином стряслось и почему того не грохнули. Опять, наверное, магию использовали, а этот огромный хрен ее всю поглотил. Рано или поздно у них закончится Энергия и они спустятся на землю. Так что это не самое страшное. Меня куда больше пустоши пугают. Реально пугают. Из того, что я слышал, это какой-то трешак! Говорят, что... Твою мать! Вы охренели там, уроды косоглазые?!

Рядом с ногой Ользара в землю воткнулись одна за другой три стрелы, вылетевшие со стороны сражающихся друг с другом игроков. Стрелы практически мгновенно испарились, показывая, что они были порождением одной из игровых способностей, а группа собакоголовых охотников застыла, словно статуи. Видимо, обучиться атакующим способностям это одно, а вот практика их использования – другое, и у некоторых игроков с этим была явная проблема.

– Вы понимаете, что могли в нас попасть, дебилы? – продолжил орать Ользар, медленно двигаясь к охотникам. – Это же Игра! Тут даже если просто зацепит, то...

Вся группа магов двинулась за Ользаром, желая покарать нерадивых охотников, и я понял, что лучшего момента для обучения мне не найти. Если не сейчас, то уже никогда. Я сидел на высоте трех метров, поэтому глубоко вдохнул, прогоняя страх, и прыгнул в сторону учителя. На комфортный спуск у меня не было времени.

Удар о землю едва не вышиб из меня весь дух, но на остатках сохранившегося сознания я прыжком преодолел разделяющее меня и учителя расстояние и выпалил скороговоркой:

– Я хочу прикоснуться к мудрости и обучиться использованию атакующих способностей класса!

### **Прогресс обучения: Вы достигли 4 из 10 учителей**

– Ты нетерпелив и резок, рекрут, – ухмыльнулся старик, стоило окружающему пространству измениться. – Возникает чувство дискомфорта, когда мне не дают произнести приветственную речь...

– Вы же прекрасно знаете, почему мне пришлось так сделать, – ответил я, рухнув на траву. Нога болела и опираться на нее не было никаких сил. Видимо, паркурщик из меня получится не очень.

– Знаю, оттого и позволил затеряться вне времени. Нам не очень нравится, что делают маги.

– Жребий выбрал паладинов в качестве жертвы, – наугад бросил я. – Вот они и рады стараться.

– Жребий всегда выбирает кого-то в жертву, но это не значит, что все должны ему слепо следовать! – парировал старик. – У каждого должна быть своя голова на плечах! К тому же кто назначал магов экзекуторами? Наместник? Что-то я в этом глубоко сомневаюсь.

– Зачем вообще выбирать кого-то в жертву? – пробурчал я, стаскивая стальной сапог. Нога опухла, словно я ее подвернул. Этого еще не хватало!

– Я не уполномочен обсуждать решения основателей, – отрезал старик. – Воспользуйся исцелением, с таким повреждением обучение затруднительно.

– У меня нет лечения, – пробурчал я, вспомнив же слова Дитриха, взявшего себе в качестве артефакта штандарт, дополнил: – Разве паладины могут лечить?

– Почему нет? – удивился старик. – Лечить могут все, даже охотники или убийцы. Лечение вообще не связано со способностями. Разве ты этого не знаешь?

Я отрицательно замотал головой и тут же облегченно выдохнул – мне удалось найти позицию, при которой нога не болела. Пускай со стороны я выглядел забавно, мне важнее было отсутствие пекущей боли. Старик помолчал с минуту, что-то соображая, после чего решил, что краткий экскурс в физиологию игроков не превышает его полномочия.

– С точки зрения физиологии игроки мало чем отличаются от НПС. Никаких полос жизни, уровня здоровья и прочей мишуры. Мы целы и неделимы. Именно поэтому лечить может любой игрок, имеющий в своем арсенале таблетки или микстуры. Да, эти препараты действуют на игроков так же, как и на НПС, – лечить обычную простуду магией высшего порядка глупо и непродуктивно. Единственный класс, обладающий магическим лечением начального уровня, – жрецы. Но даже и они не могут вылечить других игроков – только себя. Повторюсь, пожалуй, – магически лечить другого игрока можно только магией высшего порядка, доступной очень узкоспециализированным игрокам с соответствующим артефактом. Всех остальных лечат так же, как и НПС, – лекарствами. Главное отличие игроков от НПС заключается сугубо в личной или классовой прочности.

Нетренированные люди, такие, как ты, при падении с трех метров подворачивают себе ноги, ломают ребра и вообще чувствуют себя крайне неудобно. При этом такие же нетренированные вампиры не заметят этого незначительного прыжка, даже рухнув головой вниз.

– Получается, что если игроку оторвет ногу, ее назад уже не пришить? – нахмурился я. – Вряд ли она вырастет от употребления таблеток.

– Ты забываешь о перерождении, во время которого игрок полностью обновляется. Но если кому-то жаль уровней, то да – придется хромать всю оставшуюся жизнь. Вспомни того же Гефеста. Однако ты говоришь о граничном случае, где действительно необходимо перерождение. В обычной же практике все заболевания игроков прекрасно лечатся эльфийской мазью. В лечении эльфы продвинулись так далеко, что буквально вытаскивают с того света как НПС, так и игроков. Некоторые даже называют это магией, хотя по мне – грамотный маркетинг и использование живой воды. Я полагал, у тебя есть с собой флакон.

– Откуда?

– Еда же у тебя откуда-то взялась. Ты готов к обучению?

Я пошевелил ногой, и вроде затихшая боль вернулась с новой силой. Пришлось отрицательно мотать головой, тяжело вздыхая. Видимо, сидеть здесь мне долго...

– Жаль... Что же, подождем. Время у нас не ограничено.

– Предлагаю скоротать время разговором на нейтральные темы, – забросил я удочку. – Вот, к примеру, интересно, вы постоянно живете в Академии или являетесь сюда сугубо для обучения?

– Откуда бы мы знали о том, что происходит в основном мире? – ухмыльнулся старик, приняв предложение пообщаться. – Наставничество – это вмененная Игрой обязанность, которую мы отбываем раз в месяц. В остальное же время мы занимаемся своими делами. Единственное ограничение – внешний вид. Соглашаясь стать наставниками, мы изменяемся, навсегда теряя оболочку. То, что ты видишь, – твое представление о том, как должен выглядеть наставник, или обладающее знаниями существо, или можешь сам придумать подходящий эпитет. Для каждой расы мы выглядим по-разному. Что забавно, если бы хоть кто-то считал, что самые мудрые существа – младенцы, для него мы бы выглядели как дети. С соской, в подгузниках и лицом, измазанным пюре из брокколи. Но на уровне подсознания все почему-то считают именно стариков владельцами знаний. Мудрость, вернее, узкоспециализированная ее часть – житейская мудрость, этого – да, у стариков не отнять. Но знания...

Неужели ни у кого не возникает мысли о том, что физиологически все существа устроены таким образом, что со старением мозг атрофируется, теряет часть своих функций? Старики не становятся умнее или мудрее, они становятся старше. Именно поэтому все игроки-долгожители стараются удерживать свой возраст на границе физиологического старения, ведь не у всех есть Книга знаний. Кстати, очень достойный выбор для судьи, при правильном выборе способностей она позволит принимать более продуманные и взвешенные решения.

– К вопросу о судьях, – зацепился я за болезную тему. – В Игре существует некий свод правил, нарушив который игрок считается преступником? Каким образом понять, что, к примеру, игрок, убивший другого игрока, не преступник, а яростный представитель своего класса? Как Игра определяет, в какой момент стоит открывать дело, а в какой – нет?

– Никак, – улыбнулся старик. – Именно поэтому быть судьей непросто. Вы выступаете и прокурором, и адвокатом, и судьей одновременно. Как только судья знакомится с неким явлением, которое нарушает его личное представление о правильности, Игра либо сама генерирует задание, если существовал прецедент, либо предлагает инициировать собственное дело. Во втором случае шансов на правильное вынесение вердикта на порядок меньше, но бонусов при успешном вердикте гораздо больше. На основании собственного представления о правильности и справедливости судья выносит вердикт, который утверждается или не утверждается Императором. Никто не говорил, что быть судьей просто, но получаемые бонусы нивелируют все отрицательное.

– Бонусы за успешный вердикт зависят от того, что необходимо судье в данный конкретный момент? – блеснул я догадкой. – Я боялся умереть окончательно, поэтому в качестве бонуса мне дали инициацию?

– Совершенно верно. Твои шансы на успешное завершение Академии повысились, – подтвердил старик.

– Но при этом у меня появилась информация, что данная инициация фиктивна. И что это всего лишь дополнительный уровень, который также может исчезнуть.

– Не совсем так. Долгуната – речь же идет о друидке? – и права, и не права одновременно. Действительно, как только у тебя останется первый уровень, Система предложит тебе выбрать: либо окончательно умереть иницированным, что глупо, либо уйти на перерождение, потеряв инициацию. Во втором случае время перерождения увеличится с одного часа до трех, вводя противников в заблуждение о твоей окончательной гибели. Те, кто караулит на точке возрождения, покинут ее, решив, что ты

умер последней смертью. Сразу определимся – это действует только в Академии. В основном мире такого выбора уже не будет. Смерть будет окончательной.

– Вернемся к вердиктам и делам. Сейчас маги творят полное беззаконие – уничтожают других игроков, мешая тем обучаться. Я всеми фибрами души считаю это неправильным, однако никакого предложения об открытии дела не получал. В то время как стоило паладинам отправить меня в нокаут, тут как тут возникло дело. В чем подвох?

– В том, что ты внутренне уверен в правоте магов, – парировал старик. – В то время как действие паладинов выбивалось из твоего представления о сути данного класса. Хочешь открыть дело против магов – уверуй в их вину, собери неопровержимые доказательства и вынеси вердикт. Но ты этого не можешь, ибо понимаешь – маги не делают ничего, что выбивается из игровых рамок. Это неприятно, это нехорошо, но это нормально и обычно.

– Ректору это не нравится.

– Ему многое не нравится, так что это не показатель. Например, он хотел бы, чтобы мы всегда оставались в Академии, как он, но это же не значит, что мы должны слепо выполнять его желания. Необходимо всегда иметь на плечах свою голову. Или головы, применительно к дерантианцам.

– Тогда получается, что вы обычные игроки? – удивился я. – Не приспешники, не НПС...

– Достаточно вопросов, ты и так хорошенько прокачал свою Книгу знаний, – оборвал меня учитель. – Когда будешь готов обучаться, сообщи.

Мне потребовалось порядка десяти часов для того, чтобы более-менее безболезненно ступить на ногу. Никогда не думал, что досужее выражение «Время тянется как резина» имеет право на жизнь. Мне, как истинному ребенку современных технологий, времени всегда не хватало. Бывало, сядешь играть в компьютерную игрушку минут на десять, так куда-то девается полдня. Или решаешь часов в восемь вечера посмотреть одну серию нового интересного сериала, а в шесть утра с красными глазами внезапно понимаешь, что вставать буквально через час. Так тебе реально хватало этого часа! При этом еще и успеваешь обдумать действия всех героев и свое к ним отношение! Жаль, что данный подход не работает, когда у тебя что-то болит.

– Я готов! – радостно прокричал я, как только нога влезла обратно в стальной сапог. При этом пробежка к опушке поляны и обратно не вызвала боли, только незначительный дискомфорт, с которым можно было спокойно мириться. На время моего восстановления наставник отключился,



совершенно не реагируя на вопросы, поэтому я был предоставлен самому себе. На десять часов. Кстати, выяснил еще одну интересную вещь – в Академии спать совершенно не хотелось. Я часа три валялся с закрытыми глазами, считая баранов, однако так ничего и не добился. – Что там с атакующими способностями?

**Получена способность: Удар храмовника. Описание: вы наносите сокрушительный удар оружием, усиленным вашим словом. Использование: перед ударом необходимо произнести или внутренне проговорить фразу-ключ: «Я есть удар храмовника». Шанс критического удара: 15 %. Критический удар считается попаданием в жизненно важную часть тела. Стоимость: 25 Энергии**

При нанесении урона в жизненно важную часть организма: игроки отправляются на перерождение, НПС погибают, боссы подземелий и участники сценариев получают урон, высчитываемый Игрой в каждом конкретном случае

При нанесении урона во второстепенную часть организма: игроки и НПС имеют возможность продолжить битву, НПС дополнительно попадают в состояние шока на 10 секунд, боссы подземелий и участники сценариев получают урон, высчитываемый Игрой в каждом конкретном случае

– В книге доступных тебе заклинаний появилась новая запись, – продолжил старик, стоило мне ознакомиться с содержимым возникших сообщений. – Открой ее.

Небольшое замешательство, связанное с поиском нужной пиктограммы, и вот перед моими глазами появилась некогда девственная книга, чистоту и наивность которой испортила черная клякса-таблица с более детальным описанием полученной способности: откат, радиус и дальность действия, количество целей и прочая статистическая информация, не представляющая для меня сейчас никакого интереса. Данный удар можно было использовать только с оружием, в то время как у меня его не было. Так что толку от того, что я обучился данной способности, не было совершенно никакого.

– С каждым использованием шанс критического удара и игнорирования брони будет расти, – продолжил наставник, – вплоть до 50 %. Чем чаще ты будешь использовать эту способность, тем более эффективной она будет. Да! Энергия тоже уменьшается от количества использований, вплоть до 3 единиц. Неплохая цифра для

профессионального бойца.

– Только я не боец, – пробурчал я, закрывая описание. – Что еще есть в атакующем арсенале?

– Ничего, – улыбнулся учитель, но по моему нахмурившемуся лицу понял, что необходимо пояснить: – В рамках Академии ничего. Паладинам доступно порядка сотни различных атакующих способностей, однако обучаться им ты будешь уже в основном мире. Для Академии достаточно обычного удара. Жаль, что у тебя нет с собой оружия. Ты смог бы сейчас потренироваться. Несколько лет тренировок по использованию способности и доведения ее до границ, доступных в Академии, помогли бы тебе выжить.

– Несколько лет? – нахмурился я, по-новому смотря на уже обучившихся игроков. Что если маги, охотящиеся за нами, решили потратить часть бесконечности на прокачку? Когда я был вместе с Монстричелло, он поглощал всю доступную магию. Все тридцать молний от одного игрока. Сейчас Монстра со мной нет и надеяться на то, что каждый встречаемый мной игрок имеет в запасе всего три-четыре удара способностью, глупо и непрофессионально. Нужно быть готовым к тому, что мне будут встречаться опасные соперники.

– В качестве манекена, на котором можно отработать способность, выступают эти деревья, – старик обвел окружающее пространство. – Время здесь не властно, Энергия не заканчивается. Тренируйся, развивайся. Тебе открыт весь мир, и помни, Игра – очень разносторонняя штука. Никогда не знаешь, где найдешь, где потеряешь. Скажешь, как будешь готов вернуться обратно в Академию. Сейчас же прощай, судья. С тобой было весело.

Наставник уселся в позу лотоса и затих. Он даже дышать перестал, полностью уйдя вглубь своего сознания. У меня все еще болела нога, поэтому я подавил желание вернуться обратно, решив воспользоваться гостеприимством учителя и окончательно восстановиться. По возвращении мне придется показывать чудеса акробатики и скорости, поэтому лучше всего это делать полностью здоровым.

Время вновь превратилось в резину. Когда мне надоело сидеть на одном месте и бесцельно листать Книгу знаний, восстанавливая забытые моменты своей недолгой бытности игроком, я принялся изучать поляну. Ее ширину, типы деревьев и кустарников, глубину лесопосадки до непроницаемой черной пелены, твердой и холодной на ощупь, разнотравье и полное отсутствие животного мира. Меня интересовало все, что позволило бы увеличить прогресс развития Книги знаний еще на единицу. К текущему моменту шкала ее опыта остановилась на значении 923 из

1000, что позволит в скором времени получить второй уровень Книги и даст возможность увеличить свойство «Контекстный поиск» на единицу. Появится поиск, и пользоваться артефактом станет на порядок проще.

Маясь от безделья, я даже попробовал использовать только что полученную атакующую способность, нанеся удар по дереву рукой. Разве руки нельзя назвать оружием? Господа Чак Норрис и Брюс Ли это не просто бы подтвердили, они бы навечно голыми руками вбили в глупые и наивные головы обывателей эту аксиому. Однако действительность показала, что до Брюса Ли мне еще далековато. Я наносил удар по дереву, однако фраза-ключ не срабатывала. Мои руки не были оружием, как у знаменитого гонконгца. Кстати, интересная мысль – не был ли Брюс Ли игроком? Быстрый как молния, совершал вещи, недоступные даже подготовленным бойцам, при этом ушел из жизни – в нашем случае, в другой игровой мир – довольно молодым. Словно прокачался на Земле и пошел покорять другие вершины. Нужно будет выяснить этот момент, как только вернусь в большой мир.

Уже практически решившись вернуться обратно, я решил провести еще один эксперимент. В соответствии с игровыми правилами у каждого игрока есть личный артефакт, усиливающий его в зависимости от выбранного направления развития. Артефакт может быть оружием, броней, одеждой, аксессуаром, знаменем или книгой. Паладины не умеют бросаться молниями или льдинками, поэтому те из нас, кто взял в качестве артефакта оружие, являются крайне ценными союзниками. До того как друидка затмила мозги Логир и Рефору, с ними было поистине безопасно.

Но есть три момента, которые лишали меня спокойствия. Первое – Монстричелло своим щитом опрокидывал игроков на землю, оглушал их, выводил из строя и вообще всячески старался использовать артефакт не только по прямому назначению – защиты, но также и для атаки. Второе – Долгуната. Понятия не имею, какой она выбрала артефакт, но в форме пантеры она прекрасно действовала зубами и клыками, пачками отправляя игроков на перерождение. Третье – у меня под рукой находится массивный тупой предмет, один удар которым может отправить в нокаут.

Соответственно, вопрос дня – можно ли использовать Книгу знаний в качестве любимого оружия школьников, лупящих друг друга по голове? Пацифизм, конечно, штука хорошая – неппротивление злу насилием и все такое, но добро должно быть с кулаками, как говорят умные люди. Вот мне и предстоит понять, смогу ли я в будущем огрызаться.

Прежде всего я проверил Книгу знаний на прочность. Слабый, средний и, наконец, сильный, размашистый удар по дереву не вызвал в

функционале артефакта никаких нарушений. Знания по-прежнему впитывались в Книгу, как в губку, а артефакт все так же сохранял свой первозданный вид – ни вмятин, ни царапин на нем не появилось. Настал решающий момент. Удобнее перехватив Книгу двумя руками, я прицелился, мысленно произнес: **«Я есть удар храмовника»** и со всей дури врезал в самое тонкое дерево, какое только нашел в округе – Книгу было жалко. Вдруг с ней что-то случится?

БУМ!

**Открыто новое свойство артефакта – «Оружие». Желаете его активировать?**

Соприкосновение усиленной атакующей способностью Книги знаний и дерева вызвало настолько ошеломительное светозвуковое представление, что на несколько мгновений я потерял способность воспринимать окружающую действительность, поскольку перед глазами плясали звездочки. Если бы не системное сообщение, игнорирующее любые проявления временного замешательства, то я запросто мог бы потерять ориентацию в пространстве, настолько неожиданным, громким и ярким был взрыв. Помотав головой, я не задумываясь нажал кнопку «Активировать».

**Свойство артефакта «Оружие» активировано, текущий уровень: 0**

**Для использования свойства «Оружие» вне тестового полигона Академии необходимо увеличить его уровень до 1 (текущий опыт развития артефакта: 924 из 1000)**

**Артефакт модифицирован**

Стоило звездочкам убраться из моих глаз, как я еще раз помотал головой, прогоняя наваждение. Моя Книга знаний формата А4, так удобно размещавшаяся на правом бедре, исчезла! Отныне вместо нее на правой перчатке располагалось странного рода приспособление с шипами, которое только под большой дозой психотропных веществ можно назвать Книгой. Уменьшившись в несколько раз относительно предыдущей версии артефакта, предмет представлял собой странного рода кистевое оружие, одной из своих половинок прикрепляясь к тыльной стороне перчатки, а второй к предплечью. Причем на той части, что крепилась к перчатке, располагались дополнительные шипы, которых не было ранее. Видимо, для придания моим словам более весомой аргументации.

Я сжал и разжал кулак, проверяя свободу действия кисти, но вновь никакого дискомфорта не было – обновленная Книга сидела как влитая, ничем о себе не напоминая. Потребовалось несколько минут, чтобы понять принцип крепления и переноса книги из боевого режима в походный – крепление на бедре тоже изменилось. Отныне, чтобы нацепить артефакт на руку и использовать его как мощный кастет, достаточно было приложить руку к Книге знаний и совершить крутящее движение. Вернув Книгу обратно на руку, я убедился, что в книге заклинаний счетчик использования способности увеличился на единицу, и ухмыльнулся. Стоит мне вернуться в Академию, как Книга перестанет быть оружием, во всяком случае, до получения оставшихся семидесяти шести единиц опыта артефакта. Однако есть нюанс! Я могу активно использовать оружие здесь, на тестовом полигоне, увеличивая счетчик использования «Удара храмовника», и как только повышу свойство «Оружие» хотя бы до единицы, начну огрызаться. Учитель говорил что-то о нескольких годах тренировок? Не вопрос, посмотрим, на какой период времени хватит мне терпения. Или деревьев...

## Глава 6. Проверка знаний

**«Я есть удар храмовника». БУМ!**

**«Я есть удар храмовника». БУМ!**

**«Я есть...»**

Меня больше нет!

В тысячный, а может быть, и в десятитысячный раз я рухнул на землю в изнеможении. Сказывались те самые неприятные для расы «человек» 20 % нормы физического состояния. Если в Академии у меня не возникало с этим проблем, так как не было серьезных физических нагрузок, то стоило только приложить усилия, как организм начинал захлебываться в молочной кислоте. Я старался стоять до последнего, неистово колотя деревья, однако результат всегда был один и тот же – падение на землю. Радовало одно – если первое время я изнемогал буквально через пять минут, то сейчас, спустя полгода тренировок, мне удастся продержаться до получаса.

– Сегодня хороший день, не правда ли? – валяясь на земле, я собрал силы только на то, чтобы обратиться к учителю. За все время, что я занимался самосовершенствованием, он не сделал ни единого движения и не сказал ни единого слова, однако я с достойным ином применением упорством пытался с ним поговорить. Еще в бытность НПС я смотрел фильм «Изгой», рассказывающий о попавшем на необитаемый остров человеке. Современный Робинзон Крузо, чтоб ему легко жилось. Чтобы не слететь с катушек, герой этого фильма сделал из подручных материалов друга и постоянно с ним разговаривал. Он знал, что важная часть нашей жизни – общение. Именно поэтому одно из самых страшных наказаний – одиночная камера с полной изоляцией. Даже смерть не так страшна, как отсутствие возможности общаться или хотя бы видеть другое живое существо. Многие сходят с ума. Применимо ли это к игрокам или нет, я не знал, но для пущей безопасности постоянно разговаривал со стариком. Я рассказывал ему о своем отношении к магам, паладинам, другим игрокам, погоде, деревьях, моем нежелании бить эти долбанные деревья, пересказывал сказки, истории, анекдоты, записи из Книги знаний... Говорил обо всем, лишь бы только не молчать. Однако старик никогда не отвечал – ему было глубоко наплевать на мои попытки остаться человеком.

К слову сказать, за полгода гнев и злоба на паладинов прошли, оставив вместо себя лишь нотки печали и сожаления. Попав под влияние Долгунаты, мои бывшие товарищи перестали числиться самостоятельной

боевой единицей. Отныне они являются придатками друидки, и все полгода тренировок меня мучил один и тот же вопрос – стоит ли мне в очередной раз избавлять их от нее? Рисковать собой ради других? Или лучше оставить все как есть, двигаясь дальше в одиночку? Оба варианта имели как плюсы, так и минусы, поэтому я не спешил возвращаться в Академию, неистово колошматя деревья, отжимаясь, приседая и рассказывая учителю истории. Прежде чем спасать или не спасать других, нужно разобраться в самом себе. Что нужно лично мне?

– На самом деле обычный день, – последовал скрипучий ответ, заставивший меня замереть, уставившись в голубое небо. Не так страшно разговаривать с собой в пустом доме, страшно услышать ответ не от себя! Медленно повернув голову, я увидел ухмыляющееся лицо учителя.

– Сегодня прошло ровно полгода с момента твоего посещения тренировочного полигона, поэтому я должен ознакомить тебя с условиями дальнейшего пребывания здесь, – пояснил старик, пока я перекатывался на бок. Сил на то, чтобы хотя бы сесть, совершенно не было.

– Разве есть какие-то условия? – смог выдать я, вновь рухнув на спину. Перевернуться не получилось.

– Конечно! Игроки слишком хитрые существа, чтобы спускать все на тормозах. Найдут возможность жить вечно и пользуются ею, пока не явится за ними сам Император. Нам здесь его присутствие не нужно, поэтому слушай внимательно, повторять не буду. Отныне каждый день здесь будет стоить тебе одной единицы Энергии, которая, как ты понимаешь, не восстанавливается. Если у тебя есть еда или эликсиры, то на тебе этот факт никак не скажется, ешь-пей и тренируйся дальше. Твоя знакомая таким образом провела здесь два года, прежде чем решила, что ей достаточно царапать деревья.

– Так удар когтями – это способность, а не физиологическая особенность друидов? – удивился я.

– Особенность, позволяющая наносить урон через стальную кирасу? Одиночество не пошло тебе на пользу, – съязвил старик. – Ты стал хуже соображать. Так, я тебя проинформировал, больше мне здесь делать нечего. Сообщишь, когда будешь готов вернуться назад.

– Стойте! – успел прокричать я. – Есть вопрос по атакующей способности, с которым я сам не разобрался. Поможете?

– Слушаю, – практически превратившийся в статую старик вновь ожил.

– За полгода я развил показатели «Шанс критического удара» с 15 до 28 процентов и «Игнорирование брони» с 15 до 16 процентов. Получается,

что условно каждый мой третий удар будет убивать противника при попадании даже в ногу? Это же просто мегаубийственная пушка получается, которая полностью игнорирует уровни противника. Для чего тогда «Игнорирование брони»? Что она игнорирует с таким показателем критического удара? Или она действует для обычных, некритических ударов? В общем, я запутался, мне необходимо пояснение механики.

– Лучше позже, чем никогда, верно? – улыбнулся учитель. – Я еще удивился в прошлый раз – неужели тебя так расстроило отсутствие привычного оружия, что отключилось логическое мышление? Поясняю – кроме атакующих способностей, каждый игрок обучается и защитным, вешающим на него один из нескольких типов защит. Классовая броня, даже латы, никогда не используется как защита, у нее другие функции. Какие – узнаешь у соответствующего учителя. Основную защиту игроки получают именно от защитных способностей, которые могут поглощать, отклонять или блокировать удары. Поэтому даже если твой удар будет критическим, это не означает, что ты мгновенно убьешь другого игрока. Прежде всего тебе необходимо пробить его броню. Ты, надеюсь, заметил, что игнорирование прокачалось всего на 1 % за полгода? Это один из самых важных показателей для игроков, решивших стать бойцами или охотниками. Если ты не смог пробить броню, то весь твой критический урон слегка снижает Энергию противника. Но если звезды совпали и ты смог игнорировать броню соперника, нанеся при этом критический удар, то никто не сможет устоять, какой бы уровень у него ни был. На перерождение отправится даже Император.

– При этом защитные способности имеют обратное свойство, какое-нибудь «блокирование игнорирования брони», верно? – догадался я.

– Приятно видеть, что логическое мышление к тебе возвращается. То, о чем ты говоришь, называется «Усиление брони», и да, этот параметр определяет, насколько можно игнорировать блокирование.

– Выходит, два игрока одного уровня и развития не смогут нанести друг другу никакого урона? Разве это разумно? – нахмурился я.

– Ты не совсем прав. Наносимый урон снижает уровень Энергии, причем чем сильнее удар, тем больше Энергии снимается. При битве равных соперников на первое место выходят ловкость, с которой игрок умудряется избегать ударов, стратегия использования восстанавливающих Энергию эликсиров и их количество.

– Под стратегией подразумевается использование эликсиров не на половине шкалы Энергии, а ближе к концу? – вновь догадался я. – Рискую при этом пропустить критический удар, который полностью ее обнулит?



– Стандартный эликсир восстанавливает 100 % Энергии, – подтвердил мою догадку наставник. – Запасы игрока не бесконечны, и чем чаще он использует эликсиры, тем меньше их остается в запасе. Все элементарно.

– Элементарно... – усмехнулся я. – Классика: кто богаче, тот и сильнее.

– Разве это не аксиома? Бедным и убогим всегда тяжело. Я удовлетворил твое любопытство?

– Не совсем, – я посмотрел на шкалу развития артефакта и едва сдержал желание вскочить и потрясти учителя за грудки, требуя рассказать мне еще что-нибудь. Мне осталось всего 14 единиц до следующего уровня, поэтому нужно срочно разговорить старика на темы, которых я ранее не касался. – Сколько восстанавливающих Энергию эликсиров я могу купить за гранис и возможна ли такая покупка здесь, на тренировочной площадке Академии? Или в самой Академии?

– У тебя тоже есть гранис? – старик явно опешил.

– Что значит «тоже»? Кто-то уже... Долгуната?!

– Заслужить гранис до Академии практически нереально, Игра за этим очень тщательно следит. Можно купить за какие-либо услуги или драгоценности, но и то лишь для того, чтобы Игра сама передала гранис как плату за инициацию или превращение из НПС в приспешника. Не более. Другие способы получить гранис до Академии мне неизвестны, тем удивительнее наличие сразу двух рекрутов с гранисами. Откуда?

– Предлагаю обмен, – тут же нашелся я. – Я рассказываю, как у нас это получилось, вы рассказываете, как активировать защиту.

– Ты хочешь, чтобы я обучил тебя защитной способности? – из доброго дедушки учитель превратился в нахмурившегося и сварливого старикана, однако меня было уже не остановить.

– Не обучили, а рассказали, как ее активировать и что с ней делать. Вам же интересно, каким образом в Академии появилось два граниса?

– Не может быть у тебя граниса! Это запрещено! – наставник даже на ноги вскочил.

– Кидайте обмен, – усмехнулся я, мысленно поблагодарив научившего меня этому Теарта. – Я покажу, что у меня есть, а чего нет.

**<Закрыто> предлагает вам игровой обмен. Принять?**

Игра тщательно скрывала настоящее имя учителя, но не увидеть в появившемся окошке слово «дартирианец» было нельзя. Получается, учителя – это тоже игроки? Интересное наблюдение. По каким критериям в

таком случае их выбирают? И, кстати, мне теперь известна как минимум раса учителя. Если задаться целью, то в основном мире можно будет отыскать это существо.

**Книга знаний получила новый уровень. Необходимо увеличить уровень свойства артефакта: «Контекстный поиск» (1), «Оружие» (1), <Выбрать значение из списка>**

Неимоверным усилием воли я убрал взгляд с надписи «**Выбрать значение из списка**» и нажал на «Оружие». Несмотря на громадное желание поковыряться в перечне доступных свойств артефакта, я понимал – без весомого аргумента в качестве оружия мне в Академии делать нечего. Если же сейчас начну копать и изучать – наверняка найду что-то полезное, что не позволит мне потратить доступное очко характеристик на «Оружие». Отметил еще одну интересную и приятную для себя вещь – строка опыта артефакта обновилась и показывала текущее значение «2 из 1000». Получается, что с каждым новым уровнем артефакта, который, кстати, нигде не отображается в прямом виде, у меня появляется возможность увеличить уровень одного из свойств, при этом количество необходимого опыта до следующего уровня остается постоянным: 1000 единиц. С той интенсивностью, с которой Книга знаний впитывает в себя знания, прокачка на начальных уровнях не должна вызывать проблем.

Что касается свойства «Оружие», то на первом уровне оно увеличивало на 1 % параметр «Игнорирование брони» всех атакующих способностей. На втором параметр увеличивался уже на 2 %, на пятом уровне на 3 %, на десятом на 4 % и на пятнадцатом уровне свойства на 5 %. Причем было непонятно, эти значения суммируются или замещаются? Если суммируются, то получить дополнительные +15 % к «Игнорированию брони» выглядит очень перспективным направлением развития.

– Почему именно защита? – застывший в праведном шоке учитель пришел в себя. – Я могу рассказать тебе, как пользоваться второстепенными способностями, дать информацию об Игре, обучить настраивать броню. Почему тебя интересует именно защита?

– С ней связаны какие-то ограничения? – удивился я, еще больше удостоверяясь в том, что мне нужен сейчас именно этот блок обучения. Если его не хотят мне давать, значит, в нем есть что-то ценное.

– Во всей Академии обучить защите могут лишь тринадцать учителей. По двое скрытых наставников в каждом из четырех секторов обучения Академии, четыре учителя в пустоши, тоже закрепленных за своим

сектором, и, наконец, сам ректор. Изучение этого блока на начальном этапе обучения дает рекруту слишком большое преимущество перед остальными. Особенно если у него есть восстанавливающие Энергию предметы. Рассказать тебе о том, как пользоваться защитой, я не могу.

– Не можете, так не можете, – я не собирался сдаваться. – У одного скрытого учителя нашего сектора я уже был, настала пора побывать у второго. Меняю информацию о границах на координаты скрытых учителей нашего сектора. Эта информация не является же тайной?

– Только ректор может...

– Да при чем тут ректор? – оборвал я старика. – Вы же сами готовите рекрутов к отправке в Академию, когда не выполняете роль учителя, верно? – закинул я удочку и по расширившимся зрачкам понял, что попал в точку. – Неужели вы не хотите дать своим будущим рекрутам дополнительный способ выжить? Я не прошу обучить меня чему-то, я прошу всего лишь дать координаты скрытых учителей нашего сектора.

– Всех?!

– Зачем всех? Только двух. Я же знаю – скажу, что мне нужны координаты одного учителя, отправите к тому, у которого я уже был. Поэтому двух. Кстати, за границ сколько эликсиров можно купить и где это можно сделать? У вас? В каком-нибудь специальном месте?

– У меня нет эликсиров, – старик так долго медлил с ответом, что я уже начал беспокоиться, что перегнул палку. – Их можно приобрести у торговца. Теперь понятно, для чего он находится в Академии. То-то я голову ломал.

– В Академии есть еще и торговец?! – удивленно воскликнул я. – Где он?!

– Я дам тебе координаты скрытого учителя, у которого ты еще не был, и торговца. Как раз будет двое, о которых ты просишь, – улыбнулся старик. – Когда купишь эликсиры, возвращайся на тренировку – увеличишь «Игнорирование брони» еще на процент.

– Эм... Разве можно возвращаться? – опешил я.

– Почему нет? Никто не запрещает вернуться к наставнику и повторить обучение, если чего-то не понял в первый раз. Или второй. Степень понимания у всех разная. Бывают такие экземпляры, что диву даешься – как они дожили до текущего момента? Тебя устаивает такой обмен?

Как только перед глазами появилось системное сообщение об обновлении карты, я открыл Книгу знаний и слово в слово пересказал записи о получении границ. Как того, что получила Долгуната, так и того,

что получил я от Арчибальда. В процессе пересказа у меня родилась рабочая версия получения граниса, и Книга знаний мгновенно отреагировала на нее, внося соответствующую запись. Тройка копателей, которые вырыли меня из земли, не были включены Игрой в обязательный список зачистки. Когда эти НПС решили, что я зомби, Игра включила их в список на уничтожение, предложив всем ближайшим охотникам за головами награду. Одного из НПС убил я, поэтому Арчибальд передал мне полученный от системы гранис, – наверняка у него высветилось сообщение о том, что нехорошо быть жадиной. До разговора с каторианцем эта версия кажется мне наиболее достоверной, что подтвердила Книга знаний.

– Интересно... – многозначительно протянул учитель, как только я закончил свой рассказ. – Судьей быть дано не каждому, их вообще мало в Игре, но вот обеспечить при рождении игрока несколько дополнительных НПС, которых потом сразу же слить... Интересная мысль, нужно ее проработать. Проинформируешь, когда будешь готов вернуться обратно в Академию.

– Прямо сейчас и возвращай, – решил я, прицепив Книгу знаний на руку. Если сюда можно вернуться, то вначале нужно сходить в местный магазин. – Кстати, есть вопрос – в Академии, кроме учителей, скрытых учителей, ректора и торговца, еще кто-нибудь есть?

– Конечно, – улыбнулся старик. – Академия мало чем отличается от основного мира, нужно только смотреть на нее под правильным углом. Здесь много чего можно найти, главное – знать, где искать. Удачи тебе, паладин...

– Что за...? – послышался удивленный возглас, как только окружающее пространство превратилось из тренировочной площадки в наполненную игроками поляну посреди железобетонных джунглей. – Стоять!

Момент возвращения в Академию я прорабатывал целых полгода, валяясь на земле без сил. У меня была полная информация о том, что творилось вокруг учителя, что делают маги, другие игроки, на каком расстоянии от меня они все находятся, в какой ноздре ковыряются и куда при этом смотрят. К сожалению, смотрели все в мою сторону – падение с трех метров не прошло незамеченным. Из плюсов было то, что никто не швырял в меня посторонние предметы или молнии. Игроки были слишком ошарашены неожиданным падением. Этим мне и предстоит воспользоваться.

– Я есть удар храмовника! – проорал я, на полном ходу врезав в нос стоящему между мной и спасительным лесом магу. Конечно, я мог бы

пробежать и без удара, но очень хотелось проверить на практике результаты полугодовой тренировки. Никто не заставлял мага стоять на месте – мог бы со всеми отправляться к нерадивым охотникам. Но, раз он решил проявить бдительность и продолжил охранять учителя – его проблемы.

### **Вы получаете +200 Опыта**

Удар в голову оказался для мага фатальным. Удивительно, но, кроме информации о получении опыта, больше не возникло никаких сообщений. Например, это же мой первый убитый игрок, наверняка какое-нибудь достижение должно быть на этот счет. Если они вообще есть в этой игре! И, кстати, почему-то опыта за единоличное убийство дали столько же, сколько получал я в группе. Странно это...

– Стой! – еще раз раздался окрик, и только сейчас в камень, за который я нырнул, ударила молния. Мне повезло, что среди здешних охранников не оказалось ни одного охотника за головами – те быстрее реагируют на изменения. Взобравшись на безопасную высоту и оставив между поляной и собой несколько сотен метров, я уселся на путеводную балку и принялся изучать обновленную карту. Нужно понять, куда ближе идти – к учителю или торговцу, не забывая при этом избегать встречи с паладинами. Я уже придумал, что буду с ними делать, осталось только к этому подготовиться.

Торговец оказался ближе.

Наверное, я никогда не пойму принцип, по которому располагаются скрытые существа в Академии. Я добрался до нужной точки, однако никого не было. Спустился вниз. Никого. Поднялся до самого верха – никого. И только когда в очередной раз спустился на землю и в бессильной ярости врезал кулаком по железобетонному блоку, выяснилось, что все не так просто в этой Игре. Блок оказался порталом.

– Приветствую тебя, рекрут! – раздался радостный голос, как только завихрения портала сошли на нет. Я очутился в небольшой пещере, освещаемой несколькими тусклыми факелами. Все стены пещеры были заставлены шкафами, однако добраться до них было непросто – между мной и шкафами находился прилавок, за которым стоял улыбающийся лепрекон. – О! У тебя тоже есть границы! Решил что-нибудь себе купить?

– Решил, – подтвердил я, осматривая содержимое шкафов. Книга знаний пыхла, впитывая в себя новую информацию, я же старался понять, для чего нужны черепа, палки, склянки и прочие удивительные предметы, больше подходящие для лавки алхимика, чем для торговца в Академии. Хотя что я знаю о торговцах в Игре? Возможно, именно эти

предметы являются главной целью половины игроков, а я, такой наивный, ничего в этом не понимаю. Вспомнив инцидент с падением, я решил убить двух зайцев одним ударом: – Мне нужны зелье по восстановлению Энергии и эльфийская мазь.

– Есть такое, – лепреккон потер руки в предвкушении сделки. – Сразу скажу – в Академии на товары нет торговли. Покупаешь за ту цену, которую я называю, или не покупаешь вообще.

– Сколько же я могу купить эликсиров за гранис? – напрягся я. При отсутствии действующей антимонопольной службы лепреккон может заломить такую цену, что я потом еще и должен ему буду остаток жизни.

– Триста стекляшек, – ошарашил меня ответом торговец. – Цена что за Энергию, что за мазь одинакова. Только я смотрю, тебе их ставить некуда. В начальный инвентарь влезет всего тридцать эликсиров. Могу дать совет – возьми расширитель инвентаря, хотя бы в три раза и сто двадцать эликсиров. Сотня Энергии и двадцать на здоровье. Как раз влезут. Братъ будешь?

– И это за один гранис? – ошеломленно протянул я. Признаться, я думал купить десять, от силы пятнадцать эликсиров, но даже не надеялся, что мне могут сделать такое выгодное предложение. Однако лепреккон думал по-другому, расценив мой риторический вопрос как усмешку.

– В инвентарь больше ничего не влезет, могу еще накинуть сверху... Даже не знаю, на все нужно место в инвентаре. Может, тебе меньше эликсиров начислить?

– Как насчет информации? – тут же нашелся я и обвел руками лавку. – Например, для чего нужны все эти предметы?

– О! Информация! Понимаю! – лепреккон закатил глаза, демонстрируя, что всех гранисов Игры не хватит, чтобы узнать тайну черепашек, пустых колбочек и лягушачьих лапок.

– Плюс нужны знания языка, на котором написаны все найденные в Академии рецепты, – закончил я, игнорируя театральную игру торговца. Своим поведением лепреккон дал понять, что информация не входит в список предметов с утвержденной ценой, и сейчас размышлял, за сколько он готов мне ее продать. Наивный! Я же компьютерный геймер с безумным стажем! У меня за плечами не одна сотня жадных гоблинов и прижимистых гномов! Пускай я общался с ними в виртуальных мирах, практика показывает, что очень многие вещи там совпадают с текущей реальностью. Почему бы этим не воспользоваться?

– Кхе-кхе, – закашлялся лепреккон, не ожидавший нового требования. – Рецепты?

– Угу, – подтвердил я. – До учителя ремесел еще далеко, мне же нужно знать здесь и сейчас, что я нахожу. Вдруг это мусор какой-то.

Торг начался знатный. Лепрекон заламывал руки и твердил, что я не просто его граблю, я выкачиваю из его мозга последние доступные знания, и дальше ополоумевшее создание будет в одиночку растить двадцать маленьких голодных детишек, ибо жена его бросит, но я был непреклонен. Мне нужна информация, чтобы развиваться, и если торговец мог ее дать, то нужно его разводить до последнего. В итоге сошлись на том, что он рассказывает о применимости всего своего ассортимента и расшифровывает уже полученные мной рецепты. Обучить меня языку, на котором написаны рецепты, торговец отказался напрочь. Вернее не напрочь, а за целый гранис, что было в моем случае невозможно.

– Их что, нужно вручную расставлять? – удивился я, когда мы заключили соглашение и лепрекон передал мне 100 заполненных синей и 20 красной жидкостью бутылок, а также три мерцающие деревяшки. Стоило только прикоснуться к одной из деревяшек, как перед глазами появилась моя небольшая инвентарная полочка, сияющая с одной стороны. Я приложил к сияющей части новую доску, отчего она стала как литая, а перед глазами появилось информационное оповещение об увеличении инвентаря. Оставшиеся две доски последовали за первой, но вот бутылки с эликсиром отказались прыгать в инвентарь автоматически. Пришлось укладывать их все вручную:

– Неужели нет более удобного инструмента?

– Нет, – отрицательно помотал головой торговец. – Только руками. Что у тебя за рецепты?

– Бред какой-то, – пробурчал я, заканчивая расставлять склянки. – Я могу открыть их только в Книге знаний. Ты сможешь их увидеть? И да! Если бы мы не договорились, ты мне должен же был бы дать сдачу, верно? Сколько бы я получил?

Напрямую спрашивать о градации денег в Игре я не стал – торговец вновь мог подумать о том, что с него пытаются выкачать информацию. Поэтому нейтральный вопрос об остатках был вполне в тему.

– Дай подумать... – задумчиво протянул лепрекон, на мгновение уйдя в себя. – 120 эликсиров и три единицы инвентаря стоят 0,9 граниса, так что остаток я бы выдал тебе десятком золотых. И куда бы ты их девал – твои трудности. Запихнул бы в сапоги, наверное.

– В Игре используется золото? – не сдержался я от вопроса, на что лицо лепрекона вытянулось:

– Так ты не знал? У-у-у... – мордашка торговца настолько забавно

скривилась, что я не смог сдержать улыбки.

– Золото обычное или какое-то специфическое?

– Золотые игровые монеты, – на лепреконе было печально смотреть, настолько он расстроился. – На, держи свою информацию. Ничего интересного, обычные начальные рецепты, такие можно купить у любого учителя. Что касается золота, то мы расплачиваемся им с НПС. Одна игровая монета стоит два килограмма золота, а гранис, как нетрудно догадаться, – две сотни килограммов. На что только не идут НПС, чтобы стать хотя бы приспешниками.

– Мы? Значит, ты тоже игрок?

– Эм... Так, соглашение я выполнил, склянки продал, информацию по рецептам и всему, что есть на прилавках, ты получил. Спасибо, что посетил мою лавку, – как-то резко засутился торговец. – Будут гранисы, приходи еще. Портал пропускает только игроков с гранисами. До скорого!

Прежде чем я хоть что-то успел сказать в ответ, пещера поплыла и выплюнула меня обратно в Академию. В сердцах я ударил ногой по бывшему portalу, превратившемуся в обычный камень. Когда-нибудь мне все же придется научиться держать язык за зубами, если я хочу получать информацию. Может, нужно курсы какие пройти? Например, «Специфика выживания информации» или «Теория и практика допросов». Нужно хоть что-то, что позволит мне лучше понять происходящее.

Кстати!

Возникшая мысль была настолько необычна для меня прежнего, что я едва не забыл прикоснуться к путеводной нити. Только шевеление ближайшего камня напомнило о том, что вокруг находится опасный лес, наполненный монстрами. Один из учителей обозвал меня приверженцем Тьмы, огорченно сообщив, что некий Свет для меня закрыт. Раз так, почему я веду себя как «светлый»? Мне нужна информация, и я знаю довольно неплохой способ ее получить, нужно только получить защитную способность. Чем нужно заняться незамедлительно!

– Добро пожаловать, рекрут, я займусь твоим обучением. Внемли же моей мудрости!

### **Прогресс обучения: Вы достигли 5 из 10 учителей**

С защитными способностями оказалось еще проще, чем с атакующими. В Академии обучали только одному виду защиты под чарующим названием «Энергетическая броня». Способность требовала 20 единиц Энергии на активацию и по 1 единице Энергии в минуту на



поддержку. Не совсем дешевое удовольствие для тех, у кого нет эликсиров или еды. Прокачивалась способность тоже элементарно – были необходимы активация и поддержка брони в течение 5 минут, чтобы Игра засчитала +1 к использованию. За бесплатные полгода тренировок, что я потратил на полигоне, мне удалось снизить активацию до 18 единиц Энергии и увеличить «Усиление брони» с 15 до 16 процентов. Большого добиться не удалось, как и разговорить учителя. Либо учителя общаются между собой, либо мне достался крайне замкнутый в себе представитель наставничества, но он, кроме стандартных фраз, не говорил ничего. Возможно, это такая специфика скрытых учителей? Меньше болтаешь, больше делаешь?

Как бы то ни было, я решил воплотить в жизнь разработанный за полгода обучения план. Мне нужна была информация, и я собирался ее получить.

– Паладин! – заорал кто-то из игроков, стоило мне выйти на поляну с учителем. В моем секторе осталось еще двое общедоступных и один скрытый учитель, найти которого я уже не надеялся. Однако пренебрегать обучением я не собирался – к Лабиринту, чем бы он ни был, нужно подходить подготовленным. Среди находящихся на поляне игроков я нашел взглядом магов и медленно, словно сама неотвратимость, двинулся к ним в гости. Поджилки тряслись, в груди щемило от страха, руки дрожали, однако я, сжав зубы и нацепив на лицо маску безразличия, шел с высоко поднятой головой. Мне нужно протестировать все, чему я обучился, и единственным способом сделать это мне представлялась хорошая драка с игроками.

– Стоять! – приказал маг, однако увидев, что его слова не возымели действия, истерически заорал: – Убейте его!

– Я есть удар храмовника! – ответил я, нанеся разящий удар в челюсть подскочившему ко мне воину. Игрок оказался одним из тех избранных, кто взял себе в качестве артефакта оружие, поэтому я не стал уклоняться от удара, принимая его на энергетическую броню. Я прекрасно понимал все риски своего предприятия – какая бы у меня ни была защита, выдержать одновременный удар сотни игроков она бы не смогла. Именно поэтому я выбрал поляну, максимально удаленную от учителя атакующих способностей. Количество игроков, имеющих усиленную атаку, здесь должно быть минимальным.

Поляна погрузилась в тишину, когда атаковавший меня воин растворился в воздухе, словно туман под порывом ветра. Усиленный удар в голову оказался для игрока фатальным, в то время как мне он смог снести

только 1 единицу Энергии. Ровно столько ушло на блокирование удара меча. Что меня опечалило больше всего, так это количество полученного опыта – всего 10 единиц. Видимо, атаковавший меня игрок имел всего лишь первый уровень и, если при этом он не был иницирован, я только что окончательно уничтожил живое существо. Что я ощущаю? Сожаление? Печаль? Угрызение совести? Пф! Воин знал, на что шел, решив нашипиговать меня сталью, поэтому виноват сам. Я есть правда!

Желающих повторить подвиг воина среди остальных игроков не оказалось, и практически мгновенно между мной и магами образовалась широкая тропинка. В защиту прилетело еще несколько стрел, но и они вскоре закончились – игроки приняли коллективное решение отдать меня четверке магов. Если им нужен паладин, пусть забирают сами.

– Сдохни, тварь! – заорал главарь местных магов с такой ненавистью, словно я уничтожил всю его родню, предварительно над ними надругавшись. С рук магов вырвались четыре молнии, бессильно облизав мой защитный купол. Час «Х» настал – этого момента я боялся больше всего, однако реальность оказалась не настолько устрашающей. По 10 единиц Энергии за каждую из молний, при этом ни одна из них не смогла пробить мою «Усиленную защиту». Позволив магам ударить еще раз, я в очередной раз выпил эликсир Энергии и наконец подскочил к магам. Пришла моя очередь атаковать.

**– Я есть удар храмовника!**

Полгода тренировки и уничтожения деревьев не прошли даром – атаковую способность я использовал всего один раз. У магов не было активной защиты, поэтому привычными и отработанными ударами шипованного кастета я крошил их головы в мясной фарш – драться в рукопашном бою маги не умели. Физиология игрока и НПС одинакова, поэтому появление внутри мозга куска стали никого не делало здоровее. Один за другим противники отправлялись на перерождение, однако мои планы распространялись чуть дальше, чем простое уничтожение. Долгуната научила, что в Игре можно не только умереть, но и попасть в нокаут, поэтому я пробил шипами главарю местных магов обе ноги, чтобы не убежал, после чего убрал артефакт и ударом в челюсть отправил того в забытье.

– Блю-э! – я резко обернулся, услышав незнакомый звук. Белые как смерть статуи, некогда бывшие игроками, замерли в праведном ужасе от увиденного. Несколько наиболее впечатлительных особей, не ожидавших

такой кровавой расплаты, блевали прямо на месте. При этом никто не спешил на помощь валяющемуся посреди кровавой лужи магу. Крови с моих противников натекло довольно много, однако я отнесся к ней как к должному. Меня хотели уничтожить, я уничтожил в ответ. Никогда бы не подумал, что смогу быть настолько кровожадно безразличным к чужой боли человеком. Видимо, окружающий мир все же убил наивного и человеколюбивого Ярополка, явившегося в Академию с желанием покорить мир, и мне еще долго предстоит выяснять, кто же остался вместо него.

– Есть еще желающие оградить меня от обучения? – прорычал я, обращаясь к статуям. Тишина. Рекруты, ставшие игроками буквально несколько дней назад, еще не привыкли к специфике Игры. Не у всех была возможность взвешенно обдумать все происходящее. У меня на это ушел год, поэтому сейчас я выглядел гораздо взрослее прочих присутствующих. – Народ, займитесь собой! Хватит слушать магов! Если не будете проходить учителей, то сдохнете, так и не дойдя до следующего уровня!

Статуи отмерли, начав что-то роптать в ответ, однако я их не слушал. Взяв мага, по-прежнему пребывающего в беспамятстве, я потащил его к учителю. Прежде чем я начну получать информацию, мне нужно обучиться.

– Добро пожаловать, рекрут, сейчас я обучу тебя специализации. Внемли моей мудрости!

**Прогресс обучения: Вы достигли 6 из 10 учителей**

**Вы уже прошли обучение специализации, учитель не засчитан**

**Прогресс обучения: Вы достигли 5 из 10 учителей**

– Для чего тебе маг, рекрут? – спросил наставник, едва окружающее пространство изменилось на тренировочный полигон.

– Это мой источник знаний, – кровожадно оскалился я. – У меня не было достойного обучения до Академии, этот пробел нужно восполнить. Рекрут, которого я выбрал, вполне для этого подходит.

– Мне не нравится то, что ты планируешь с ним делать, – вздохнул старик. – Принося кому-то боль, ты сознательно загоняешь себя во Тьму.

– Тьма. Свет. Разве это не два названия одного и того же? – сдаваться я не собирался. – Что значит «быть светлым»? Что значит «быть темным»? Следовать каким-то правилам и устоям? Так их не существует!

– Ошибаешься! – я зацепил старика своим рассуждением. – В Игре

четко определено, что есть Свет, что есть Тьма! Что могут делать светлые, что могут делать темные! Да будет тебе известно: ни один темный никогда не сможет войти в ворота Варголага! Ни одного темного никогда не признает единорог! Ни один темный никогда не прикоснется к руке великой Иурм!

– У вас какие-то проблемы с темными? – догадался я, когда прозвучало слишком много «никогда».

– Темные вырезали весь мой род! – старик старался держать себя в руках, но было видно, как его всего трясет от гнева. – Они не должны быть!

– Вы так и не сказали, в чем же разница между Тьмой и Светом! – сдаваясь я не собирался. Если у старика возникли проблемы коммуникации с темными, это не значит, что это направление плохое. Оно просто другое.

– Моя обязанность состоит в том, чтобы обучить тебя специализации, паладин, – наставник вроде вернул себе самообладание, превратившись в льдину. – Если хочешь выяснить разницу между светлой и темной стороной развития, обратиться к ректору. Он с удовольствием сотрет тебя в порошок, темный!

Повисла пауза. Старик стоял с высоко поднятой головой, всем своим видом показывая, что вытащить из него так необходимую мне дополнительную информацию не получится. Мне оставалось только тяжело вздохнуть и, наступив на горло собственной гордости, произнести:

– Мне больше нечего здесь делать...

Вернувшись обратно в Академию и убедившись, что игроки на поляне все еще не пришли в себя, я поволок нокаутированного мага в глубь леса. Мне предстояло отрабатывать титул «Темный»...

– Не-е-е-т! – дикий крик мага был слышен, наверное, на весь сектор. Он старался отползти, однако перебитые руки и ноги не позволяли этого сделать. Забавно – меня не трогают его эмоции! Прямо передо мной лежит наполовину изуродованное живое существо, а меня волнует только один вопрос – когда же маг заговорит? Попытку я воспринимал не как что-то сверхъестественное, а как обычный игровой процесс. Когда я убью мага, а я его убью, в этом сомнений нет, он возродится целым и невредимым. Что мне удалось уже выяснить, так это его уровень – третий.

– Ариус, пойми, у тебя нет выбора, – в очередной раз произнес я. – До тех пор, пока ты мне не расскажешь все, что я хочу знать, я тебя не отпущу.

– Пошел ты! – выплюнул маг, справившись с болью и в очередной раз попробовав атаковать меня молнией. Не тут-то было! Прекрасно понимая, что игрок может несколько раз использовать фразу-ключ, лишая себя

Энергии и отправляясь на перерождение, я переломал ему обе руки. И ноги, на всякий случай. Причем прошелся настолько аккуратно, что, несмотря на отсутствие хоть одной целой косточки, Ариус не истек кровью – на артефакте можно было убирать шипы. К тому же после небольшого количества тренировок я научился выпускать их по желанию, как мгновенно, так и постепенно, что не добавляло подопытному положительных эмоций – кому понравится, когда в его плоть медленно, с неотвратимостью приближающегося поезда, входят острые семисантиметровые металлические предметы, игнорирующие любые преграды?

– Пошел, так пошел, – вздохнул я, выпуская шипы в плечо мага. Даже страшно представить, что сейчас испытывает этот игрок, лично я не смог бы так долго держаться. Для того, чтобы маг не соскочил, я периодически мазал место прокола эльфийской мазью, не позволяя крови покидать брненное тело. Дорого, конечно, но другого выхода я не видел – мне нужна была информация! По лесу пронесся очередной крик боли, и маг лишился сознания. Повезло ему.

– Развлекаешься? – появление Долгунаты было настолько неожиданным, что у меня даже екнуло в груди. Я постоянно отслеживал на карте позицию паладинов, однако координаты друидки были для меня закрыты. Полагая, что она находится с ними, я забыл, что пантера может убегать от стражей, пользуясь своей скоростью. Видимо, придется поплатиться за свою беспечность. – Решил выместить всю злость на бедолаге?

– Этот бедолага хотел меня уничтожить, – парировал я, вскакивая на ноги и вешая на себя защиту. Зря друидка не убила меня сразу, второго шанса у нее может и не быть. – Пришла пора платить по счетам.

– Так убил бы его. Зачем все это?

– Мне нужна информация. Говорить он отказывается, приходится ее выбивать. Ты чего-то хотела?

– Ты мне должен, – запела старую песню друидка.

– Поздно, красавица. Я был у торговца. Потанцуем?

– Откуда... – напряглась Долгуната, однако через мгновение превратилась из пантеры в человека. – Слушай, меня уже достало играть во все эти игры. Поговорим?

– О, в нас проснулось желание поговорить? – съязвил я, высовывая из артефакта шипы и доставая из инвентаря эликсир на Энергию. Долгуната не маг – с ней нужно быть настороже. – Не поздно ли?

– Поговорить никогда поздно не бывает, – бросила друидка, вздохнула

и выпалила, практически приковывая меня к месту: – Вот уже семь лет я являюсь личной ученицей Арчибальда. Он отправил меня именно с этим потоком рекрутов, чтобы я помогла тебе закончить Академию. Чем-то ты его зацепил, что он даже пошел на нарушение, применяя на тебя полное оцепенение. Я думаю, что именно из-за этого ты видишь путеводную нить. Теарт тоже попал под действие блокиратора сознания до того, как попал в Академию. В этом вы похожи и, как я думаю, именно поэтому оба видите путь. Другого объяснения нет. Арчибальд дал мне четкие указания – постоянно тебя провоцировать, заставляя таким образом развиваться. Он считает, что только так ты сможешь выжить. Согласись – он был прав, а у меня получилось тебя достать выше всяких похвал. Ты прошел практически всех учителей в секторе, дальше идет Лабиринт. В одиночку его не пройти. Предлагаю сотрудничество до конца Академии. Мне нужно выполнить задание учителя, тебе и паладинам нужно выжить. Я потеряла голову, когда ты меня... трогал, поэтому отправила на перерождение. Мне пришлось все рассказать группе, надеясь, что не придется ничего говорить тебе. Я полагала, что ты испугаешься смерти и станешь паинькой. Моя ошибка, готова понести наказание, но уже после того как вернемся. Что скажешь?

– Почему же ты не рассказала все с самого начала? – нахмурился я. Помощи от каторианца я никак не ожидал, тем удивительнее был рассказ Долгунаты.

– Условие Арчибальда. Если бы мне удалось вытащить тебя из Академии, ничего о себе не рассказывая, награда была бы гораздо выше той, на что я рассчитываю сейчас. Именно поэтому я не хотела заключать с тобой никаких соглашений до этого момента. Могла проколоться где-нибудь.

– Так тебе еще и награда положена?

– Естественно.

– Почему сейчас решилась на откровение?

– Потому что маги научились бороться с Монстричелло. Паладины едва унесли ноги от предыдущего учителя. Самостоятельно они не пробьются к Лабиринту.

– С чего вдруг такая любовь к нашему классу?

– Читал Экзюпери? Мне очень импонирует Лис в этом плане.

– Мы в ответе... – протянул я, но тут же снизошло озарение: – Сколько тебе за каждого паладина обещано?

– По гранису за неинициированную голову, – с вызовом произнесла Долгуната. – Ты против того, чтобы твои братья выжили?

– Отчего же, я только за. После следующего учителя я собрался избавить их от тебя, полагая, что ты их опять взяла под контроль. Это же неправда?

– После того как меня отправили на перерождение, я не применяла свои способности к паладинам, клянусь Игрой! – произнесла Долгуната, и вокруг нее на несколько мгновений появился светлый ореол. Друидка была честна.

– ...

– Так проще, чем пытаться тебе что-то доказать, – ответила она на мой незадаанный вопрос. – Ты так и не ответил – мы идем дальше вместе?

– Нет! – после некоторого раздумья ответил я. – Нам дальше не по пути.

– ЧТО?! – Долгуната настолько была удивлена, но не смогла скрыть эмоций.

– Что слышала. Я теперь знаю, сколько стоит гранис, поэтому понимаю, что ты кровно заинтересована в том, чтобы Теарт, Рефор и Дирион вышли из Академии. Нет смысла их от тебя отбивать. Возись сама. Логир, Сартал и Монстр уже инициированы, им ничего не грозит. Подумаешь, сдохнут пару раз... Они мне никто. Говоришь, маги нашли противоядие против танка? Я был внизу, видел, как работают маги. Они не способны дать вам отпор. Пройдись с паладинами по оставшимся учителям, обучи их, я дам вам координаты еще одного скрытого, заставь всех получить защиту, не мне тебе говорить о том, как она важна. Это поможет вам выжить. Но мы пойдем разными дорогами. Можешь сказать Арчибальду, что ты не просто выполнила, ты перевыполнила задачу – я теперь никому не верю. Неужели ты думаешь, что я доверюсь существу, которое хотело подставить мою группу и дважды меня убило? Доверюсь только из-за того, что оно связано с Арчибальдом, уродом, которому я обломаю хвост, как только выйду из Академии?

Я передал Долгунате координаты скрытого учителя, после чего мы с минутой играли в гляделки. Ни я, ни Ната не желали первыми отводить взгляда, словно два школьника пубертатного возраста, выясняющих, кто из них круче. Наконец друидка сдалась, потупив взор, чтобы тут же посмотреть на меня взглядом не школьницы-переростка, а опытной и коварной женщины. Перемена была настолько разительной, что я на мгновение опешил.

– Мальчик повзрослел. Мальчик возмужал, – настолько томным голосом протянула Долгуната, что у меня внутри все перевернулось, а уровень либидо подскочил на небывалые высоты. Она вновь пытается меня

контролировать! Вот же сволочь!

– Не делай этого, – на последних крохах сознания прорычал я, стараясь выгнать Нату из головы. Вроде начало получаться, как друидка выложила козырную карту на стол, оказавшись буквально в шаге от меня:

– Не делать чего?

– Я есть... – мне не оставалось ничего другого, как уничтожить Долгунату. Друидка была опасна. Однако отчего-то мысли ворочались с таким трудом, что я успел произнести всего два слова, прежде чем Ната меня добила окончательно:

– Не делать этого?

Зеленое платье друидки распахнулось, обнажая совершенные формы девушки. Мир перевернулся, унося все мои печали прочь. Разве может быть столь совершенное существо плохим? Неужели я только что хотел ее ударить? Нет мне прощения! С горечью не мог не отметить наличие нижнего белья, так некстати скрывающего грудь красавицы. Второй размер, мой любимый. Не большие дойки, как у молочных коров, и не прыщики, как у тех, кого принято называть досками. Такая грудь целиком помещается в ладонь, позволяя сполна насладиться ее нежностью, невообразимой мягкостью и...

– Ты слаб и беспомощен, паладин, – прошептала Долгуната, наклонившись прямо к моему лицу. Я дернулся вперед в попытке поцеловать сошедшую с небес богиню, однако она легко отстранилась, не позволив коснуться ее бархатных губ. – Куда тебе тягаться с моим учителем? Учись, рискни пройти Лабиринт сам и когда поймешь, что ты никто и звать тебя никак, я соглашусь помочь. Только сразу предупреждаю – если захочешь моей помощи, приползешь ко мне на коленях! Я открылась тебе, протянула руку помощи, но ты меня оттолкнул. Тебе же хуже. До встречи, паладин. Не понимаю, что увидел в тебе учитель...

**Вы были уничтожены и отправлены на точку возрождения**

**Вы потеряли уровень**

**Ваш текущий уровень: 4**

– Паладин! – уже ставший привычным крик игроков информировал о том, что я вновь попал на точку возрождения. – Держи его!

Я есть удар храмовника!

Эликсиры восстановления Энергии уходили со скоростью экспресса. Игроки старались достать меня со всех сторон, но, в отличие от прошлого раза, я не пытался убежать. Наоборот, я с нескрываемой радостью принял



тот факт, что нахожусь в центре огромной толпы игроков, желающих меня уничтожить. На прошлой поляне мне достаточно было убить воина, чтобы игроки расступились. Здесь же, на точке возрождения, никто отступить не собирался, что мне в моем текущем состоянии было крайне необходимо, ибо я должен был хоть на кого-то выплеснуть все свои эмоции. Долгуната в очередной раз поставила меня на место, показав, что даже полгода прокачки защиты не гарантируют безопасность. Она заставила меня потерять концентрацию, отчего защита исчезла сама собой, словно ее никогда и не было. Поэтому здешним игрокам не повезло – я был зол.

– Перегруппировка! – послышался приказ Дангарда, и на несколько мгновений меня оставили в покое. Очередная пустая склянка отправилась на полку, и я повернулся в сторону магов. Их осталось всего семеро. Мимоходом врезав в зубы подскочившему разбойнику, я с неотвратимостью лавины двинулся на руководителя движения «скажи паладинам нет». Вместо того чтобы схватить меня за руки, за ноги, прижать к земле и добивать уже лежащим, игроки старались первыми нанести удар, мешая друг другу и позволяя мне собирать кровавый урожай. Всего пять минут боя не только восстановили мне 5-й, но также подарили 7-й уровень. Я посмотрел на сбившихся в кучу магов, и в голову тут же пришел забавный план, гениальный по своей оригинальности. Мне ничего не оставалось, кроме как сразу же воплощать его в жизнь.

– Привет! Поговорим? – произнес я, остановившись буквально в нескольких шагах от магов. Половина меня хотела рвать и крушить все подряд, но вторая часть, включая сознание, взяла верх и желала извлечь максимальную выгоду из сложившейся ситуации. Информация! Мне нужна информация, и Дангард был единственным игроком, который ею обладал. Книга знаний, работающая в качестве онлайн-транслятора, показывала, что за моей спиной собралась толпа из пятнадцати игроков, не спешащих нападать. Игроки никак не могли взять в толк, каким образом обычный паладин, даже не вооруженный мечом, смог отправить на перерождение более полусотни туловищ, не получив при этом никаких видимых повреждений. Знали бы они, что битва стоила мне половины всего запаса эликсиров, вряд ли бы остановились...

– Поговорим, – к моему удивлению, Дангард оказался вполне адекватным игроком, трезво оценивающим свои шансы на победу. Сейчас он их не видел, поэтому старался тянуть время, – наверняка уже отправлены гонцы на все соседние поляны, и вскоре здесь появится подкрепление. – Ты где-то нашел скрытого учителя и обучился защите?

– Не только, – я не стал скрывать очевидный факт, как и то, что в моей

руке по-прежнему находился эликсир. Наставник был прав – на начальных этапах обучения защита делала из игрока неуязвимое существо. Этим фактом нужно сполна воспользоваться.

– Я вижу. Рано или поздно эликсиры закончатся, ты же это понимаешь?

– Понимаю.

– И ты понимаешь, что у нас нет выбора, – либо мы уничтожаем тебя, либо Девир уничтожает всех нас.

– Это тоже мне известно.

– В таком случае я не понимаю, о чем мы можем говорить?

– Мне нужна информация об Академии. Что, где, как и почему. У тебя она есть. Суть моего предложения проста – ты делишься со мной информацией, я перестану на вас охотиться и позволяю подойти к Лабиринту не с первым уровнем. В противном случае я вас здесь всех запру и буду держать, пока большинство не сдохнет. Ты же единственный инициированный маг нашего сектора, верно? Сделаю так, что дальше пойдешь в одиночку. Мне плевать, что сделает с вами Девир потом, важно то, что сделаю с вами я сейчас!

Я есть удар храмовника!

Дождаться ответа было бесполезно. Маги сейчас не готовы к такому диалогу. Поза, мимика и жесты Дангарда говорили о том, что он не воспринимает мои угрозы всерьез, поэтому я сделал то, чему научила друидка – атаковал первым. Маги ушли на перерождение, даже не успев кинуть в меня молнией, хотя, возможно, у них уже не было на это Энергии. Семь ударов, семь медленно таящих трупов.

– Все свободны! – я обернулся к оставшимся игрокам. Они так и не рискнули на меня напасть, решив дождаться результата разборок между мной и Дангардом. Сверившись с картой, я указал в сторону центра Академии: – Лабиринт там! Чем дольше вы здесь торчите, тем меньше у вас остается времени. Или у кого-то есть тайное желание со мной поквитаться? Считаю до десяти, после чего уничтожаю всех, кто останется на поляне. Один. Два...

Дураков не нашлось, и я на некоторое время остался один. Удивительно, но Долгунате удалось расшевелить во мне то, о существовании чего я сам не знал. Злобу. Жажду убийства. Желание крошить и душить. В течение часа на точку возрождения прибегало несколько групп магов, которые без лишних разговоров отправлялись отдыхать. Эликсиров осталось всего сорок два флакона, но я не собирался сдаваться и отступить от своего плана. Мне нужна информация!

Заняв позицию возле места появления игроков, я выдвинул шипы на максимальную длину и принялся отрабатывать точность удара в голову. Игроки появлялись один за другим, однако первые три часа я решил их не сортировать, отправляя на перерождение всех. Мои действия ничем не отличались от устраиваемого магами геноцида, и ректору они точно не понравятся, но мне уже было на это наплевать. Свет – не мое.

– Согласен, черт тебя дери! – прокричал Дангард, появляясь в Академии после третьего подряд перерождения. За три часа непрерывной прокачки я умудрился подняться до десятого уровня и уже на полном серьезе рассматривал вариант полноценного уничтожения всех ста двадцати семи игроков, попавших в круговерть перерождения. Я не выпускал никого – ни магов, ни случайно попавших под раздачу игроков других классов. Досталось всем.

– Ты получишь информацию! Прекращай!

– Ты забыл добавить, что до окончания Лабиринта маги и ваши местные приспешники забудут о паладинах.

– Хорошо. Игра – свидетель: мы не будем трогать паладинов до пустошей! – Поразительно, но Дангард сломался слишком быстро. Либо у него был слишком маленький уровень и он понимал, что дальнейшее снижение чревато большими проблемами, либо совершенно не ожидал от неинициированного игрока такой жестокости. По всем правилам мне нужно было забиться в дальний уголок и сидеть, не отсвечивая, однако игра по шаблонам мне больше не нравилась. Я отошел в сторону, позволяя появиться очередному магу, не отводя при этом взгляда от Дангарда. Он должен дать сигнал о том, что атаковать меня не нужно, что у нас есть договоренности.

Атаки не последовало.

– Что ты хочешь знать? – Дангарду потребовалось порядка десяти минут, чтобы прийти в себя и собраться с мыслями. В это время появилась большая часть народа, решившая, что точка возрождения – не самое лучшее место для тусовки. На поляне оставались только маги, не понимающие, что происходит. Их предводитель внезапно начал общаться с главной жертвой.

– Все, что тебе известно об Академии. Учителя, скрытые учителя, торговцы, хреновцы, прохождение Лабиринта. Мне нужна полная информация.

– Я найду управу на твою защиту, – ненавидяще прорычал Дангард, глядя прямо мне в глаза. На какое-то мгновение я почувствовал слабые позывы сбросить защиту и заключить в объятия своего брата, случайно

оказавшегося магом, однако усмехнулся, и наваждение тут же исчезло. По сравнению с Долгунатой у Дангарда была кишка тонка качественно управлять другими игроками. Если бы друидка влияла на нас так же, как он, возможно, я сейчас был бы среди паладинов. К слову сказать, они находились уже довольно далеко от открытых на моей карте территорий. Видимо, подходят к загадочному Лабиринту.

– Академия поделена на 4 больших сектора, – начал свой рассказ Дангард, поняв, что попытка взять меня под контроль провалилась. – Каждый из секторов...

Слушая Дангарда, я сжимал кулаки в бессильной злобе, понимая, что определенная часть обучения в Академии просто пролетела мимо меня. Почему в Академии существуют скрытые учителя? Они ведь не учат чему-то необычному, просто позволяют выбрать последовательность и никак, по сути, не влияют на возвращение в большой мир. Дангард объяснил, в чем я ошибся – если отказаться от обучения и предлагаемой мудрости, то учитель не будет засчитан. Взамен рекрут получает дополнительную информацию о текущем Лабиринте и ключ к одному из его испытаний. Лабиринт был единственным блоком, который всегда изменялся от потока к потоку обучения, поэтому к нему нельзя было подготовиться вне Академии. Только внутри. Причем все было сделано таким хитрым способом, что отказ от обучения сильно облегчал процесс прохождения Лабиринта – если найти всех скрытых учителей сектора и отказаться от обучения, то можно получить три ключа от четырех испытаний. И в качестве финального гвоздя в гроб – применять ключи мог только один рекрут из группы, взяв с собой до десяти игроков. То есть если двое игроков одной группы откажутся от обучения, только один из них сможет выключить испытание, ключи всех остальных участников группы будут уничтожены. Теперь понятно, о чем говорила Долгуната, говоря, что она знает, как пройти часть Лабиринта. Она стала ключником! Мне не удалось сдержать ругательства – в порыве доброты и желания спасти «братьев» по классу я подарил Долгунате координаты второго скрытого учителя! Теперь половина Лабиринта является для нее, по сути, всего лишь звуком! Где же Дангард был пару часов назад?!

По пустошам у мага было мало информации, но общую мысль он смог донести – обитатели пустошей делятся на светлых и темных, старательно уничтожающих противоположные фракции. Суть прохождения заключалась в том, чтобы в рамках Лабиринта выбрать свою сторону и пользоваться в пустошах помощью союзников. Дангард не стал отказываться от объяснений, что есть Тьма и Свет, у него самого было не

так много информации на этот счет. Все оказалось одновременно и просто, и запутанно. Прежде всего: все игроки в Академии должны получить свой «цвет», нейтральных существовать не должно. Если игрок так и не определится, Игра его сотрет. Когда рекрут возвращается в большой мир, верхняя шкала исчезает и выбранное направление остается с игроком до самого конца. На что это влияет, Дангард не знал. Он знал только одно – важно быть «светлым», Девир не будет обучать «темных», но и не уничтожит их. Я посмотрел на свою шкалу и нахмурился – стрелка дошла практически до половины темной стороны. Если я продолжу творить безобразия, то она окончательно упадет и тогда я получу первый уровень Тьмы – как и любое явление Игры, приверженность игроков тоже прокачивалась. Что мне это даст или от чего оградит – не знал никто.

**Книга знаний получила новый уровень. Необходимо увеличить уровень свойства артефакта: «Контекстный поиск» (1), «Оружие» (1), <Выбрать значение из списка>**

Оставшись в одиночестве, я не стал испытывать судьбу и вернулся в лес. Пока буду разбираться с доступными свойствами, стану уязвимым. Соглашение соглашением, но кто-то из игроков может решить, что оно было заключено не с ним, и отправит меня гулять. Поэтому я вскарабкался наверх, убедился, что паладины все так же далеко, и открыл список доступных свойств артефакта. Улучшать сейчас Книгу знаний или атаку я посчитал излишним, битва с игроками показала, чего мне недостает. У меня проблемы с наличием свободной Энергии и, прежде чем куда-то вкладываться, нужно решить этот вопрос.

## Глава 7. Напарник

К последнему из общедоступных учителей железобетонного леса я подходил с четким пониманием того, чего же я хочу от этой жизни и Игры, в частности. Потратив порядка трех часов, разбираясь со свойствами артефакта и выбирая наиболее подходящие под текущие реалии и будущую игру, я одновременно с этим обдумал стратегию своих дальнейших действий. Несколько раз я даже пробовал получить доступ в Храм знаний, но безрезультатно – Игра считала, что у меня нет жизненной необходимости в новых знаниях. Пришлось изучать список самостоятельно и в итоге делать выбор из трех наиболее понятных по описанию и применению свойств: «Ускорение», «Защита» и «Скрупулезность».

«Ускорение» уменьшало время отката всех способностей и увеличивало скорость восстановления Энергии. Спорное свойство сейчас, учитывая, что Энергия в Академии не восстанавливается, однако в свете неизбежного возвращения в основной мир свойство начинало играть другими красками. Единственное, что меня смущало, так это узкая применимость свойства – оно было полезно только бойцам и защитникам, но никак не исследователю мира.

«Защита» увеличивала «Усиление брони» и уменьшала количество Энергии, уходящей на блокирование удара, что было крайне полезным и в Академии, и за ее пределами. Со временем у игроков будет расти вероятность критического удара, нужно быть к этому готовым. Из минусов данного свойства было то, что оно никак не влияло на Энергию и требовало постоянной активации энергетического щита.

«Скрупулезность» уменьшала количество потребляемой всеми способностями Энергии на определенное значение, а также была полезна игрокам, выбравшим творческую стезю, загадочным образом уменьшая количество брака. Учитывая, что напрямую увеличивающих Энергию свойств я не нашел, данное свойство тоже имело право на жизнь.

Как и прежде, описание каждого свойства было доступно только до пятнадцатого уровня, поэтому, взвесив все за и против, я остановился на «Защите». Это в лесу я являюсь крутым и тяжело убиваемым игроком. В пустошах маги изучат защиту, и мне придется несладко. Нужно себя защитить.

– Добро пожаловать, рекрут, я дам тебе основы Игры. Внемли моей мудрости!

## **Прогресс обучения: Вы достигли 6 из 10 учителей**

– Надо же, практически потемневший рекрут! – удивился наставник, стоило окружающему миру превратиться в тренировочный полигон. – Редкое явление для начальной стадии обучения.

– Да сколько можно меня этим попрекать! – вспыхнул я. – Объясните, наконец, в чем разница между Светом и Тьмой!

– Тебе нужно пересмотреть свое поведение, судье не подобает быть столь эмоциональным, – холодно произнес старик. – То, что хорошо для берсеркера, неприемлемо для других. Тем более для тебя.

– Согласен, сорвался, – признал я. – Но меня настолько часто попрекают Тьмой, ничего не объясняя, что сил сдерживаться уже не хватило.

– Ты сорвался, это факт, – подтвердил учитель. – Но сорвался не сейчас. Эмоциональный срыв произошел сразу после перерождения, ты до сих пор не можешь прийти в себя. Поясни, зачем тебе нужна была бойня? Ты мог спокойно ее избежать и сохранить огромный запас эликсиров.

– Мне нужны были уровни.

– Ты сам-то в это веришь? Ты убил последней смертью семерых и снизил до первого уровня еще двадцать рекрутов. Это стоило твоих уровней?

– Да, – у меня не было сомнений в собственной правоте. – Не я первым выкопал топор войны, не мне его закапывать. Меня хотели убить – я ответил. Говорите, что кого-то уничтожил? Значит, им было не место в Игре!

– Стоп! – внезапно произнес учитель. – Зафиксируй свои текущие эмоции. Опиши их! Что ты ощущаешь?

– Негодование, – я решил последовать совету наставника и прислушался к клокочущим в груди эмоциям. – Жажду справедливости. Желание навести порядок и уничтожить несправедливость.

– Собственно, именно поэтому ты стал темным, – улыбнулся старик. – Судьи вообще редко бывают светлыми.

– Я все еще ничего не понял, – честно признался учителю.

– В Игре разница между Тьмой и Светом минимальна, как бы парадоксально это ни звучало. Она заключается в том, каким образом игрок восстанавливает свою Энергию. Что такое Тьма? Это отсутствие Света. Что такое Свет? Это излучение от любого источника. Собственно, в этом и состоит отличие. Свет позволяет восстанавливать Энергию за счет внешних

источников – мощи святых, артефакты, символы веры и прочие аналогичные предметы. Тьма восстанавливает Энергию из окружающего мира напрямую, вытаскивая ее из эмоций и всего, что не является материальным предметом. Нужно помнить – как только появляется Свет, Тьма исчезает, поэтому обычный темный не может войти в места, которые ты привык называть церквями, – у большинства темных игроков количество растрачиваемой Энергии равняется количеству получаемой, и, если убрать подпитку, практически мгновенно наступает перерождение или смерть. Та же история с самими источниками – предположим, чем ближе к ведьме крест из христианства, тем слабее она становится – вплоть до гибели. Как ты понимаешь, и светлые, и темные игроки могут быть как добрыми, так и злыми, разница заключается сугубо в степени восстановления Энергии.

– Почему же идет такое неприятие друг друга? – удивился я. – Если разница настолько несущественна.

– Ты невнимательно меня слушал. Светлые восстанавливают Энергию из физических источников, темные – из эмоций. Но что делать, если в окружающем пространстве недостаточно эмоций?

– Выпить эликсир.

– Вариант, но обсудим его позже. Предположим, эликсиров у тебя нет. Что делать?

– Нужно создать эмоции, – догадался я.

– Совершенно верно! Дальше объяснять или сам догадаешься, почему темных не очень любят?

– Создать эмоции... – я перекачивал мысль с одного края мозга в другой, пока внезапное озарение не припечатало меня к месту. – Пытки. Причинение боли. Убийство близких...

– Артефакты многих темных игроков имеют свойство «Аккумулятор», позволяющее накапливать дополнительную Энергию, – печально продолжил мою оборвавшуюся мысль наставник. – Не хмурься, в Академии это свойство недоступно. Куда проще наполнить окружающее пространство эмоциями боли и отчаяния, чем радости и счастья. В погоне за Энергией некоторые темные не привыкли считаться с НПС, приспешниками и даже игроками, уничтожая порой целые игровые миры только ради наполнения аккумулятора.

– Ты говоришь с таким сожалением, словно сам являешься темным и тебе не нравятся такие представители.

– Я являюсь единственным учителем Академии, кто имеет право показать свое истинное лицо. Ты прав – я такой же темный, как и ты. Меня



знают под разными именами: Дед Мороз, Санта-Клаус, Йоулупукки, еще сотня имен, общая суть которых – насыщать игровые миры эмоциями. Положительными эмоциями. Этим я хоть как-то спасаю своих темных братьев и не позволяю им превратиться в животных, способных только пытаться.

Мне открылся очередной пласт Игры. В бытность НПС я постоянно гадал, почему большинство религий призывают своих приверженцев к скромности, умиротворению, послушанию, следованию традициям и определенным догмам. Да потому что у толпы единомышленников нет эмоций! Они словно роботы выполняют предписания, не генерируя Энергию! Раз нет Энергии, то темным становится некомфортно. Они либо превращаются во всяких Владов Цепешей, либо навсегда покидают неуютный игровой мир. Именно поэтому один из учителей сказал, что на Земле мне будет некомфортно, – она наводнена светлыми!

– Постойте, с темными понятно, но откуда источники Света берут свою силу? Если они постоянно раздают Энергию, то рано или поздно должны исчезнуть.

– Или перезарядиться, – улыбнулся наставник. – Это как раз тот момент, который крайне не любят обсуждать светлые. Источники Света постоянно перезаряжаются, получая Энергию из все тех же эмоций. Только светлые называют это другими словами. Инквизиция, крестовые походы, джихад, молитвы, добровольный уход в нирвану. Светлые придумали целый океан способов восполнения источников Света, прикрывая красивыми словами жестокость. Это как раз полный ответ на предыдущий вопрос – почему между светлыми и темными идет война. Да потому что это война за источники Энергии! Светлые научились собирать ее с живых, темные, в большинстве своем, привыкли всех уничтожать. Элементарный конфликт интересов. К тому же нельзя забывать, что именно светлые делают эликсиры!

– Это здесь при чем?

– Подумай. Теперь ты знаешь природу восстановления Энергии как темных, так и светлых игроков. Отчего же эликсир подходит и тем, и другим?

– Потому что он содержит в себе как источник, так и эмоции, – произнес я очевидную вещь, но по взгляду наставника понял, что это только начало моих размышлений. – То есть эликсир делается из чего-то настолько удивительного, что обладает и физическим, и эмоциональным телом. Постойте... Это же...

– Единственные, кто обладает и тем, и другим, – живые существа, –

подтвердил мою догадку учитель. – Разумные живые существа. НПС. Причем размен вполне демократичен: один эликсир – один НПС, целиком уходящий на переработку. У светлых, как я говорил, монополия на это, они параллельно еще свои источники заряжают. Если НПС должны умереть, зачем им это делать быстро и безболезненно? Пусть приносят пользу.

– Это же ужасно! – ошарашенно произнес я.

– Это Игра, – пожал плечами старик. – Тебя же не смущало убийство мобов в компьютерных симуляторах? Представь, что ты играешь с полным погружением.

– Почему же я становлюсь темным? – прошептал я, находясь под впечатлением от услышанного.

– Наконец-то тебе стало интересно, что происходит именно с тобой. Вспомни, о чем я тебя просил в самом начале – что ты ощущал, когда уничтожал других рекрутов. Ты не произнес слов «сожаление», «совесть», «чувство вины». У тебя были «негодование», «жажда справедливости», «желание навести порядок». В этом кроется ответ. Прежде всего тебе необходимо было стать темным. Ты это сделал, уничтожив эльфа. Ты полностью отдавал отчет своим действиям, отринув вбитое с детства «не убий». По твоему распоряжению было совершено убийство, однако отрицательное воспитанием подсознание понимало, что творится зло. Собственно, так и происходит выбор стороны в Академии – отношение подсознания к совершаемым действиям. Изменить это нельзя. Дальше проще – ты совершал действия, воспринимаемые подсознанием как «плохо», но при этом разум говорил о том, что это «правильно». Каждое такое несоответствие роняло стрелку ниже и будет ронять дальше, ведь ты же не собираешься отказываться от убийств?

– То есть если кому-то с детства твердили, что убийство – это хорошо, он станет светлым? И с каждым убийством будет светлеть все больше и больше?

– Ты уловил мысль. Да, еще должен тебе сказать, что у сторонников Света есть неоспоримое преимущество – при наличии источника их тяжело уничтожить. Темных же можно выбить из колеи, подкинув им источник Света, так что имей это в виду и будь осторожен. Если у тебя больше не осталось вопросов относительно приверженности, я расскажу тебе о других особенностях Игры.

– Пойдите. Два вопроса. Первый – прокачивается ли приверженность? То есть имеет ли она свои уровни? Второй – почему ректор убьет темного игрока?

– Ответ на первый ты уже и сам знаешь – как и любое другое явление

в Игре, приверженность имеет свои уровни. Вряд ли ты получишь первый уже в Академии, но если такое произойдет, ты сможешь пользоваться особенностью темного игрока – поглощать эмоции окружающего мира для восстановления Энергии. Что касается второго вопроса, наш ректор – уникальное существо, поэтому гарантированно утверждать я не берусь. Может, убьет, может, не убьет – все будет зависеть от его расположения духа в конкретный момент времени. Но так-то да, темных он недолюбливает. Светлого в нем уже больше.

– Чем же он уникален?

– Он темный вампир, – учитель думал очень долго, прежде чем ответить. – Постоянная борьба света и тьмы порой сводит с ума, поэтому Наместник навсегда запечатал его в Академии. Ректор не имеет права ее покинуть.

– Эм... Разве вампиры не темн... Кровь! У вампиров есть источник силы – кровь! Они светлые по умолчанию! – сегодня был день откровений. – Постой, как же он стал темным?

– Воспитание, – усмехнулся наставник. – Все дело в воспитании. Кстати, я смотрю твои логи... Не напрягайся, это доступно только учителям и только в Академии, ты мог стать вампиром. С таким отношением к убийствам ты стал бы вторым ректором и вряд ли выжил бы после Академии. Игре не нужны уроды. Если у тебя все, позволь завершить твоё обучение. Мне ещё много нужно тебе рассказать...

**Книга знаний получила новый уровень. Необходимо увеличить уровень свойства артефакта: «Контекстный поиск» (1), «Оружие» (1), «Защита» (1), <Выбрать значение из списка>**

– У выбравших путь познания есть свои преимущества, – улыбнулся учитель, когда одновременно с сообщением об увеличении уровня Книги знаний я вернулся в Академию. – Удачи в Игре, темный, и помни – судья не должен поддаваться эмоциям! Темные не могут поглощать собственные эмоции, так зачем кормить вероятного противника?

Целиком и полностью признавая правоту учителя, я увеличил «Защиту» ещё на единицу и исподлобья посмотрел на столпившихся вокруг меня игроков, среди которых было несколько магов. Никто не спешил нападать – приказ Дангарда уже разошелся по всем точкам. Я пошел прямо сквозь толпу игроков, нацепив маску безразличия – в лесу у меня остались незаконченные дела, и никто из присутствующих не мог мне помешать. Зачем прыгать по камням, словно обезьяна? Ещё успею.

Два года тренировок – по году на полигоне атакующих и защитных способностей – уменьшили мой запас эликсиров до 38 единиц, однако результат добровольного отшельничества того стоил. Я не только усилил атаку и защиту, но также смог разложить по полочкам все знания, полученные от торговца, Дангарда и учителя, а также окончательно сформировал свое отношение к Игре и своему месту в ней. Чем я руководствовался раньше? Эмоциями, спонтанными желаниями, нормами воспитания, желанием группы, совершенно не думая о главном – что получу лично я? Игроки приходят и уходят в Игру в одиночку, поэтому думать прежде всего нужно о себе родном. Чего за мной раньше совершенно не наблюдалось. В качестве примера в голове постоянно всплывала история с Долгунатой – я передал ей координаты скрытого учителя, получив взамен перерождение. Такого больше не должно повториться. Что касается самой друидки, в Академии ее нельзя трогать. Она должна вывести паладинов. Причем я рассуждал не с позиции любви к классу, а с позиции того, что меня Шарда не пустит в библиотеку Твердыни, когда узнает, что я не помог «братьям». У гнома по этому поводу, кажется, существует пунктик. Но и просто так отпускать Нату нельзя – если я позволю себе такую роскошь, как прощение, потерю уважение в собственных глазах. Друидка должна быть наказана, вопрос только в одном – как? За время тренировки я не смог сформулировать ответ на этот вопрос. Понятно одно – меня ждет хорошая драка с пантерой, поэтому я всячески прокачивал не только способности, но также и ловкость, усиленно тренируя свой не слишком привыкший к физическим нагрузкам организм. Что забавно – в эмоциональном плане полгода тренировок во время первого обучения дались мне гораздо тяжелее, чем сейчас. Тогда у меня не было цели и понимания того, что делаю. Сейчас же я четко представлял, для чего уродую деревья или делаю перекаты с отжиманиями. Игра не любит слабых. Если я хочу выжить, мне придется грызть зубами всех и каждого... Недаром же я темный...

– Давай, родной, покажись! – прошептал я, занеся руку над путеводной нитью. Сразу после тренировки я не ринулся к пресловутому Лабиринту, как можно было бы ожидать, а решил проверить полученные навыки в реальном бою. Рекруты для меня сейчас пушечное мясо, не способное огрызаться, поэтому на них проверить ловкость и защиту не получится. Однако я знал, кто станет для меня достойным противником, – стражи леса. Раз от них можно убежать, значит они достаточно медлительны. Если это правда – почему бы не попробовать сразиться с одним из них? Максимум, что я потеряю – несколько эликсиров, один

уровень и час времени. Ничего непоправимого. Зато если выйдет все так, как я планирую, получу я гораздо больше.

Ноги подкосились от страха, и занесенная рука по инерции опустилась на путеводную нить. Страж подкрался, если к нему можно употребить такой термин, сзади, и, если бы не меры предосторожности, я бы даже не понял, что меня убило. Я обернулся – и Книга знаний услужливо подсветила красным цветом булыжник, которого раньше не было. Несколько раз глубоко вздохнув, прогоняя по венам кислород и выгоняя наведенный страх, я нацепил на руку артефакт и, постоянно держась за балку, подошел к застывшему стражу.

Тест номер один – проверка атакующих способностей.

Спустя час страж замерцал и исчез, не оставив после себя ни крошки, ни опыта, ни добычи, ни удовлетворения. Пару раз я использовал «Удар храмовника», однако, не увидев видимого эффекта, не стал дальше тратить Энергию, остановившись только на «чистых» ударах. Этой каменной болванке было, по всей видимости, наплевать на то, чем ее колошматят. Когда еще двое стражей отправились на вечный покой, не принесся мне ничего, кроме усталости, я посчитал тест номер один полностью завершенным – на застывших стражах прокачаться нельзя.

Тест номер два – проверка защиты.

**Вы были уничтожены и отправлены на точку возрождения**

**Вы потеряли уровень**

**Ваш текущий уровень: 9**

Не вышло. Дождавшись стража и заставив его замереть, я приготовился отражать фронтальную атаку, однако удар пришел сзади. Подсвечиваемый Книгой знаний камень даже не дернулся с места, в то время как балка, которая на этом месте была изначально, превратилась в страшного монстра и, несмотря на всю мою якобы прокачанную защиту, уничтожила меня за один удар, проткнув насквозь. Тест номер два тоже провалился.

Морально готовя себя к последнему походу в лес, я бродил от учителя к учителю, невольно отмечая, как же мало осталось здесь игроков. Если вначале все было переполнено игроками, мешающими друг другу, то сейчас на каждой поляне было от силы два-три игрока, боящихся собственной тени и не решающихся подойти к учителю. Ни магов, ни паладинов, ни организованных групп уже не было – видимо, все ушли к Лабиринту. К нему вела всего одна тропа, но я вновь заставил себя

отступить. У меня осталось незаконченное дело, и я не мог себе позволить двигаться дальше, не изучив этот вопрос полностью. Мне нужно понять, куда ведут стрелки на путеводных балках...

Спустя три часа они вывели меня к довольно широкой поляне, расположенной на высоте четырех метров над землей. В ее центре находилась двухметровая воронка, по рваным краям которой можно было сразу догадаться о ее неестественном происхождении. А рядом с воронкой сидел и о чем-то размышлял игрок, при первом взгляде на фигуру которого у меня в голове возникла четкая ассоциация с хищником. Существом, оказавшимся не способным уничтожить будущего губернатора Калифорнии. Впрочем, после того как я пригляделся повнимательнее, похожесть уменьшилась. Игрок был двуногим прямоходящим разумным с очень развитой мускулатурой, ростом под 2 метра, хотя я мог и ошибаться, поскольку он пока сидел. Крепкие ноги, обутые в некое подобие сандалий, наколенники из какого-то странного голубоватого материала, похожего одновременно и на металл, и на драконью кожу, далее шло некое подобие юбки, опоясанной широким поясом с ярко-синим кристаллом на месте пряжки. Торс был крест-накрест перетянут лентами одного тона с ремнем, плечи были укрыты наплечниками в виде черепов неведомых зверей, в глазницах которых горели такие же ярко-синие кристаллы. Сверху был накинута плащ, достававший до пят. За правым плечом был закреплен метровый обоюдоострый жезл. Все это великолепие венчала собачья голова, очень похожая на голову земного добермана и заставляющая вспомнить об Анубисе. Интересно, что за странная раса такая?

– Я тебя чувствую! – прокричал незнакомец, не сдвинувшись с места. – Выходи, поговорим.

Некоторое время я постоял, полагая, что крик адресуется не мне, и сейчас на поляну выйдет еще один игрок, однако никто не спешил выходить из-за камней. Навесив на себя защиту, не понимая, чего можно ждать от этого игрока, я замер на краю поляны, ища взглядом путеводную нить. Ее не было.

– Здесь безопасно. Сходи с Пути.

– Ты кто? Что тут делаешь? – пускай прозвучало довольно грубо, но я не собирался верить на слово первому встречному. Вступив на поляну и занеся руку над путеводной балкой, я приготовился падать, если появится страж, однако по истечении десяти секунд он не появился. Незнакомец не соврал – на поляне действительно было безопасно. Обогнув исковерканный взрывом центр, постоянно держа его между собой и рекрутом, я замер в нескольких шагах от воронки.

– Зангар, некромант. Здесь из-за дорна. Не успел. Кто-то пришел первым. Чувствую право первого.

Некромант говорил короткими фразами, делая паузы между предложениями. Такое ощущение, что оперативной памяти собакоголового игрока хватало на 3–4 слова, после чего стек переполнялся и он мог зависнуть. Держался Зангар спокойно, словно не переживал за свою безопасность. Вывод напрашивался сам собой: игрок уверен в своих силах. Либо он действительно силен, либо он обладает какой-то дополнительной информацией, недоступной обычным игрокам. Другого объяснения я не видел.

– Ярополк, паладин, – представился я в ответ, подумал и понял, что терять, по сути, мне нечего, поэтому спросил в лоб: – Что такое дорн?

– ...

– Меня сюда привели стрелки на балках, которые ты называешь Путем. Я понятия не имею, что такое дорн, право первого и для чего все это было нужно. Целенаправленно я не занимался поисками чего-то конкретного, просто изучал Академию. У меня в планах стать исследователем, поэтому любая информация ценна.

Правда – страшное оружие. Начни я юлить и рассказывать сказки о том, что мне уже все известно, но хочу еще раз перепроверить свои знания, Зангар мог бы промолчать. Но услышав от меня откровенное признание, собакоголовый забавно сложил уши, некоторое время буравил меня взглядом, стараясь понять, вру я или нет, после чего произнес:

– Дорн – скрытый учитель. Механизм. Обучает всем способностям. Даже закрытым из-за уровня. Право первого – прерогатива нашедшего. Можно взорвать механизм. Опыт заработать. Получить усилитель артефакта. Кто-то лучше меня. Он успел первым.

– Что такое усилитель артефакта? Тоже первый раз слышу о такой штуке. Она что, уровень артефакта увеличивает?

– Три уровня плюс, – подтвердил Зангар. – Нашедший дорн становится сильным. Монстром в рамках Академии. Неостановимым.

В голове мелькнула догадка о том, кто мог воспользоваться «правом первого». Кто мог получить необъяснимое количество уровней, имея при этом несколько смертей. Даже удивительно, как нам удалось ее убить, – видимо, Ната не ожидала двойного удара оружием. Но это не самое интересное! Меня озадачило другое – получается, что меня сознательно сбили с истинного пути, не позволив добраться до дорна?

– Ты сюда по стрелкам пришел? – на всякий случай уточнил я у Зангара, получил положительный ответ, вдохнул всей грудью и прокричал

изо всех сил в воздух, не беспокоясь о том, что рядом со мной находится посторонний игрок:

– Ректор! Мне нужны объяснения! Ты подыграл другим игрокам!

– И что? – раздался громopodobный голос, исходящий, как мне казалось, от каждого камня. – Моя Академия, что хочу, то и делаю!

– Это неправильно! – не сдавался я. – Ты заботишься о других игроках, считая действия магов неправомерными, но сам поступаешь хуже них!

– Так осуди меня, темный! – в прозвучавшем голосе было столько нескрываемой злобы, что я поежился. Видимо, ректор действительно испытывал неприязнь к кому-либо, отличному от светлых. – Прояви свои судейские навыки и вынеси вердикт, что я был неправ!

– Когда будет нужно, тогда и осужу, – прорычал я в ответ. Игра не открывала дело, видимо, действия ректора полностью укладывались в рамки установленного порядка. Мало того, внутреннее ощущение несправедливости дремало, тоже не желая ничего инициировать. Мое подсознание было согласно с тем, что одного скрытого учителя заменили другим.

– Если это все, то я жду тебя и твоего молчаливого компаньона у себя в башне! – приказал ректор. – Буду решать, что с вами делать!

– Некромант-то здесь при чем? Мы не в одной группе, – опешил я. – Он просто сидел...

– Это твои проблемы, темный! Раз ты посчитал его достойным того, чтобы слышать наш диалог, значит, отныне несешь за него ответственность! – отрезал ректор, после чего продолжил совершенно другим тоном, изменившимся с гневного на заинтересованный, обратился к Зангару: – К тому же мне интересно, почему приспешник Леварда оказался неинициированным игроком. Ты сколько обучался, светлый?

– Много, – замысловато ответил Зангар, вернув себе былое спокойствие. Некромант – светлый? Что-то новенькое. – Левард дал мне знание. Что ждет за пустошью. Пояснил требования. Дал мне выбор. Я решил рискнуть.

– Забавно. Для кинокефальца ты чересчур разговорчив.

– Много лет в гостях. Эльфы. Гандры. Сиры. Обучался языку. Стал игроком, навык остался.

– Приди ко мне с этим нерадивым рекрутом и ты получишь, что ищешь! – торжественно произнес ректор, и окружающий мир наполнился звуками. Оказывается, когда говорил ректор, утихли даже ветер и отголоски криков.



**Получено задание: «В гости». Доберитесь до ректора Академии в составе группы, минимальный состав которой составляют некромант кинокефалец Зангар и паладин человек Ярополк. Координаты башни ректора нанесены на вашу карту**

– В Академии нет заданий! – безапелляционно заявил Зангар, несколько мгновений изучая воздух перед собой. – Так мой учитель говорил.

– Значит, он ошибся. Кидай мне группу, светлый. Жесть какая-то. Светлый некромант.

– Твой мир уникален? – удивился Зангар. – Некроманты всегда светлые. Наша сила – неживые.

– Почему не эмоции?

– У неживых нет эмоций.

– Зато они есть у тех, кто рядом. Рядом с неживыми. Особенно с ними. Блин! – я даже выругался, когда понял, что разговариваю как некромант. Правду говорят, что дурной пример заразителен.

– Лишняя слабость. Если нет никого рядом? Если мир светлый? Умирать? Светлым проще.

– Возможно. Что скажешь насчет задания? Делаем группу?

– Я жду искателя Пути! – загадочно произнес некромант. – Сюда пришел по стрелкам. Путь не вижу. Если ты видишь – идем. Мне нужно к ректору.

– Зачем? – не смог не задать вопрос я. – Если мы пойдем дальше вместе, то мне нужна информация о том, чего ожидать в пустошах и за ними.

– Неравноценный обмен, – заупрямился Зангар. – От меня информация. От тебя ничего. Неравноценно. В группу вступлю. Это мне нужно. Соглашение готов подписать. Нам нужна хорошая группа. Но информация – это личное. Что ты предложишь взамен?

– Ты был у скрытых учителей? – дополнительные знания мне нужны были как воздух, а навязанного напарника нужно было прогнать через учителей. Так общая выживаемость повысится.

– Их координаты постоянно меняются, – произнес Зангар. – Учитель их не назвал... Ты знаешь, где учителя?

– Совершенно верно, – расплылся я в улыбке. – Ты делишься информацией об Академии, я проведу тебя к скрытому учителю. Станешь ключником.

– Иметь один ключ бессмысленно. Проходов всегда два. Войти

сможем, выйти – нет.

– Я дам тебе два ключа, – некромант владел каким-то дополнительным знанием о ключах, поэтому разговаривать с ним было делом чести. – Но мне нужна полная информация о том, что ты знаешь об Академии. Только в этом случае мы сможем выполнить задание.

– Вопрос – ты видишь Путь? Не только стрелки – Путь. Важно для моего решения.

– Да, – подтвердил я. – На мне использовали полное оцепенение до Академии, поэтому безопасный путь по лесу Игра подсвечивает мне зеленым цветом.

– При чем здесь оцепенение? – удивился некромант. – Оно никак не связано. Путь доступен не всем. Поэтому я ищу искателя.

– Стоп! – догадался я. – Путь видят только искатели или исследователи? Тогда тебе повезло – исследователь мира перед тобой. Я вижу Путь.

– Тогда мы можем договориться. Нам нужно соглашение. Что мы напарники.

– У меня есть мысль, – в голове мелькнула догадка, которую я тут же захотел воплотить в жизнь. Набрав в грудь воздуха, я закричал, обращаясь к Игре, как когда-то к ректору: – Игра! Нужно заключить между мной и Зангаром стандартное соглашение о сотрудничестве и обмене информацией! Мы не должны нападать друг на друга, всячески поддерживать и помогать до выхода из Академии, раз ректору так важно увидеть нас двоих у себя в гостях. При этом я проведу Зангара по скрытым учителям, взамен он расскажет мне максимально подробную информацию, что знает об Академии. Если он что-то забудет – это не будет считаться нарушением, только если забудет он случайно.

– Расскажу, если можно, – добавил Зангар. – Есть запретные темы. Не все могу рассказать.

### **Запрос принят, соглашение подготовлено**

Перед глазами появилась огромная простыня текста, где вполне обывательским языком были перечислены все основные моменты нашего соглашения. Свое последнее условие я вставил для того, чтобы не заставлять себя же потом судить Зангара, если он внезапно что-то вспомнит.

– Неинициированные игроки имеют преимущество, – начал рассказывать Зангар, как только текст соглашения перед глазами приобрел

зеленый цвет, получив подписи с обеих сторон, и исчез. Отныне мы были полноправными партнерами. Даже пиктограмма специальная появилась на панельке. Нужно будет с Теартом заключить такой же договор, ибо записная книга не то место, где хранят соглашения. – Ректор их одаривает.

Оказалось, что некоторые продвинутые приспешники сознательно идут в Академию без инициации, чтобы получить возможность встретиться с ректором. Он встречался только с неинициированными, одаривая их за упорство, веру в себя и сознательный риск. Учитель Зангара получил в дар поглотитель душ, способный пленять души игроков и НПС до 200-го уровня. При этом поглотитель являлся еще и источником силы, делая Леварда одним из сильнейших игроков своего мира. Имей Зангар аналогичную штуку, пусть даже и с более низким уровнем поглощения, он стал бы очень уважаемым некромантом. Ректор строго-настрого запретил Леварду рассказывать кому-либо принцип получения бонуса, однако хитрый учитель извернулся и, используя неживых, смог донести до своего ученика информацию, не нарушая запретов.

Кинокефалец Зангар, оказавшийся игроком 5-го уровня, лишь хмыкнул, увидев мой 9-й. Я решил не расстраивать своего нового напарника рассказами о том, что когда-то я имел и 10-й. Вдруг у него депрессия начнется, тем более что Зангар долго думал, прежде чем поделиться информацией о выбранном направлении развития, специализации и артефакте. Раз мы напарники, и мне, и ему нужно понимать, на что мы способны. Некромант решил стать Изгоняющим – путешествующим между мирами игроком, занимающимся уничтожением ожившей нежити. Дикае вампиры, оборотни, призраки, неживые – в сферу ответственности потенциального изгоняющего входило многое, и платили им, что немаловажно, довольно хорошо. В качестве специализации, максимально подходящей направлению развития, Игра предложила «Чертежник». Специфика некромантов заключалась в уверенном, четком и быстром рисовании пиктограмм, поэтому выбор был очевиден. Выбор артефакта Зангар так же, как и я, осуществил с помощью Храма знаний. Продемонстрировав мне свое копьё, некромант почти с любовью, насколько у него хватило эмоций, назвал его Некроспайк. Колющее оружие и усилитель некромантии в одном флаконе. В качестве атакующей способности некромантам выдали проклятие «Прикосновение смерти», для активации которого требуется начертание пиктограммы вызова прямо в воздухе. Зангар долго не хотел использовать проклятие на мне, однако мне все же удалось убедить его в том, что необходимо протестировать как силу его удара, так и мою защиту. Ведь нас будут ждать разные противники.

Некромант вздохнул, сделал несколько быстрых взмахов своим копьем, воздух между нами потемнел, обрел плотность, превратился в туманный череп и врезался в мою защиту. Прошла секунда, другая, третья...

– Прекращай! – проорал я кинокефальцу, восстанавливая Энергию эликсиром. Защита трещала по швам, уменьшая Энергию со скоростью экспресса. Некроманты были зависимы от начертания, в этом была их слабость, однако стоило им наложить проклятие, как они могли его поддерживать! Зангар направил на меня источающее туман копье и с не меньшей заинтересованностью следил за результатами своего удара. На поддержку способности обычно тратилось меньше Энергии, чем на активацию, поэтому Зангар был страшным противником для любого игрока, даже обладающего защитой.

– У тебя есть эликсиры, – заметил кинокефалец, останавливая свой удар. – Ты не говорил. Разве это по-партнерски? Это касается Академии.

– Я тебе еще мало что рассказывал о себе и своем месте в Академии, – парировал я. – Ты же знаешь, что паладины выбраны в жертву?

Теперь-то я знал, что такое выбор жертвы. Перед самой отправкой рекрутов в Академию Наместник с помощью жребия выбирает класс, убийство представителей которых будет приносить другим рекрутам тройной опыт. Класс назначался жертвой. В качестве поощрения практически все представители жертвенного класса отправляются в один сектор, с чем мне и моей бывшей группе не повезло – нас кинуло туда, где паладинов днем с огнем не сыщешь.

Зангар утвердительно кивнул, облегчая мне рассказ о магах, нанятых ими игроках, эликсирах, нашем соглашении с Дангардом касательно завершения Лабиринта и многом другом. Я должен был предупредить напарника относительно своих врагов и возможностей. Не забыл я и о Долгунате, рассказав, кто, по моему мнению, нашел дорн. До того как наткнуться на меня, друидка для чего-то целенаправленно бегала по лесу, поэтому вполне могла попасть на поляну и уничтожить механизм.

Закончив с обменом информацией, я провел Зангара по скрытым учителям. Отказавшись оба раза от обучения, некромант получил два массивных медных ключа, словно вырванных из какой-нибудь сказки о сокровищах. Один ключ открывал вход, другой – выход, поэтому уверенность Долгунаты в том, что она сможет обойти половину испытаний Лабиринта, была преждевременной. Имея два ключа, можно было обойти всего одно испытание, не больше. Напарник оказался парнем неразговорчивым, поэтому большую часть пути мы просто молчали, не

докучая друг другу расспросами. Хотя меня очень подмывало расспросить его о некромантах, ибо сам класс был для меня интригующе загадочен. Учитывая, что Зангар был приспешником, желание стать некромантом было осознанным и мне очень хотелось понять причинно-следственную связь его поступков. Не каждому нравится возиться с мертвецами и зомби.

– Лабиринт, – произнес кинокефалец, как только мы вышли из леса. Перемена в окружающей обстановке была настолько разительной, что я даже прищурился от яркого солнца, радостно осветившего пятидесятиметровую границу между блоками Академии. Широкая пропасть, дно которой было скрыто клубами тумана, разделяла железобетонный лес и огромную двадцатиметровую стену. Сквозь эту пропасть к Лабиринту вела вымощенная булыжниками дорога с высокими бортиками, уберегающими нерадивых игроков от падения вниз. В стене располагались деревянные двустворчатые двери, сквозь которые прямо сейчас проходила очередная группа игроков. Стоило последнему участнику группы скрыться в недрах Лабиринта, как двери оглушительно захлопнулись, словно информируя обитателей Лабиринта о прибытии новой жертвы.

– Нам туда не нужно, – произнес Зангар, стоило мне вступить на мост. – Первое испытание нужно пропустить. Оно отсеивает большинство.

– Ты же говорил, что никто не знает, что из себя представляют испытания. Они постоянно меняются.

– Испытания меняются. Суть не меняется. Первое – самое сложное. Нужно обойти. Веди, здесь есть Путь. Там проход! Сто метров.

Некромант указал рукой в сторону от Лабиринта, на границу пропасти и леса.

– На нашей стороне? – удивился я, однако отыскал путеводную балку и углубился в лес. Как иногда приятно владеть информацией! Лес настолько плотно подходил к пропасти, что пришлось нырнуть вглубь, по краю пройти было невозможно. Книга знаний сделала подарок и отметила на карте примерную финальную точку нашего путешествия, добравшись до которой, мы очутились на относительно свободном участке – поляне, пронизанной путеводными балками. Их наличие позволило нам подойти к самому краю пропасти, не опасаясь стражей.

– Что дальше? – мне надоело смотреть на практически отвесную стену, и я перевел взгляд на Зангара. – Дороги дальше нет.

– Верь мне, паладин. Я – напарник. Я не враг. Дай мне руку.

Я молча протянул руку некроманту, мысленно убеждая себя в том, что Игра не позволит некроманту нарушить соглашение и столкнуть меня вниз.

Ведь это бессмысленно.

– Главное, не бойся. Просто верь, – как мантру повторил кинокефалец, удобней перехватил мою руку и вытолкнул за край пропасти. Ноги перестали ощущать опору, и в груди все сжалось. Меня не страшило перерождение, я до жути боялся высоты. Радовало одно – кинокефальцы оказались очень сильными существами, способными одной рукой удерживать человека в стальной броне.

– На счет три, – напарник принялся меня раскачивать, намереваясь бросить на выступ. – Раз. Два...

– Твою ма-а-ать! – заорал я во все горло, когда Зангар отпустил меня в свободный полет. Этого я никак не ожидал! Перед глазами начала проноситься вся моя недолгая жизнь, однако когда проносились начальные классы, удар о твердую поверхность изгнал все образы. Открыв зажмуренные от страха глаза, я тут же закрыл их обратно – я висел прямо в воздухе!

– Дорога доверия! – рядом со мной грузно приземлился Зангар. – Нельзя рассказывать. Можно показывать. Испытывать доверие. Ты прошел испытание. Ты доверишь мне.

Я вновь открыл глаза. Некромант непостижимым образом висел в воздухе, не испытывая дискомфорта. Преодолея страх, я встал вначале на карачки, затем поднялся на ноги. Даже лететь было не так страшно, как стоять на прямых ногах на чем-то невидимом!

– Нам туда, – сейчас Зангар показывал на противоположный край пропасти, где располагался Лабиринт. – Следуй за мной. След в след.

Некромант медленно двинулся вперед, словно понимал, куда идет. Я стоял на месте и не мог заставить себя сделать ни шага. Мне было страшно до чертиков! Я ругал себя последними словами, называя слабаком, трусливой девчонкой, однако внутренние мотиваторы не работали. Организм заблокировался и отказывался двигаться дальше.

– Помогу, – Зангар вернулся и взвалил меня на плечо, словно мешок муки. – Я тренировался, ты – нет. Тяжело без тренировки. Учитель предупреждал меня.

Мне не хватило сил даже на то, чтобы поблагодарить кинокефальца. Я вцепился в него мертвой хваткой, словно голодный клещ, и разжать сейчас руки для меня было бы сродни подвигу. Весь мир для меня сузился до размеров черепа на спине напарника, оскалившуюся пасть которого я сжал обеими руками. Когда Зангар снова поставил меня на ноги, ему пришлось приложить немалые усилия, отцепляя мои сведенные судорогой и побелевшие верхние конечности. Никогда бы не подумал, что у меня

акрофобия! Вроде же десантник – один раз даже с парашютом прыгал! Интересно, это последний фортель, который выкинул мой организм, или стоит быть готовым к еще каким-нибудь сюрпризам? Чего я еще о себе не знаю?

Постепенно меня отпускало. Зангар занялся своими делами, позволяя мне прийти в себя. Кинокефалец не хлопал меня по щекам, не пытался трясти – напарник словно знал, что мне просто нужно немного побыть одному. Когда я смог объективно воспринимать окружающий мир, то понял, что мы стоим на небольшом выступе на стене пропасти и буквально в паре метров от меня находится широкая двухметровая дверь.

– Проход! – некромант словно учуял, что ко мне вернулось самообладание. – Пропустим первое испытание. Скажешь, как будешь готов.

– Все нормально, я пришел в себя. Откуда ты знаешь о проходе?

– Учитель поведал. Он великий игрок! Скоро станет Наместником! Через год испытание. Идем.

Мне осталось только удивляться тому, с кем свела меня судьба, делая пометку, что Зангара нужно хорошенько расспросить о жизни вне Академии. Когда появится такая возможность.

**Для того, чтобы пройти дальше, группе необходим ключ**

**У участников группы обнаружено 2 ключа**

**Необходимо подтверждение о возможности использования ключа**

Три системных сообщения появились перед глазами сразу же, как только Зангар коснулся двери. Она с тихим шелестом открылась, явив взору тускло освещенный коридор из серого камня.

– Иди первым. Ты видишь Путь, – Зангар посторонился. – Там ловушки.

– Как связаны ловушки и возможность видеть Путь?

– Никак, – тяжело вздохнул напарник и добавил: – Ты боишься высоты. Мне нехорошо в подземелье. Плохая концентрация. Боюсь навредить группе.

Дверь с едва слышимым стуком захлопнулась, стоило нам войти в коридор. Сделав пару шагов в глубь коридора, я вернулся к двери. Почему-то я временно забыл о том, что мне нужно все исследовать, – от этого зависит моя жизнь. С внутренней стороны не было ни ручек, ни кнопок, ни проемов. Стоило мне коснуться двери, как перед глазами появился уже знакомый системный текст:

**Для того, чтобы пройти дальше, группе необходим ключ**  
**У участников группы обнаружен 1 ключ**  
**Необходимо подтверждение о возможности использования ключа**

Жестами показав Зангару, что ничего не нужно активировать, я отошел от двери и опустился на карачки и медленно пополз вперед, тщательно изучая каждый камушек. Со стороны мое продвижение могло показаться глупым, однако я вспомнил фильм, в котором была такая же невидимая дорога, по которой меня пронес некромант несколькими минутами ранее. «Индиана Джонс», часть уже не помню. Если сопоставить этот фильм с предупреждением Зангара о ловушках, двигаться вперед нужно с особой осторожностью.

Именно внимательное отношение к деталям позволило увидеть нестандартную для вырезанного в скале прохода плиту, расположившуюся прямо посреди коридора. Шириной чуть меньше метра, плита была размещена таким образом, что не наступить на нее было практически невозможно. Книга знаний тут же подсветила плиту красным цветом, показывая опасность. Я собрался перепрыгнуть вероятную ловушку, как глаз зацепился за небольшое круглое отверстие в стене, как раз над плитой и практически незаметное в тусклом полумраке коридора. Отверстие имело симметричного собрата на противоположной стороне. Жажда познаний взяла верх над здравым смыслом. Исследовав вокруг себя обе стены и потолок на наличие незапланированных отверстий, я вытянул руку и осторожно нажал на плиту.

Фьють! Фьють! Фьють!

Три молнии промелькнули перед глазами с такой скоростью, что только Книга знаний помогла разобраться в том, что же произошло. В каждой стене было по три сопряженных друг с другом отверстия. Из дырок одной стены вылетали стальные стрелы с зазубренными наконечниками и влетали в дырки второй стены. Одна стрела шла на уровне ступней, вторая на уровне талии и третья – груди. Поэтому два верхних отверстия оказались для меня незамеченными – я в основном возился возле пола. Повторные нажатия на плиту заново запускали стрелы, словно у механизма ловушки был бесконечный арсенал. Поднеся руку к отверстию, я облегченно выдохнул, когда ничего не произошло, – у текущей ловушки не было фотоэлементов, поэтому меня ничего не проткнуло. Но это же первая ловушка! Начальная! Которая показывает нерадивым игрокам, что их ждет впереди... Наверняка будут не только фотоэлементы, но и другие



интересные вещи. Собравшись с духом, я наметил точку позади плиты, разбежался и перепрыгнул опасный участок. Вышло не столь грациозно, как планировал, однако цель была достигнута – я избежал гибели.

– Зангар! – позвал я некроманта. – Здесь ловушка, будь осторожен.

– Спасибо, – напарник перепрыгнул плиту и присоединился ко мне. – Вижу проблему. Скорость маленькая. Может еды не хватить.

– Тут я с тобой согласен, – я встал с карачек и облокотился на стену. Сколько дальше натыкано различных испытаний – одному ректору известно. Если я буду тратить по полчаса на ловушку, топать нам здесь очень долго. – Твой учитель как прошел этот коридор?

– У меня нет информации.

– Он был один? – у меня мелькнула очередная шальная мысль.

– Он нашел собрата. Они вышли вместе. К чему вопрос?

– Значит, слушай. Тащиться как черепаха я не хочу. Сам видишь, что медленно. У тебя есть какие-либо возражения относительно того, чтобы в нашу группу вступил еще один игрок?

– Нет. Чем больше, тем проще. Где возьмем новичка?

– Замечательно! Постановка задачи следующая – если я умру, выйди из коридора и жди нас у входа. Но только «если!». Используй второй ключ. Я найду нового игрока, проведу его через скрытых учителей, он получит свои два ключа, вернусь и пройдем коридор заново.

– Мысль понятна, есть вопросы. Почему ты умрешь? Почему «если»?

– Потому что у меня есть защита. Была бы у тебя, умер бы ты.

– Мысль перестала быть понятной, – некромант даже уши прижал.

– Что тут понимать, – я активировал защиту, нацепил на всякий случай артефакт, в свободную руку взял эликсир, еще раз посмотрел на так ничего и не понявшего Зангара, после чего заорал на весь коридор: Ли-и-иро-о-ой и ринулся в глубь коридора.

Усиленная защита была моим единственным залогом успеха. Идея была проста – если исследовать коридор на наличие ловушек с текущей скоростью, то тут можно проторчать очень долго. Следовательно, нужно каким-то образом включить их все, желательно одновременно, или не одновременно, но максимально быстро. Ничего другого, кроме как активировать их собственной тушкой, мне в голову не пришло, и я взялся за дело, пока рассудок и здравый смысл не нажали на тормоза. В меня впились стрелы, из земли высовывались колья, огонь старался прожечь мой щит, один раз даже стены сошлись в попытке раздавить, однако защита выдержала. Вернее, очередной выпитый пузырек успел восстановить устремившуюся в ноль Энергию. Вывалившись в огромную комнату, я

запнулся о тонкую леску, которая должна была бы отрезать мне ноги, и практически пропахал камни носом. Шкала Энергии остановилась на цифре 32 и перестала дергаться, показывая, что неприятности закончились. Поднявшись на ноги, я посмотрел в коридор и не смог сдержать удивленного присвиста – переварив к этому моменту всю полученную информацию, Книга знаний подсветила как ловушки, так и безопасный маршрут. Моим глазам предстал небольшой зеленый проход на красном фоне всего остального!

– Ты живой! – откуда-то издалека послышался почти удивленный крик Зангара. – Так фрейм говорит. Вернешься за мной?

– Подожди! – прокричал я в ответ, осматривая комнату. – Скоро буду!

Коридор завел меня в огромную вырубленную в скале пещеру, назвать которую комнатой теперь уже язык не поворачивался. Освещенная несколькими слабыми магическими светляками, пещера была погружена во мрак, однако нельзя было не заметить тонкий, словно трибуна, метровый постамент в самом центре. Как и открытую толстую книгу, лежащую на нем.

Сдунув толстый слой пыли, я с огорчением уставился на незнакомые мне буквы – открытая страница была написана на неизвестном мне языке. Убедившись, что артефакт качественно сфотографировал открытую страницу, я перелистал книгу вдоль и поперек, так и не найдя для себя ничего понятного. Разве что несколько картинок, на которых трое гуманоидов, скрытых хламидами с головой, стояли вокруг сияющего шара, подняв руки вверх. Словно читая заклинание. Это была единственная картинка. Несмотря на значительные габариты книги, в ней было всего двадцать страниц – листы были созданы из деревянных пластин.

Оставлять книгу на месте было верхом неразумности, но и брать с собой, учитывая специфику места, очень не хотелось. Наверняка под книгой находится нажимной механизм, который запустит хитрую ловушку и пещеру завалит камнями. Именно поэтому я не стал смотреть на обложку книги – слишком много рисков. В пещере больше не было ничего интересного, поэтому следующие тридцать минут я потратил на то, чтобы помочь Зангару пройти все ловушки коридора.

– Ты это изучил? – некромант мгновенно сориентировался на месте, так же, как и я, первым делом увидев постамент с книгой.

– Я не понимаю языка, – вздохнул я. – Записал все, но для меня сейчас это абракадабра. Набор непонятных символов.

– Язык кинокефальцев сложен. Знающих его мало. Мой учитель книгу написал. Оставил здесь. Мне рассказал о ней. Я могу прочесть. Тебе

интересно?

– Так это не творение Лабиринта? – обрадовался я, направившись к постаменту. – В таком случае нужно ее экспроприировать и затем...

– Стой! – закричал Зангар. – Нельзя брать книгу! Под ней ловушка! Учитель забрал прежнюю книгу. Оставил свою! Так он избежал ловушки. У тебя есть книга? Что дашь взамен?

– Что было в той книге, которую он отсюда вынес? – сразу же набросился я с расспросами. – Ты ее видел? О чем она?

– Нет, не видел. Учитель бережет ее. В ней сила. В ней знания. Она поможет стать Хранителем. Нельзя о ней говорить. Запрет.

– Хорошо, а эта-то книга о чем? – расстроенно протянул я. Если учитель Зангара стремится стать одним из ведущих воротил Игры, бесполезно рассчитывать на его доброжелательное отношение и разрешение хотя бы изучить сворованный предмет.

– Процесс создания Игры. Учитель – фанат этой темы. Изучает. Исследует. Ищет. Что нашел – записывал. Пятьсот лет книге. Столько она здесь лежит. Учитель писал ее рекрутом. Затем новые знания отыскал. Здесь их нет. Старье. Тебе интересно?

– Читай давай! – сгорая от нетерпения, бросил я, но вовремя спохватился и добавил: – Когда будешь читать – читай на языке оригинала и затем переводи сразу. Дополнительное знание мне не помешает.

Зангар согласился, начав водить пальцем по символам, произнося их на странном гортанном наречии, после чего объяснял смысл. В результате последнюю страницу Книга знаний помогла мне прочесть самому, не прибегая к помощи некроманта.

Суть книги заключалась в следующем: около четырех тысяч лет назад трое могущественных существ, имена которых неизвестны, пришли к мнению о необходимости изменения мироустройства. Они создали Игру – разумный механизм, заложив в него определенные алгоритмы и передав всю свою силу и мощь. Процесс создания как раз был запечатлен на картинке. Существа погибли, и Игра сама разработала правила и законы, которым должна подчиняться. Механизм случайным образом отобрал ограниченную часть существ из всего многообразия миров и превратил их в игроков. Остальных Игра взяла под полный контроль, заставляя выполнять то, что ей необходимо. Отличие НПС от игрока заключалось в наличии у последнего слепка «души» – копии сознания, знаний и опыта существа, которую Игра переносит на точку возрождения при смерти. Точка возрождения – это, по сути, 3D-принтер, печатающий сосуд, в который вживляется «душа». У НПС тоже есть «души», однако после

каждой гибели Игра их не возрождает, а стирает память и вселяет в новые сосуды – детей. Именно отсюда растут ноги у всех теорий о переселении душ. Желая разгрузить собственные ресурсы, Игра выбрала себе Императора, наделила его невероятными полномочиями и изменила, подогнав под свои требования. Император – игрок, но только с той позиции, что он имеет нестираемую «душу». По сути же он – придаток механизма, неотделимая часть Игры с частичкой собственной воли.

– Учитель продолжил исследование. Все время исследует. Он узнал имя, – дополнил Зангар, как только книга была прочитана. – Имя одного из создателей. Это был человек. Женщина. Все миры ее знают. Мадонна.

– Быть такого не может, – нахмурился я. – Эта женщина жила две тысячи лет назад! Никак не четыре!

– Время течет по-разному. Где-то быстрее. Где-то медленнее. Недостатки Игры. Мало ресурсов. Твой мир медленный.

– Подожди. Получается, некая троица создала искусственный интеллект, наделила его огромной силой, прогнула под себя весь мир, после чего благополучно умерла, оставив игроков один на один со своим созданием?

– Все верно. Трое были сильны. Всемогущи. Решили начать все заново. Не стали убивать. Создали машину.

– Которая убивает за них. Как я понял, игроков от общего числа живых существ от силы один процент? Остальные – это НПС, которым просто не повезло быть избранными? По этой логике количество НПС всегда статично – их «души» копируются из одного сосуда в другой. Чем тогда объяснить, к примеру, бум рождаемости в моем мире? У нас количество людей растет в геометрической прогрессии!

– Нет противоречий. Темные уничтожили несколько миров. Миров не стало. НПС не стало. Их души возвращаются. Везде сейчас перенаселение. Скоро сделают новые миры. Заберут большинство НПС. Будет война. Во всех мирах. Уже идет подготовка. НПС делают злыми. Любящими кровь. Любящими разрушение. Миры будут разгружены. Игрокам станет проще.

– Охренеть у нас мироустройство, – ошеломленно прошептал я. – Игра творит все, что ей вздумается! Что если она решит, что существа несовершенны и их нужно уничтожить? Кто ее остановит?

– У меня нет знаний. Учитель изучает, не я. Обратись к нему. Он любит исследователей. Нам нужно двигаться. Дверь впереди.

– Да подожди ты, – меня все никак не отпускали полученные знания. Я-то успел решить, что Игра существовала всегда, что она была первична по отношению ко всему сущему, а оказалось, что это всего лишь красивая

цепь, брошенная на всех существ. Откуда это узнал учитель Зангара? Наверняка не из стандартных открытых источников! Не из той ли книги, что когда-то была здесь? Посмотрев еще раз на деревянную книгу, на некроманта, открывшего уже дверь на противоположном краю пещеры, я задал очередной вопрос:

– Что было в той книге, что здесь лежала?

– Ты повторяешься, напарник. Повторюсь и я. Нельзя о ней говорить. Запрет.

– Пойду с другого бока – как твой учитель нашел этот проход?

– Он великий игрок. Его партнер – великий исследователь. Они отыскиали вдвоем. Наткнулись случайно.

– Отлично, развиваем тему. Проход, по которому мы только что прошли. Кто сказал, что он единственный? Что, если существуют другие проходы? По которым можно пропустить не только первый уровень Лабиринта, но и все остальные? Почему мы сразу ринулись в бой? Нам нужно вернуться и все исследовать.

– Ключ остался только один. Входная дверь закрыта. Можем открыть одну дверь. Вход сюда, выход отсюда. Выбора нет.

– Выбор есть всегда, – не сдавался я. – Мы можем взять в группу еще одного игрока, провести его через скрытых учителей и получить нового ключника. Неужели тебе не хочется проверить? Что если я прав и существует еще одна пещера? В которой лежит та самая книга, о которой ты не хочешь ничего рассказывать? Как думаешь, что больше понравится твоему учителю – то, что ты вернешься из Академии, или то, что ты вернешься из Академии с книгой?

– С книгой будет лучше, – Зангара не пришлось убеждать в очевидных вещах. – Непонятно, как вернемся. Не сможем запрыгнуть вверх. Невидимый мост наводит страхи. Он проверяет уверенность. Я не смогу вернуться.

– Так, значит, моя боязнь высоты была наведенной? – облегченно выдохнул я. – Хорошо, у меня сразу есть другое предложение. Можем вернуться через перерождение. Встанем в ловушку.

– Риск большой. Можем попасть в Лабиринт. Там тоже есть камень. Будет неприятно.

– Согласен, риск есть, – не признать прагматизма некроманта было нельзя. – Но я не вижу другого способа вернуться. Прыгать в пропасть лично я бы не рискнул. Вдруг это вообще окончательная смерть? К тому же, если вдруг окажемся в Лабиринте, никто же не запретит вернуться обратно в лес? Вдруг мы там что-то забыли?

– С последним аргументом согласен, – сдался Зангар. – Вернуться можно. Запрета нет. Идем к ловушке. Будем перерождаться.

– Зачем куда-то ходить? – усмехнулся я. – Ловушка уже рядом с нами! Не оставлять же здесь такой раритет?

С этими словами я поднял книгу с постамента и положил в инвентарь. Зангар успел усмехнуться, прежде чем мощный поток огня сжег вначале его, а затем и меня до состояния пепла. Больно, конечно, но ничего не поделаешь. Мне нужно подтвердить свою догадку.

– Повезло, – произнес Зангар, как только Система проинформировала о том, что отныне мне доступно всего 8 уровней. Мы вернулись на одну из точек возрождения у леса, словно Игра не посчитала нас вошедшими в Лабиринт. – Кто будет новым напарником?

– Особого смысла искать нет, можно взять любого. Предлагаю взять его! – показал я рукой на забившегося в тень игрока, присмотрелся и добавил, едва сдерживая изумление: – Маг, жить хочешь?

В меня впился испуганный и затравленный взгляд отчаявшегося игрока. Тот самый парнишка, который умолял не убивать его, сидел под камнем возрождения и боялся даже вздохнуть.

– Он слаб и беспомощен. Плохой напарник, – Зангар оценил свернувшегося калачиком мага.

– Боюсь, что других мы сейчас не найдем, – на поляне возрождения было непривычно пусто. Если раньше здесь постоянно находились игроки, то теперь лишь мы трое разбавляли пейзаж своим присутствием. Набрав воздуха, вспоминая свое армейское прошлое, я прокричал магу практически на ухо, заставляя того вздрогнуть: – Рота, подъем! Смирно! Равнение на середину! Рекрут – имя?

– ..., – маг с ошалелыми глазами пытался что-то мямлить, но меня было уже не остановить.

– Отставить мычать! Отвечать четко, по существу и без запинки! Имя?

– М-маринар, – парнишка подскочил на ноги и даже вытянулся в струнку, словно не понаслышке был знаком с армейским способом разговора.

– Маринар, уровень?!

– Первый!

– Из какого мира?

– Варнакс!

– Выбранное направление развития?

– Производство и творчество!

– Специализация?

– Алхимик!  
– Артефакт?  
– Измельчитель!  
– Почему тебя оставили здесь?  
– Слабых и беспомощных оставили умирать одних!  
– Сколько Энергии осталось?  
– Десять единиц!  
– Хочешь жить?  
– Да!  
– Не слышу!  
– ДА!!!  
– Ты готов выполнять все мои приказы, указания и распоряжения, чтобы закончить Академию и выйти отсюда живым?  
– ДА!!!  
– Игра! Прошу создать соглашение с игроком Маринар. Мы будем напарниками до окончания Академии. Мы вытащим его живым отсюда.

### **Запрос принят, соглашение подготовлено**

– Подписывай, – уже спокойно произнес я, стоило взгляду парнишки остекленеть. Он изучал текст.

– Алхимик ценен в Игре, – напомнил о себе Зангар. – В пустошах обучим его. Там учитель профессий. Там ингредиенты. Нет рецептов. В Академии алхимик бесполезен.

– Посмотрим, – многозначительно произнес я, по-другому оценивая Маринара. Среди найденных мной рецептов два относились как раз к алхимии. Малые зелья проворности и, что наиболее ценно, восстановления Энергии. Если дотащить мага до учителя профессий и снабдить его ингредиентами, он будет крайне полезным членом группы.

– Лови группу, – произнес Зангар, добавляя мага. – Новому напарнику нужна еда. У меня осталось мало. Не могу пожертвовать.

– Все нормально, у меня есть, – я протянул Маринару полученный еще от Долгунаты кусок лепешки. У торговца мне пришлось засунуть лепешку под нагрудник, освобождая инвентарь, однако магу не нужно знать полную логику куска хлеба. Достаточно того, что он поможет восстановить Энергию.

– Так, раз у нас появилось двенадцать часов спокойного существования, предлагаю выступать, – резюмировал я, как только Маринар с жадностью съел лепешку. – Прежде всего нам нужно пройтись

по всем учителям. Рассказывай, красавец, где был и что видел?

– Почему говоришь «красавец»? – удивился Зангар, не позволяя магу раскрыть рот. – Разве ты не видишь? Это женщина!



## Глава 8. Пещеры испытаний

– Что?! – удивленно воскликнул я, уставившись на мага. – Ты – женщина?! Почему сразу об этом не сказала?

– Девушка, – пролепетал новый напарник. – Я думала, вы знаете. Потому жизнь и сохранили...

Безразмерный балахон мага скрывал не только недостатки, но и достоинства фигуры, что вкупе с худощавостью мага сбило меня с толку и заставило принять решение, что маг – парень. Я даже целенаправленно пересмотрел сцену нашего знакомства, но и там не нашел ничего такого, за что можно было бы зацепиться и посчитать, что Маринар – девушка. Даже голос, которым она умоляла оставить ее в живых, был настолько пропитан страхом и истерикой, что различить в нем женские нотки мог бы только крайне озабоченный человек.

Сейчас же, присмотревшись наконец к напарнику, я явственно понял, он – девушка. Лицо с правильными чертами и глазами цвета аквамарина, коротко стриженная голова с белоснежными, словно спаленными перекисью водорода волосами, слегка полноватые губы, изящные кисти с тонкими пальцами, выглядывающие из рукавов балахона. Ошибиться нельзя – перед нами действительно девушка, однако почему я не замечал этого раньше?

Я пересмотрел еще раз запись встречи с Маринар – действительно, все те же самые отличительные признаки были на месте. Однако даже Монстричелло лупил Маринар ногами, словно не подозревая о том, что она девушка. Почему? Неужели он тоже ничего не заметил? Он же выходец с Земли. У нас бить женщин ногами не принято, даже осуждается, а Монстричелло не из тех, кто может быстро измениться. Словно помутнение какое-то нашло на него, на меня, на остальных паладинов, спокойно взирающих на то, как...

Помутнение! Стоп!

Сцена встречи с Маринар в третий раз предстала перед моими глазами. Долгунаты с нами уже не было, мы ее убили, выгнав из головы ее влияние. Но до конца ли мы избавились от влияния друидки? Что если эта гадость заставила считать ее самой-самой? Я что, не видел раньше красивых женщин? Почему мне внезапно показалось, что Долгуната и богиня красоты – родственники? Открыв Книгу знаний, я ввел в строке поиска запрос «игроки женщины» и изумленно уставился на огромный

перечень. Оказывается, я уже сталкивался раньше с женщинами в Академии, даже убил не один десяток во время свары у камня возрождения, однако ни разу у меня не возникло даже намека на мысль о том, что передо мной женщина. Нет, просто игрок, не более! Долбаная друидка! Хрен ей, а не гранисы за паладинов! Встречу группу, заберу их к себе, а ее отправлю на отдых! Хватит уже!

**Инициировано дело: Зло во плоти (Доступны слоты еще для 9 дел)**

**Описание: Вы считаете, что друидка Долгуната пренебрегает игровыми и/или социальными правилами, активно подавляя волю игроков, заставляя их выполнять необходимые ей действия**

**Задача: Разберите данное дело и вынесите по нему вердикт**

**Ознакомление с делом: неприменимо, дело инициировано самим судьей**

**Срок исковой давности: отсутствует**

«Виновна»! Приговор практически сорвался у меня с языка, однако я успел прикусить язык. Не сейчас! Прежде всего нужно встретить паладинов, освободить их разум от влияния друидки, заручиться их поддержкой и тогда уже выносить свои вердикты. У меня не было сомнений – прими я решение здесь и сейчас, Император его не утвердит. К этому инициированному делу нужно подходить с умом. Решить его с наскоку, как с Нарталимом, не выйдет.

– Расскажи о себе, – попросил я мага, вернувшись обратно. Хватит уже о друидке, пусть пока возится с паладинами. Маринар покраснела, потупилась, после чего начала свой рассказ, запинаясь буквально через слово.

Наша новая напарница не выбирала своего класса. Наоборот, она стала той несчастной, кого выбрала сама Игра. Будучи родом из атеистического высокоразвитого техногенного мира, напроць лишенного магии, и привыкнув к ровным, доброжелательным отношениям между людьми, Маринар даже представить не могла, что где-то может существовать не то что другой мир, но и другие расы, отличающиеся от людей как внешне, так и эмоционально.

И совсем диким для нее было осознание того, что человек человеку не то что не друг, но и враг по умолчанию. Маринар была растеряна и подвержена влиянию окруживших ее более опытных разумных, которые все решили за нее в погоне за какими-то сиюминутными выгодами для себя и для своего класса. Она не знала, кто такие маги, и уж тем более понятия

не имела, что они могут и на что способны. В своем мире она была тихим, но подающим надежды биологом, имеющим, несмотря на юность, глубокие познания о физических и химических процессах, происходящих в живой материи, и способах воздействия на последнюю, поэтому решила стать алхимиком. Маринар решила, что знания из прошлой жизни станут для нее неплохим подспорьем для достижения высот алхимического и магического мастерства. Именно поэтому Маринар восприняла свой класс со стоической обреченностью: я этого не хотела, не ожидала, к этому не готовилась, но раз так случилось, то будем разбираться. Когда начался геноцид игроков, Маринар отказалась в нем участвовать и была списана со счетов. Ей даже не разрешали проходить обучение. Но и не убивали, решив, что смерть от потери Энергии страшнее, чем от рук какого-нибудь игрока. Потом она встретила нас, испугалась, умоляла ее не убивать и, наконец, прошла свое первое обучение. Игроки постепенно покидали лес, что позволило Маринар пройти еще одного учителя и практически добраться до 3-го уровня. Но тут ей встретился обиженный на весь белый свет игрок. Он уничтожил Маринар мимоходом, словно отмахнувшись от назойливого насекомого. На мой вопрос, кто это был, девушка лишь пожала плечами – кто-то в темных стальных доспехах. Не таких, как у меня. Ни имени, ни класса она не разобрала.

К сожалению, Маринар не включила запись видео, поэтому увидеть обиженного на жизнь игрока не вышло. Получив очередное заверение, что отныне девушка будет выполнять все мои или Зангара указания, мы повели ее по всем учителям, чтобы завершить обучение. Удивительно, но кроме нас в лесу уже никого не было – все ушли в Лабиринт. Если бы не Маринар, просидевшая десять часов под камнем возрождения и оплакивающая свою незавидную судьбу, мы могли бы вообще никого не встретить! В следующий раз нужно тщательнее планировать свои действия. Слишком много было отдано на откуп «авось» да «небось». В Игре эти два слова вообще не должны встречаться!

– Приветствую тебя, рекрут! – мы подошли к учителю атакующих способностей и, прежде чем отправлять к нему Маринар, я решил окончательно закончить свое обучение. – Решил еще раз потренироваться?

– В том числе, – многозначительно ответил я, – в том числе...

Встреча с Маринар показала слабые места моего текущего развития. Пускай сейчас меня тяжело убить, против профессиональных охотников за головами я слаб. Долгуната со спокойной совестью может влезть в мой мозг и заставить либо снять защиту, либо прекратить обращать внимание на других девушек. Возможно, она может что-то еще, что сейчас мне

неведомо, поэтому с этим нужно кончать. Сделать это можно только одним способом – найти свойство артефакта, запрещающее ментальные атаки. Но для того, чтобы его найти, необходимо получить очередной уровень Книги знаний. Чем я сейчас и планировал заняться.

Как показала практика, артефакт развивается не только за счет получения новых знаний, но также и за счет последующей обработки информации и правильных выводов, сделанных на ее основе. Главное одно – в Книге должна появиться не существовавшая ранее запись. Она-то и увеличит опыт. За прошедшее время со мной случилось так много всего необычного, что будет самым настоящим преступлением не остановиться и не пересмотреть записанное видео. Вдруг я упустил что-то важное? К примеру, неужели мне не интересно процентное соотношение лиц женского и мужского пола в нашем секторе Академии? Какие у игроков расы? Чем они отличаются? Сколько игроков было во время первого пробуждения и скольких из них я больше не встречал? Насколько продуктивен геноцид магов? Чем больше информации я смогу обработать, тем больше опыта получит Книга знаний. Если на тренировочном полигоне время не имеет ценности, почему бы не пожертвовать ради дополнительной защиты всего одним эликсиром?

Эликсиров пришлось потратить больше, доведя их остаток до тридцати трех штук, но результат того стоил – я обнаружил еще одного «продвинутого» игрока. Пантера, которая уничтожила двух разбойников, была не Долгунатой. Кошка была мощнее, массивнее, на правой лапе у нее был какой-то символ, отсутствующий у Наты. Несомненно, это был друид, и точно не Долгуната. Сразу возникли вопросы, на которые Книга не дала ответов: знают ли этот друид и Долгуната друг друга? Не этот ли игрок, передвигавшийся, как и я, только по путеводным нитям, нашел дорн? Почему больше ни на одном кадре не было ни этой пантеры, ни хоть какого-нибудь другого друида? Действительно, друидов в секторе было всего двое. Долгуната и незнакомец. В нашем секторе было двенадцать разных классов, и только друиды были представлены столь малым числом. Случайность? Возможно, но отныне я очень настороженно к ним отношусь.

Потребовалось много времени и сил, чтобы поднять уровень Книги на единицу, но у меня это получилось. Я даже дошел до того, что начал вести статистику игроков с длинным, средним и маленьким носом, лишь бы Книга сделала очередную запись. Когда же наконец Игра смилостивилась надо мной и позволила Книге скакнуть на один уровень выше, я прокричал в небеса:

– Мне необходима информация по свойству артефакта, которое

позволяет блокировать ментальное воздействие! Судья должен принимать решение самостоятельно, а не под влиянием других игроков!

### **Требование удовлетворено, доступ в Храм знаний предоставлен**

– В тебе изменения вижу, – резюмировал Зангар, как только я вернулся обратно в Академию. – Словно старше стал. Сколько лет тренировался?

– Много, напарник, много, – ответил я, смотря на мир другими глазами. Свойство «Твердость духа» на первом уровне давало всего +1 к параметру «Защита сознания», однако даже этой малости хватило на то, чтобы выгнать Долгунату из головы. Удивительно, но только после Храма знаний мне удалось разорвать ментальный контроль друидки – все это время она меня «вела», контролируя все мои передвижения. Причем это право дал ей я сам!

Новый просмотр видео расставил все по своим местам – Долгуната и незнакомец, теперь стало ясно, что это мужчина-друид, помогли мне сбежать с поляны, уничтожив ринувшихся за мной магов, далее незнакомец занялся обороной, а Долгуната – моей обработкой! Она явилась ко мне в своем человеческом облики, заставила потерять голову и передать ей ссылку на свою карту, что автоматически показывало ей мое положение в Академии, а затем на фоне внушенной мне влюбленности и тайного желания секса внесла корректировки в сознание – она заставила меня забыть нашу первую встречу! Чтобы получить большую награду от Арчибальда! Причем заставила так хорошо, что даже при неоднократном просмотре видео для поднятия уровня Книги знаний я пропускал этот момент как несущественный! Я его видел, но не обращал внимания!

Вот это было уже действительно страшно. Единица «Защиты сознания» помогала бороться с «Подавлением», однако только в рамках Академии. Уверен, в большом игровом мире есть кукловоды похлеще друидки, и придется осознать, что сразу после возвращения ты будешь делать не то, что хочешь, а то, что тебе прикажут... Игра перестает быть томной.

– Маринар, иди сюда, – я подозвал до сих пор дрожащую от страха девушку и протянул ей один из эликсиров. – Значит так, вот тебе бутылка, пить ее нужно только тогда, когда Энергии останется 2 единицы. Твоя задача: отправляйся к учителю и прокачивай атаку. Максимально долго. Вопросы есть? Нет? Отлично! Выполнять!

– Ты определенно изменился, – вновь произнес Зангар, провожая Маринар взглядом.

– Изменился, еще как изменился. Скажи мне, напарник мой загадочный, – я повернулся к некроманту, – не настала ли пора поделиться информацией? У меня в голове никак не сложится мозаика: в Академии четыре сектора, однако ты попал именно в тот, что проходил и твой учитель. Простое везение или это что-то большее? Нам предстоит с тобой пройти Лабиринт и пустоши, чтобы добраться до ректора, однако чем больше я размышляю о нашем партнерстве, тем больше вижу его неравноценность. Ты пользуешься мной, некромант! В самом прямом смысле этого слова! Путь, ловушки, наверняка еще что-то! Может, хватит играть в одни ворота? Как мы пройдем пустоши, если ты светлый, а я темный?

– Ты прав, напарник, – утвердительно кивнул Зангар. – У нас неравнозначное партнерство. Ты делаешь многое. Я не даю информацию. Предупреждал заранее. Нельзя говорить, учитель запретил. Его требование – закон. Либо верь, либо расходимся. Разойдемся – не будет награды. Ректор ее не даст. Реши, что важнее. Награда или уязвленная гордость? Я выбираю награду.

– Я тебя слышал, – холодно произнес я. – Мы вместе только до ректора, верно?

– Мы из разных миров. Разные классы. Разные наставники. Разное все. Не вижу будущего общения. Помогу встретиться с учителем. Он расскажет про Игру. Дальше сам.

– В таком случае объясните, на кой вам сдалась я? – к нам вернулась Маринар. – Девир убьет любого мага, не выполнившего его приказ. Приказ прост и ясен – убить Ярополка. Это ты. Я его не выполню, так как соглашение это запрещает. Поменять класс нельзя, поэтому как маг я больше не существую. Меня никто не пустит на обучение. Остается только алхимия. Придется ею и заняться. Но даже это не спасет без точки привязки, поэтому я просто не понимаю, зачем я вам!

– Ты – наш ключник! Ты помогаешь нам, мы – тебе. Здесь все прозрачно, – отрезал я, недовольно скривившись от слов Зангара. Некромант был прав, назвав все своими именами, но, черт побери, как же было неприятно это слушать! Я-то в голове уже начал строить определенные планы на жизнь после Академии, однако Зангар только что их все перечеркнул. – Давайте так – прежде всего доберемся до оставшихся учителей и ректора, а все остальное решим после. Если ни у кого возражений нет, предлагаю выдвигаться, мы теряем драгоценное время.

В полной тишине, нарушаемой только незначительными репликами «сюда» и «идите по этой балке», мы прошли всех учителей, как открытых,

так и скрытых, где Маринар получила статус ключника. Не обошлось без эксцесса – учитель отказался вручать ей первый ключ, сославшись на то, что лидер группы уже является ключником и двух ключников в одной группе быть не может. Мы были вынуждены создавать группу заново, назначая Маринар главной, но даже это забавное происшествие не смогло растопить возникший лед недоверия в нашем коллективе. Поляну, пронизанную путеводными нитями и находящуюся у самого края пропасти, я нашел только спустя час. Она была один в один похожей на ту, с которой столкнул меня Зангар, только располагалась симметрично относительно моста в Лабиринт.

– Учитель не знал этого, – философски заметил Зангар, заглядывая за край пропасти. – Считал, что проход один. Он ошибся. Когда вернусь, смогу удивить. Получу награду.

– Кидай ее, – приказал я, и, прежде чем девушка успела удивленно ойкнуть и возмутиться, кинокефалец схватил ее за руку, поднял в воздух и бросил за край. Послышался дикий крик, глухой удар и возмущенная ругань, переходящая в визг. Мое предположение относительно провала подтверждалось – боязнь высоты была наведенной, а не врожденной особенностью моего организма. Зангар повернулся ко мне, желая повторить бросок, но я успел его остановить: – Я сам. Ступай к ней, а то свалится еще.

Некромант прыгнул к девушке, позволив мне беспрепятственно подойти к краю. Невидимая дорога находилась ниже края пропасти метра на четыре. Зангар на негнущихся от страха ногах подошел к орущей Маринар, взвалил ее на плечо и в буквальном смысле пошаркал к противоположному краю пропасти. Кинокефальцу было страшно, однако он преодолевал свой страх с упорством, достойным иного применения, двигаясь вперед. Я глубоко вздохнул и шагнул в пропасть. Прыжок с четырех метров уже не казался мне чем-то экстраординарным – сказывались годы тренировок. Меня заботила другая мысль – смогу ли я повторить «подвиг» кинокефальца и проигнорировать страх?

Я смог. Несмотря на то, что у меня уже было активировано свойство «Твердость духа», страх и боязнь высоты навалились сразу же, как только я приземлился на невидимую дорогу. Понимая, что испытываемые мной эмоции были наведенные, а не реальные, я поднял голову, увидел силуэт Зангара и, опираясь на трясущиеся руки, грозящие в любую секунду ослабнуть, пополз вслед за ним. Сил на то, чтобы встать на ноги и пройти по дороге, не было. Даже закрытые глаза не позволяли прогнать наведенную порчу, поэтому мне ничего другого не оставалось, кроме как

сжать зубы и ползти со скоростью улитки.

– Ты не тренировался, – невозмутимо заметил Зангар, как только я рухнул на спину и облегченно перевел дух. – Но ты смог пройти. Со второй попытки. Я смог с двадцатой. Ты сильнее.

– Как можно этому натренироваться? – прохрипел я, стараясь унять дрожь во всем теле. Пятьдесят метров над пропастью дались мне нелегко – дыхание никак не могло прийти в норму, сердце мечтало вырваться из груди и начать прыгать по выступу, орошая всех кровью, а в глазах плясали разноцветные круги, напоминая мне о детстве и калейдоскопе с разноцветными стеклышками.

– Удел некромантов – вечная борьба. Борьба со страхом. Борьба с неживыми. Борьба с собой. Никогда нельзя сдаваться.

– Хорошо говорить о страхе, являясь инициированным приспешником, – напомнила о себе Маринар дрожащим голосом. Для нее поход по невидимой дороге тоже оказался не из легких. – Ты попробуй, как мы, без обучения, без подготовки, без учителя. Тогда и рассуждай о страхе и его преодолении.

– Ошибаешься, человек, – парировал Зангар. – У меня нет инициации. В этом мы похожи. Я тоже могу умереть.

– Неужели? Тогда почему...

– Хватит, – скривился я, поднимаясь на ноги. – Маринар, открывая дверь и стань в проходе, чтобы он не закрылся. Попробую пробежать по ловушкам, используя отработанную тактику. Если умру – входная дверь будет открыта и не нужно будет активировать второй ключ. Зангар, подумай, что еще ты можешь рассказать об Академии, не нарушая приказа наставника. Сам же говорил – несмотря на запрет ректора, твой учитель нашел способ вывернуться и донести до тебя правильную мысль. Неужели у тебя не хватит воображения, чтобы придумать, как обойти запрет? Например, кинокефальский язык настолько сложный... Официально заявляю – до того как попасть в Академию, я не был даже близко с ним знаком. Так что если внезапно я увижу какие-то крючки и закорючки, даже не пойму, что смотрю на какую-нибудь надпись. При этом никто никому ничего не говорит и не передает. Подумай над этим. Все, я пошел.

Препятствия в этом коридоре практически ничем не отличались от предыдущего, что позволило мне без лишних проблем дойти до самого края коридора. Единственное изменение, с которым я столкнулся – одновременный запуск огненной, сжимающей и стреляющей ловушки. Щит справился с напастью, однако Книга долго не могла определиться с безопасным проходом и мне пришлось несколько раз активировать



ловушки, чтобы определить закономерность.

– Я прошел! Ждите! – прокричал я, переступив последнюю растяжку, не сводя при этом взгляда с центра пещеры. Там, на небольшом постаменте, находилась толстая книга, чем-то похожая на мой артефакт. Даже в тусклом свете она переливалась всеми цветами радуги, приковывая взгляд и побуждая схватить ее и прочесть. Именно это меня напрягло больше всего – понятие «блесна» было мне знакомо не понаслышке. Погасив желание сразу же ринуться изучать постамент, я опустился на колени и медленно, словно сапер, не имеющий права на ошибку, принялся изучать каменный пол. Даже несмотря на последнее препятствие, прохождение коридора вышло слишком стандартным, без изюминки. Если бы ловушки поручили устраивать мне, то результатом срабатывания первой же стало бы как минимум погребение пещеры и всего, что в ней находится, под каменным дождем. Ибо нечего шататься где попало!

Тонкий провод, являющийся продолжением растяжки и уходящий куда-то в сторону, попал на глаза случайно, когда мне стало казаться, что ничего страшного и ужасного в пещере нет и от получения книги меня отделяют лишь собственные страхи. Скорость продвижения упала практически до нуля – если раньше я исследовал только пол, то теперь приходилось исследовать еще и стену, так как провод сливался с ней до состояния полной невидимости и порой только пространственное воображение подсказывало, куда бы он мог двинуться дальше. Обогнув пещеру относительно входа на девяносто градусов, я обнаружил цель своего поиска: тонкую подпорку между потолком и полом, к нижнему концу которой был приделан туго натянутый провод. Мало того, к подпорке вело еще несколько проводов, уходящих в разные стороны и показывающих, что распорка у входа является наиболее видимой и явной ловушкой.

Книга знаний появилась перед глазами практически самопроизвольно, видимо, уже научилась угадывать мои мысли. В предыдущей пещере я зацепился за растяжку, грохнувшись на пол, однако ничего страшного не произошло. Следовательно, возникает вопрос – почему? Ловушку уже успели деактивировать предыдущие игроки? Или ничего страшного не случится, когда провод выдернет подпорку? Артефакт начал медленно прокручивать видео, и я в который раз сделал себе зарок относиться к исследованию тщательнее. Все мое внимание было поглощено найденной книгой, и детального осмотра пещеры я не совершал. Только один раз обвел взором пространство, выискивая явные странности, не нашел и вновь вернулся к постаменту, думая о том, как забрать свою добычу. Однако

просмотр видео показал, что даже в исследованном другими игроками помещении всегда есть нечто, что должно быть изучено.

Например, на месте распорки в предыдущей пещере ничего не было. Так, во всяком случае, казалось с первого взгляда. Однако стоило увеличить изображение, как взгляду представилась удивительная картина – в тенях, отбрасываемых неровностями стен, находилась грубо созданная статуя кинокефальца, выполняющего роль атланта. Подняв руки вверх, он удерживал грозящий рухнуть вниз свод, при этом выражение морды собакоголового существа было красноречивее любых слов. Несмотря на грубую резьбу и невозможность приблизить изображение еще больше, было заметно напряжение, испытываемое прообразом статуи. Скульптор настолько искусно передал нечеловеческие усилия, совершаемые кинокефальцем, что я непроизвольно начинал проникаться уважением к этому атланту. К сожалению, когда огонь сжег нас дотла, я смотрел в другую сторону и не увидел, что произошло со статуей – осталась ли она на месте или тоже была уничтожена всепоглощающим пламенем?

Старательно переступая провода, я обогнул подпорку и занял пустующее место статуи. Что-то мне подсказывало, что она не просто так стояла. Стоило мне повернуться лицом в центр, как внутри все опустилось – пещера была пронизана желтыми лучами, хаотично исходящими из стен и видимыми только из текущей точки. Логика подсказывала – задень я хоть один луч, пещера оказалась бы погребена. Недаром здесь стоит распорка. Руководствуясь больше инстинктами, чем разумом, я решил скопировать положение статуи. Вдруг придется ее создавать, так Книга знаний подскажет пропорции. Еще раз сверившись с положением и эмоциями статуи в прошлой пещере, я поднял руки и скривил напряженное лицо. Не зная хрупкости и чувствительности потолка, я решил его коснуться буквально кончиками пальцев, только чтобы зафиксировать размеры. Вдруг он лопнет как мыльный пузырь? Следуя этой мысли, я даже снял латные перчатки, увеличивая чувствительность и нежность прикосновения. Поверхность потолка была холодной, твердой и шершавой и явно не собиралась лопаться или взрываться. Проведя несколько экспериментов, я целиком положил ладонь на поверхность, однако никаких тайных посланий или откровений на меня не снизошло. Потолок оставался твердым, целиком и полностью играя роль камня. Убедившись, что Книга зафиксировала потенциальные размеры будущей статуи и направление всех лучей в пещере, я достал из личного инвентаря перчатку и, прежде чем надеть на руку, легонько стукнул ею о потолок, понимая, что только время потерял с этими предосторожностями. Нужно же было хоть кого-то за это наказать,

чем потолок не жертва?

Меня спасло то, что в момент удара перчатка не соприкасалась с остальной броней. Удар вышел знатным – полетели искры, послышался треск, повалил едкий дым, но все буквально за мгновение исчезло, оставив меня один на один с потолком и грубо отесанной каменной перчаткой. Стоп. Каменной? В груди все сжалось, и душа в буквальном смысле ушла в пятки, когда снизошло понимание – если бы я коснулся потолка не голой рукой, а рукой, облаченной в перчатку, то в камень превратилась бы вся моя броня. Книга знаний вновь возникла перед глазами, и я внимательнее присмотрелся к статуе. Ее лицо оказалось единственной четко проработанной деталью, и чем дольше я на нее смотрел, тем больше во мне росла уверенность, что это не камень. Это высохшая до состояния мумии фигура игрока, закованного в плен превратившихся в камень доспехов. Игра не позволила ему переродиться, и только что я едва не стал еще одним музейным экспонатом.

По всей видимости, потолок пещеры, подобно фригийскому Мидасу, обращал любую небиологическую материю в камень, не позволяя одетому в классовую броню игроку не только двинуться, но даже совершить самоубийство для перерождения. Энергия отчего-то у попавшегося игрока не уменьшалась.

– Зангар, ты что-нибудь об этом знаешь? – я вернулся обратно к группе и набросился с расспросами на некроманта, размахивая окаменелой перчаткой. – Кинокефальцев, как я понял, не так много, чтобы они встречались в столь экзотических местах. Книга подсказывает, что ты вообще единственный представитель своего народа в нашем секторе Академии. Или это тоже запрет?

Невозмутимый напарник лишь пожал плечами, отводя взгляд, как тут выступила вперед Маринар.

– Кинь мне обмен, я еще не до конца этим овладела. Как я поняла, ты исследователь, поэтому решила снять для тебя видео с одним крайне интересным камнем на стене. Посмотри прямо сейчас, пожалуйста. Он должен тебе понравиться. Мне нужно знать – я хороший оператор или нет. Если что – камней вокруг много.

С нескрываемым удивлением я принял от девушки видеозапись, не переставая беспокоиться о психическом здоровье группы. Один отворачивается, даже не соизволив ответить, вторая камни снимает, а затем пристает с требованием немедленно посмотреть на ее творчество и выдать «Оскар» за лучшую режиссуру. Маринар смотрела настолько пристально и требовательно, что у меня не было иного выхода, как потратить минуту и

посмотреть, что она наснимала. Чтобы лечить душевнобольных, надо им во всем подыгрывать, дабы войти в доверие. Как-никак она ключник, и нам нужно каким-то образом пройти пещеру, пронизанную лучами. Книга переварила видео, и перед моими глазами предстала картинка:

– О! Ярополку обязательно понравится этот камешек! – видео началось с изображения самого что ни на есть обычного и стандартного камня, коих на площадке было много. Все же девушка переволновалась... Жаль.

– Маринар! – прозвучал гортанный голос Зангара, и я не сразу понял, что он говорит не на обычном языке. – Ты меня понимаешь?

– Нет, думаю этот камень Ярому не понравится, – продолжила съемку девушка, игнорируя вопрос кинокефальца. – Слишком он какой-то стандартный. О! Вы посмотрите на это! Сколько здесь граней!

– Жаль, – вновь вмешался Зангар. – Даже поговорить нельзя. Не знаешь мой язык. Не можешь меня понять. Никому не расскажешь. Опасность впереди. Не могу предупредить. Запрет учителя! Не понимаю, что делать. Но ты не советчик. Ты не понимаешь.

– Грани неинтересны, нужно что-то другое снять, – лепетала Маринар, когда Зангар брал паузу, но я уже не слушал ее. Какие же они молодцы! Некромант нашел-таки способ поделиться информацией, не нарушая запрета учителя!

Видео длилось двадцать минут. Если в начале просмотра я был весь в возбуждении от предстоящей информации, то по завершении у меня была стойкая мысль, что лучше бы кинокефалец ничего мне не говорил. Ибо порой знание не только сила, но и источник головной боли.

Распределением рекрутов между секторами занимается лично Наместник по рекомендации одного из своих заместителей. К слову сказать, в Игре существуют четыре Наместника, отвечающих каждый за свой сектор: биологическая, энергетическая, эфемерная и потусторонняя жизни. Левард, наставник Зангара, являлся одним из заместителей биологического Наместника и курировал отношения с гуманоидами. По его рекомендации Зангар попал именно в 3-й сектор Академии, который когда-то ранее проходил сам Левард. Суть прохождения Академии проста – в Игре должны остаться только наиболее сильные, ловкие, хитрые или богатые игроки, остальным в ней не место, и Игра превращает их обратно в НПС. Души, по словам некроманта, бессмертны. Однако Игра старается выделить тех, кто рискует, – если неинициированный игрок пройдет весь сектор и доберется до центра Академии, он получит от ректора подарок, который пригодится в будущем. Академия условно разделена на четыре

блока: лес, Лабиринт, пустоши и замок ректора. В каждом из блоков есть как открытые, так и скрытые бонусы, часть из которых мы смогли отыскать. Ненайденными остались аукцион и пара торговцев. Касательно прохождения есть свои нюансы. Например, Лабиринт нельзя пройти без жертвы. Левард вошел в Академию с двумя инициированными приспешниками, а вышел только с одним, с тех пор являющимся его неизменным спутником. Третьего кинокефальца оставили в Лабиринте. Как жертву. Зангар видел утраченного спутника своего учителя, когда мы были в предыдущей пещере, но не стал заострять на нем внимание, полагая, что мы двинемся дальше по уже известной ему дороге. Когда я решил изменить план и нашел новый проход, в качестве агнца на заклятие некромант планировал использовать Маринар, даже несмотря на наличие соглашения. В конце концов, соглашение было между Маринар и мной, а не Зангаром. Но сейчас некромант начал сомневаться в правильности своего изначального решения, несмотря на то, что без жертвы в пещере делать нечего. По его словам, самым правильным будет вернуться, найти еще одного игрока, сделать его ключником и пройти сквозь предыдущий проход. Ибо первое испытание Лабиринта пройти крайне сложно.

Но и это было не самое неприятное на посвященном обзоре камней видео. Пустоши – это не фигуральное название местности, это действительно пустошь в прямом смысле этого слова. Равнина, уходящая за горизонт, по которой гурьбой перекатываются группы из светлых или темных существ. Светлые ненавидят темных и стараются их уничтожить, темные, в свою очередь, ничем не уступают светлым, но, несмотря на взаимную нелюбовь, оба типа существ не любят «смешанные браки». Темный и светлый в одной группе не могут сосуществовать. Это аксиома пустошей. Группы существ передвигаются в соответствии с определенными правилами, под которые можно подстроиться, двигаясь вместе с теми или иными существами и убегая в случае внезапной битвы, но в любом случае нам придется разойтись, если мы хотим выжить. Текущим составом там не пройти.

– Очень полезное видео, спасибо, Маринар, – протянул я, не сводя взгляда с Зангара. – Жалко, что ты изучила не все. Мне было бы очень интересно знать, какой камень находится в центре этой пещеры. Чем-то же он ценен!

– Нам нужно вернуться, – невозмутимо произнес некромант. – Дальше мы не пройдем.

– Пройдем, куда мы денемся. Ты мне лучше скажи – это навсегда? – я еще раз показал каменную перчатку. – Или со временем она оклемается?

– Нет информации. О потолке учитель умолчал. Ты мог стать камнем. Тебе повезло.

– Да я просто счастливчик! – съязвил я. – Маринар, у тебя под балахоном что-нибудь есть? Если мы тебя разденем, ты будешь бегать среди нас голая, или все же в нижнем белье?

– Не понимаю...

– Тут понимать особо нечего. Нам нужно пройти пещеру. Для этого нужна распорка – комплект классовой брони. Ты магом быть все равно не планируешь, поэтому тебя можно раздеть.

– НЕТ! – вскрикнула девушка, густо покраснев. – Я не буду ходить в нижнем белье по Академии!

– Значит, что-то есть, – ухмыльнулся я и добавил: – Расслабься, никто никого раздевать не будет. Это я для разрядки атмосферы сказал. Значит, так, сейчас все идем внутрь пещеры. Я оставлю вас у входа, а сам разберусь, что можно сделать с лучами и оставшимися ловушками. Если превращусь в камень – отправите меня на перерождение и умрете в ловушке. Встретимся на точке возрождения.

– Зачем тебе это нужно? Опасно и глупо, – попробовал воззвать к моему разуму Зангар.

– Потому что там лежит книга, практически сделавшая твоего учителя Наместником. Не знаю, как ты, но я не готов отказаться от такого подарка судьбы. Бездумно бросаться вперед я не собираюсь, нужно все перепроверить, но мне нужна подстраховка. Думаю, попасть в голову издали сможете? Вот и отлично!

Через двадцать минут я оставил Зангара и Маринар у последней растяжки, строго-настрого запретив входить в пещеру, после чего вернулся к точке обзора. Желтые лучи никуда не девались, по-прежнему пронизывая пещеру вдоль и поперек. Аккуратно обогнув пещеру, я достиг ее противоположного края и не смог сдержать эмоций – здесь не было подпорок или статуй, зато с симметричной относительно центрального постамент площадки открывался вид на синие лучи, никоим образом не связанные с желтыми. Книга тут же сформировала 3D-модель пещеры с лучами и бессильно замигала красным цветом – добраться до центра или выхода было невозможно. В пещере вообще было всего два безопасных участка – от входа по стене на 90 градусов до обзорных площадок. Все остальное было заблокировано либо желтыми, либо синими лучами, при этом возле центрального постамент их концентрация была наиболее высокой.

– Сука!!! – дикий крик боли ознаменовал знакомство с

предположительным воздействием, которое случится, если кто-то пересечет синие лучи. Вначале я коснулся потолка окаменевшей перчаткой, так как она была окончательно и бесповоротно испорчена, но ничего не произошло. Ни взрывов, ни искр, ни дыма. Не желая терять вторую перчатку, я прикоснулся к потолку голой рукой и тут же рухнул на пол, крича на всю пещеру от боли – кисть, не покрытая броней, начала растворяться, словно разъедаемая кислотой. Боль была настолько ужасной, что я потерял сознание и, когда очнулся, кисти не было. Изъеденный и обгорелый обрубок – вот все, что оставила мне Игра.

– Тебе нужно переродиться, – как всегда, невозмутимо заметил Зангар, стоило мне доковылять до группы. Эльфийская мазь из красной бутылки помогла снять боль и заживить рану, но она не совершила чудо – рука обратно не выросла. – Сейчас ты ущербный. Плохой боец и напарник. Тебе помочь?

– Желтые лучи активируют уничтожение брони, синие – органики, – пробурчал я, не сводя взгляда с пьедестала и книги на нем. Каких-то пятнадцать метров отделяют меня от удивительных знаний, однако сейчас они кажутся пропастью! – Гарантии, что здесь нет еще каких-нибудь дополнительных зеленых лучей, уничтожающих вообще все, что только можно, не может дать никто. Но мы же были в той долбаной пещере! – последнее предложение я уже выкрикивал на эмоциях. – Синие лучи там были отключены! Значит, их как-то можно убрать! Зангар?!

– У меня нет информации. Даже которую нельзя рассказывать. Учитель думал пещера одна. Говорил идти тем путем. Есть возможность вернуться. Найдём нового ключника.

– Без книги я отсюда не уйду, – только что не прорычал я, изучая 3D-модель лучей. – Как далеко ты сможешь меня кинуть?

Зангар подумал, даже поднял меня в воздух, оценивая вес, после чего ответил:

– До противоположного края пещеры и даже дальше.

– Отлично. Маринар, что у тебя за атакующая способность и сколько времени тебе нужно на то, чтобы ее активировать?

– Лед, секунды две на активацию, – по всей видимости, меня никто не понимал, раз и кинокефалец, и жительница Варнакса выглядели ошарашенными.

– Зангару тоже нужно около двух секунд, – план в голове обрел очертания и сейчас настолько активно наполнялся содержимым, что даже научившаяся читать мысли Книга знаний сформировала предполагаемую траекторию полета. – Тогда поступаем следующим образом. Маринар –

стоишь в коридоре и, как только Зангар меня бросает, ждешь секунду, стреляешь в меня льдиной, попадаешь, что самое важное, только попробуй промахнись, и уходишь ловушкой на перерождение.

Зангар, тебе предстоит задача сложнее – ты должен меня кинуть вот так, – я жестами показал траекторию полета, минующую большую часть лучей, – сразу после броска должен достать свой посох, отправить в меня свое мегаубийственное проклятие, переступить растяжку и присоединиться к Маринар в ловушке. Надеюсь, я умру до того, как рухну на пол... Я не вижу другого выхода, как можно получить книгу без гибели кого-то из группы. Так, у нас же соглашение! Для Игры – официально разрешаю Маринар и Зангару нанести мне урон в соответствии с озвученным алгоритмом. Не хватало, чтобы вам потом наказание выписали. Если у кого-то есть возражения или предположения, говорите сейчас, ибо потом мы все умрем и будет поздно.

– Это дико и безответственно, – высказалась Маринар. – Ты подставляешь всю группу под удар ради какой-то книги. Может, там нет ничего?

– Зангар? – я посмотрел на невозмутимого некроманта, проигнорировав слова девушки.

– Книга сделала учителя сильнее. Может помочь нам. Подстраховка есть. Риск оправдан. Скажешь, когда тебя кидать.

– Хрен с вами, давайте попробуем, – сдалась маг. – Я готова. Умирать, к слову, очень неприятно.

– Так никто же и не спорит. На счет три. Приготовились. Маринар, ступай в коридор. СТОЙ! Медленно сделай шаг в сторону и замри! Ты чуть ловушку не активировала! Все готовы? Один! Два!

ТРИ!

**Вы были уничтожены и отправлены на точку возрождения**

**Вы потеряли уровень**

**Ваш текущий уровень: 7**

**Получен предмет: Заметки основателей. Том 2 из 3: Мадонна**

Окружающее пространство наполнилось красками, и я осознал себя стоящим рядом с камнем возрождения. Зангар был рядом.

– Нам нужен новый ключник, – произнес некромант, внимательно рассматривая что-то за моей спиной. – Маринар забыла надеть капюшон.

Я обернулся, проследив за взглядом некроманта, и едва смог удержать рвотный рефлекс – у валяющейся на земле девушки практически не было



головы. Зрелище было ужасным – кислота разъела голову Маринар вплоть до тыльной части мозга. Сглотив, я перевел взгляд на свою кисть и похолодел – левая рука по-прежнему была обрубком, не восстановившимся после перерождения.

– Маринар замешкалась перед ловушкой. Не хотела умирать. Тебя убил я. Ушел в ловушку. Как договаривались. Маг испугалась и отступила. В коридор хлынула кислота. Мне не навредила. Маринар замешкалась. Глупая смерть.

– У нее был третий уровень! – ошеломленно прошептал я. – Почему она мертва? Этого не должно было случиться! Я же все рассчитал! У нее оставалось две жизни!

– Кислота не позволяет восстанавливаться. Твоя рука свидетель. Без головы жить тяжело. Не все могут. Ты получил что хотел. О чем книга? Она стоила жизни Маринар?

Только сейчас я обратил внимание на то, что правой рукой судорожно сжимаю переливающуюся всеми цветами радуги книгу. Прежде чем сгореть, а меня именно спалил огонь ловушки, но не лед мага или проклятие некроманта, я успел схватить книгу, сделав ее своей собственностью и неотъемлемой частью персонажа. Книга была выполнена в том же стиле, что и записки учителя Зангара, – деревянные таблички с нанесенным широким почерком текстом. Только в этот раз я смог прочитать текст без помощи некроманта:

**... Снова провал! Мы смогли ЕГО собрать, но что-то идет не так! Игра требует код доступа. ЧТО ЭТО ТАКОЕ?!**

**... Мы нашли код! Страшно представить разум того, кто его выдумал!**

**... Мерлин все еще сомневается. Считает, что нужно подождать еще пару сотен лет. Некогда ждать! Человечество умрет, если мы будем колебаться!**

**... Я поняла! Нужна жертва! Я знаю, кто ею будет. Все мы трое!**

**... Император почувствовал неладное и попробовал нас остановить. Глупец! Те, кто имеет ЕГО, не подвластны Игре! Мы достигнем нашей цели!**

**... Мой любимый притащил младенцев. Двух мальчиков и девочку. Говорит, мы не обязаны умирать после рестарта. Можно вновь стать частью Игры, нашей Игры. Нужно время, чтобы разработать ритуал.**

**... Император нас нашел, но не стал уничтожать. Забавно, но он не**

против рестарта. Ему вообще все равно, главное, сохранить историю.

... Согласовали список игроков, которые перейдут в наш новый мир. Это третий перезапуск!!! Забавно будет посмотреть на три совмещенные друг с другом истории. Император говорит, что Игра найдет обоснование.

... Все же нам придется переродиться. Всплеск силы должен быть мощным, иначе сервер не справится. Жаль, я надеялась остаться в своем текущем теле и сознании. Император предложил помощь в переносе. Согласились.

... Это последняя запись, поэтому уделю ей особое внимание. Завтра мы перезапустим Игру и установим свой порядок! Так как мы станем другими существами, оставляю у ректора Академии подсказку. Мерлин и любимый свои книги спрятали. Кто хочет – найдет. По существу – для того, чтобы перезапустить Игру, нужен ключ основателя, состоящий из трех блоков (описание блоков в записках Мерлина, он ими занимается), координаты игрового сервера (координаты в записках моего любимого) и код доступа (<строка из 4056 символов>). Для перезапуска нужен сильный всплеск сил, поэтому тот, кто перезапустит машину, умрет. Надеюсь, новый мир будет не таким, как прежний, и человечество одумается.

Жрица 796-го уровня, Мадонна.

– Ярополк? – напомнил о себе Зангар, когда я перелистнул последний блок и застыл, уставившись в никуда. Мадонна не является основателем Игры, Левард ошибся! – Ты стал сильнее?

– Он стал мудрее, – раздался ехидный глас ректора, однако в нем уже не было прежнего гнева. – Хотя в его случае это одно и то же. Что скажешь, темный, стоила книга того, что произошло с вами в пещере?

– Все относительно. Что с Маринар? – только сейчас до меня дошло, что вопреки игровой механике труп девушки не исчез. Если бы она умерла, то просто растворилась бы в воздухе, как и многие до нее, вернув свою «душу» в число НПС. Однако тело не собиралось никуда исчезать, что говорило только об одном – девушка каким-то образом жива. Раз сам ректор заявился к нам в гости, почему бы у него не узнать причину столь странного явления?

– Вроде как умерла, разве не видно? Во время полета ты пересек и синий луч, и желтый, и, если бы потратил чуть больше времени на обследование, то узнал бы и о фиолетовых лучах. Если желтый и фиолетовый действуют не сразу, то блокировка синего луча мгновенно

наполняет пещеру кислотой, результат действия которой в буквальном смысле налицо. Вам же, недотепам, еще во время выдачи брони говорят – не снимать ни при каких обстоятельствах! Нет же, мы самые умные! Нам без головных уборов удобнее! Вот одна умная и доумничалась.

– Если бы она умерла, тело бы исчезло.

– Жива она! Наказана просто. И за свою нерасторопность, и за то, что придумала способ передать информацию от Зангара тебе. Не люблю хитрых игроков, поэтому пусть наслаждается. С психикой ничего не случится, я восстановлю память с момента похищения книги. Нет, это надо же додуматься – прыгать сквозь лучи! По воздуху! Тоже мне, исследователь... Нужно закрыть эту лазейку от греха подальше. И от всяких слишком умных исследователей.

– В следующий раз? – удивился я.

– Ты думал, что записки существуют в единственном экземпляре? Левард первым из текущей версии Игры получил записки, поэтому я создал вторую пещеру. Ты – второй. Значит, вскоре появится третья пещера с еще более изощренными ловушками, учитывающими полеты. Мне хоть какое-то развлечение будет.

– Значит, первого и третьего тома нет в Академии?

– Темный, прочти еще раз записки! Не выводи меня, мне и так нелегко смириться с тем, что воплощение Мерлина может оказаться темным. Он был интересным собеседником!

– ...?

– Да за что ж мне это?! Если ты нашел книгу, значит, ты можешь быть одним из трех магов прошлого. Вернее, одним из них – Мерлином. Мадонна может стать только женщиной, а третий игрок жив до сих пор. Поэтому его имя отовсюду вычеркнуто. Выжил он, понимаешь? Не всю силу отдал, пожалел себя, поэтому текущая версия такая бракованная получилась. Слишком много несоответствия в ней, слишком она не похожа на изначальный план. Следовательно, либо Левард, либо ты, либо следующий игрок, который найдет новую пещеру и добудет книгу, – воплощение Мерлина, мага 933-го уровня. Остальные просто счастливики.

– Вопрос у меня, – вмешался в разговор Зангар. – Даже два. Первый – как исцелить Маринар? Понял, что жива она. Нехорошо бросать напарника. Второй... Не вопрос. Просьба. Снимите ограничение на информацию. Не могу молчать. Нет руки, нет головы. Слабая группа получается. Не пройдем Лабиринт.

– Мое ограничение влияет только на Леварда, к тебе я не имею

никакого отношения. Тебе нужно решать вопрос с учителем. Либо предать его и все рассказать, либо молчать, либо... Не мне вам подсказывать, игроки. Кстати, наверное, стоит предупредить – если вы все же выберетесь из Академии, нам придется заключить соглашение о неразглашении и с вами. Негоже выпускать информацию об особенностях Академии в свободное плавание. Не хмурься, темный, ты получишь компенсацию. Все равно не смог бы продать дороже.

Что касается Маринар – ей необходимо восстановить тело. Урон от моей кислоты не исчезает после перерождения. Душу я забрал в отстойник, ее сейчас некуда возвращать. Притащите ко мне тело, я его восстановлю. Заодно и твою руку, темный, хотя было бы хорошим уроком оставить ее такой навечно. Чтобы знал, куда и что совать! Энергия по-прежнему будет из нее уходить, так что поторопитесь. В качестве жеста доброй воли я замедлю ее потерю, скажем, в два раза. Теперь она будет перерождаться каждые двадцать четыре часа. Я ответил на твои вопросы, некромант? Тогда у меня для вас сюрприз – на правах главы Академии я меняю условия выданного вам задания. Если хотите награду, то жду у себя в замке всех троих.

Далее – вам больше нельзя пользоваться ключниками, довольно. И так было две попытки, вы обе провалили. К тому же в лесу нет игроков, все ушли в Лабиринт, так что ограничение больше условное, чем критичное, но предупредить я должен был. Если сунетесь в пещеры – о награде можете забыть.

### **Задание «В гости» обновлено...**

– В первой пещере остался игрок, – взгляд упал на тело Маринар, и я сразу же вспомнил о статуе. – Он тоже наказан?

– Это был его осознанный выбор. Он пожертвовал собой, чтобы Левард получил книгу. Синих лучей я тогда еще не придумал, поэтому пусть остается там, где стоит. Да и мне все веселее будет – между наборами рекрутов я с его духом развлекаюсь. Он так смешно орет от боли... Забавный парнишка. Все, жду вас у себя.

– У меня двадцать два эликсира на Энергию и девять с эльфийской мазью, – произнес я, когда пауза стала затягиваться. Мы с Зангаром стояли и просто смотрели друг на друга, думая каждый о своем. Не знаю, о чем размышлял некромант, я думал о его учителе – Леварде. Если он является воплощением Мерлина, то становится понятна его тяга к знаниям о зарождении Игры и взлету на небывалые для игрока высоты.

Потенциальный Наместник, один из четырех игроков, контролирующих Игру. Возможно, сам Император выдал ему должность советника, опасаясь нового рестарта.

– Десять лепешек у меня, – ответил некромант. – На первое время хватит. Маринар понесу я. Я сильнее физически. Дай эльфийскую мазь. Нужно обработать ей голову. Кровь капать не будет. У тебя есть защита. Будешь идти впереди. Пойдем как все. Через Лабиринт. Другого выхода нет.

Когда двери Лабиринта с оглушительным грохотом захлопнулись за нами, Зангар произнес:

– Первое испытание. Надо думать, как пройти. Время ограничено.

Признаться, я ожидал чего угодно, только не того, что предстало перед моими глазами. Для меня Лабиринт ассоциировался прежде всего с многоуровневыми движущимися ловушками, с минотаврами, разгуливающими по своим углам, с нитью Ариадны, в конце концов. Но никак не с небольшим деревенским хутором, в котором ключом была жизнь. Буквально в двадцати метрах от стены начинались дома, из труб которых валил дым. Между домами носилась детвора, куры, свора собак в погоне за орущим благим матом черным котом, успевшим вскарабкаться на дерево и уже оттуда, с безопасной высоты, выражать свое отношение ко всем представителям собачьего племени, перейдя с матерного кошачьего на нормальный, кошачий же, язык. Слышался стук молота кузнеца, пахло свежим хлебом, скошенной травой, только-только начинающей сохнуть. Лабиринт совершенно не походил на страшный и ужасный этап прохождения Академии. На всякий случай я произнес:

– Я вижу деревню с людьми. Деревянные дома в количестве двадцати штук. Толпу селян в простых одеждах и игроков, снующих между ними и о чем-то спорящих. Еще здесь так вкусно пахнет, что живот сводит от голода. Это галлюцинации или ты видишь то же, что и я?

– Это не фантом, – подтвердил ошалевший от увиденного Зангар. – Двое не могут ошибиться. Я не понимаю. Точка возрождения справа. Там игроки. Можем спросить, что происходит. Найти группу. Чем больше, тем проще.

– Тогда идем. Осторожней с магами, они вначале атакуют, затем спрашивают, что да как.

Приняв решение, мы сделали буквально один шаг по направлению к деревне, как перед глазами возникло оповещение:

**Вы попали в Лабиринт, свободную от ПВП зону**

**Любая агрессия в отношении другого игрока будет наказана мгновенным перерождением**

**Вам предстоит пройти 4 последовательных испытания**

**Испытание первое: передайте 27 картофелин главе поселения**

**Получен предмет: картофелина**

– Ярый! Земеля! – послышался радостный возглас, и буквально через пару мгновений я очутился в объятиях огромных лап Монстричелло. – Как же мы тебя заждались! Ната говорила, что ты скоро подойдешь, но мы уже начали переживать. Теарт так и вовсе засомневался, что ты жив. Ты же из группы вышел.

– Не засомневался, а настороженно поинтересовался мнением окружающих, – к нам подошел лепреккон, приветливо пожав руку. – Приятно вновь тебя видеть, партнер. Эти двое с тобой? Зачем мага с собой таскаете? И что с ним? Почему ногами не идет? Что у тебя с рукой? Где перчатка? Что вообще с тобой случилось? Почему вы с Натой решили идти разными группами?

– Где она? – я остановил поток вопросов лепреккона, насторожившись при упоминании друидки.

– Спит, сейчас ее очередь отдыхать. В первом испытании нужно сдать 27 картофелин. Пока их не получишь, местные тебя практически не видят. Игнорируют по-страшному. В деревне двое учителей – профессии и характеристик, но чтобы их пройти, вначале нужно сдать чертовы клубни. Цикл произрастания одного клубня – двадцать четыре часа, за один раз куст дает три картофелины. Посаженная картофелина уничтожается. Как у тебя с математикой?

– Нужно три цикла, – мгновенно посчитал я. – Или шесть циклов смены Энергии.

– Мы сегодня собрали первый урожай. По два уровня уже потеряли. У нас дежурство организовано, сейчас Логир и Сартал посеvy охраняют, часть народа спит, а мы караулим тебя. Кстати, сразу предупреждаю – готовься, это не лес. В Лабиринте нужно спать, благо хоть есть и ходить в туалет не нужно, наверное, до пустошей оставили. Еда, а у Наты была с собой еда, Энергию восстанавливает, но у нее ее очень мало осталось, решили пока экономить. Хорошо, что мы все выше 8-го уровня поднялись в лесу. Первое испытание пройдем, а дальше видно будет.

– Зачем охранять посеvy? Здесь же нельзя воевать с игроками.

– Нельзя только воевать, но никто не запрещал воровать. Картофелина исчезает буквально перед тем, как родить новые клубни. Уже сейчас здесь

полно отчаянных игроков, старающихся пройти испытание любой ценой. Находят посе́вы, стараются вырвать куст и забрать картофелину. Задача охраняющих – не допустить этого, становясь на пути атакующих и заставляя тех толкаться. Перерождение здесь мгновенное, только прикоснись к другому игроку. Кстати, если ты потеряешь картофель, новый тебе никто не даст.

– Постой, глупо же стоять по двое. Если даже за толчок идет перерождение, встали бы все вместе в круг вокруг посе́ва, никто бы не смог пройти.

– Слишком хорошее решение, но не в рамках Академии, – печально ухмыльнулся лепрекон. – Как только количество человек на посе́ве превышает три единицы, прилетает огромная птица и утаскивает всех бедолаг к себе в гнездо на огромном дереве. Здесь недалеко, примерно километр. Там у нее двое птенцов. Вечно голодных. Уже не одна сотня игроков побывала у них в глотке. Даже наш Монстр, – Монстричелло скривился от неприятных воспоминаний. – А летает эта птичка очень быстро. Ты так и не ответил по поводу этой парочки. Они с тобой?

– Да. Знакомьтесь – Зангар, некромант. Маринар, маг, временно безголовая.

– Что значит безголов... блю-э, – лепрекона скрутил спазм, как только капюшон Маринар отошел в сторону и он увидел результат действия кислоты.

– Мы не можем ждать, – произнес Зангар, пока Теарт пытался прийти в себя. – У Маринар второй уровень. Два перерождения. Затем смерть. Ей эликсиры бесполезны. Двадцать четыре часа есть. На Лабиринт и пустоши. Даже меньше. Нужно успеть.

– Есть только один способ вам успеть, – из-за спины Монстричелло вышла Долгуната, пройдясь оценивающим взглядом по некроманту. – Нужно убить птицу и птенцов. Тогда с нами начнут разговаривать. Здесь есть торговцы, а у меня есть чем платить. Привет, Ярый. Ты не сильно-то спешил. Твоя медлительность стоила нам всем два уровня, так что давай соберись. Нужно убить птицу.

## Глава 9. Испытания Лабиринта

– Приветствую в Храме знаний, юный судья, – старик приветливо развел руки в стороны. – Приятно видеть твоё стремление к познанию. Описание официального допроса свидетелей и подозреваемых ждёт тебя на столе. Ознакомься с ним.

Схватив лист бумаги, я углубился в чтение. Долгуната доигралась. Слова девушки щелкнули тумблер в моей голове, и перед мысленным взором всплыла табличка с надписью: «Зло во плоти».

За последнее время так много всего произошло, что я как-то успел подзабыть об этом деле, но голос девушки стал катализатором моего мыслительного процесса. Если до Лабиринта я полагал, что мы сможем сосуществовать и сможем пройти не только Лабиринт, но и закончить Академию, то после её фразы, да ещё и произнесенной с претензией, словно я нарушил все мыслимые и немыслимые законы, в голове запустился лихорадочный процесс поиска решения. Применять физическую силу не вариант: даже если я смогу нанести ей смертельный удар, меня сразу же отправят на перерождение, что сейчас совершенно не к месту. У представителя моей группы слишком мало времени, чтобы я имел удовольствие поддаться на провокацию. К тому же мне придется объяснять паладинам мотивы своего поступка, что опять же отнимет какое-то время, и совсем не факт, что мне поверят, – я уверен, что они все находятся под влиянием её способности и она их полностью контролирует. Оттого и бессмысленно пускаться в перепалку с девушкой. Не поймут. Смириться и проглотить приготовленное Долгунатой блюдо из смеси сарказма и собственного превосходства тоже не дело. Можно казаться тряпкой окружающим, но нельзя падать в собственных глазах. Самоуважение – штука невидимая, но слишком существенная, чтобы ею пренебрегать. Игнорировать речь друидки тоже не следовало – Теарт и Монстричелло удивленно уставились на меня в немом требовании ответа на вопрос: «неужели Долгуната права и это из-за меня они страдают?». Ни одного явно просматривающегося выхода из сложившейся ситуации, при котором я не теряю лицо и не становлюсь «уродом» в глазах паладинов, Долгуната мне не оставила. Эта гадость ещё и конструктивизм внесла, мол, давай, обтекай, собирайся и идем убивать птицу. Сделала все, чтобы нивелировать мое возвращение в группу.

Но Долгуната не учла главного – я не просто игрок. Я судья! Прежде



чем обвинять ее во всех смертных грехах, мне нужно было открыть глаза паладинам на ее реальный облик, для чего я и обратился к Игре с требованием описать принцип допроса свидетелей. Как мне стало известно, игроки постоянно стараются запудрить мозги друг другу, любыми средствами добиваясь своих целей. Однако должен быть некий процесс или момент, когда игрок обязан говорить правду и только правду. Словно находится под присягой. Чтобы заставить паладинов выгнать Долгунату из головы, им нужно показать ее другую, настоящую. Пусть и таким нетривиальным способом. Игра молчала целых три удара сердца, прежде чем удовлетворила мое требование и впустила меня в Храм знаний.

– Теарт, именем правосудия я требую от тебя правды и ничего, кроме правды! Ты назначаешься свидетелем по делу «Зло во плоти», – лишенным эмоций голосом произнес я, как только вернулся обратно в Лабиринт. Вышло пафосно, но таковы правила – так начинается официальная процедура допроса свидетелей. Я оказался прав – допрос свидетелей по судебным делам действительно существовал в Игре. Если подозреваемый мог игнорировать данную процедуру, ибо никто, даже Игра, не может заставить существо свидетельствовать против себя, то у свидетелей не было шанса сказать неправду. Недоговорить, юлить – пожалуйста, но откровенно лгать они не могли. За это строго наказывали, вплоть до полного уничтожения.

– На время дачи показаний ты избавляешься от всех физических, моральных, ментальных и эмоциональных уз, – закончил я ключевую фразу, и взгляд Теарта остекленел. Видимо, перед глазами лепрекона появилось системное сообщение, которое тот с удивлением читал.

– Свидетель, назовите свое имя, класс, уровень, – начал я допрос, как только глаза лепрекона прояснились и в них начало мелькать несказанное удивление.

– Теарт, паладин, седьмой уровень, – медленно произнес Теарт, переводя взгляд с меня на сделавшую несколько шагов в сторону Долгунату. Друидка нахмурилась. Видимо, разыгрываемое сейчас действие идет не по ее сценарию. Кстати, довольно неплохо паладины прокачались перед Лабиринтом. Где они столько опыта добыли, учитывая, что по два уровня уже потеряно?

– Теарт, расскажи, как объяснила Долгуната мое отсутствие в группе? – продолжил я допрос.

– Она сказала, что вы согласовали отдельное движение, чтобышний раз не провоцировать магов. Якобы в одиночку тебе двигаться по лесу проще. Хотя я не очень понимаю почему...

– Каким образом вы получили так много уровней?

– Это не относится к делу! – вмешалась друидка, однако замолчала, наткнувшись на мой холодный взгляд. Мы играли в гляделки несколько мгновений, после чего зрачки Долгунаты расширились от ошеломления – она поняла, что больше не контролирует меня. Страшные все же создания охотники за головами.

– Теарт, повторяю вопрос – каким образом вы получили так много уровней?

– Вырезали игроков, – упавшим голосом ответил лепреккон. – Магов, воинов... Всех, кто попадался под руку, не спрашивая ни уровень, ни наличие инициации. Ярый, я не знаю, зачем мы это делали... Тогда казалось, что мы действуем правильно, но... Мы же их всех убили...

– По своей ли воле ты покинул железобетонный лес и вошел в Лабиринт? – продолжил допытываться я.

– Нет, – Теарт задумался на некоторое время. – Мы хотели дождаться тебя, но Долгуната и Сахрей смогли убедить, что нужно идти дальше. Вырезая по пути всех, кто попадался.

Услышав незнакомое имя, я на мгновение замешкался, однако тут же понял, о ком идет речь: мужчина-друид.

– Спасибо, Теарт, у меня больше нет к тебе вопросов. Именем правосудия я освобождаю тебя от обязательства говорить правду и только правду, – я произнес официальную фразу завершения допроса и повернулся к следующему свидетелю – Монстричелло, за которым к этому моменту практически спряталась Долгуната.

– Монстричелло, именем правосудия я требую от тебя... – начал было я допрашивать второго паладина, как внезапно Долгуната закричала истеричным голосом:

– Монстричелло! Спаси меня! Они хотят меня убить! Дорогой, только на тебя одна надежда!

– КТО?! – взревел гигант, вытаскивая щит и активируя защиту. – НЕ ПОЗВОЛЮ!

– Убей их! – продолжила кричать Ната. – Убей их всех! Это не твои братья! Это демоны!

– ЗАШИБУ! – Монстр рванул с места в карьер, замахиваясь щитом для удара. Все произошло настолько внезапно, что никто не успел среагировать. Теарт, Зангар с Маринар и я разлетелись в разные стороны, словно кегли в боулинге. Удар о землю вышиб из меня весь дух, но не смог уничтожить – еще в полете я накинул на себя щит. Когда хаотичные круги перед глазами стабилизировались и исчезли, я вскочил на ноги, чтобы

отразить очередную атаку Монстра, но его уже не было. Я успел увидеть только последние мгновения растаявшей в воздухе фигуры – Игра наказала танка за атаку в Лабиринте. В паре метров от меня поднимался на ноги Зангар, умудрившийся сохранить не только себя, но и Маринар, но вот Теарта не было. Лепреккон первым принял на себя удар Монстричелло и отправился на перерождение.

– Дети, – язвительно фыркнула Долгуната, свысока наблюдая за происходящим. – Как же вами легко управлять! Вы же беспомощные котятка, в большом мире вас сожрут и даже не поперхнутся!

– Долгуната! Я признаю тебя виновной в контроле разума паладинов, пренебрежении всеми этическими нормами и подстрекательстве к убийству, – с нескрываемой злобой произнес я, переводя артефакт в атакующий режим и наступая на друидку. – Я приговариваю тебя к лишению инициации и окончательной смерти в Академии! Приговор окончательный и обжалованию не подлежит!

**Вердикт подтвержден**

**Вердикт признан жестоким**

**Вердикт действует только в Академии**

**Игрок десятого уровня Долгуната не имеет инициации**

**Дело «Зло во плоти» закрыто. Задание передано ближайшим Охотникам за головами**

**Получена награда Охотнику за головами: гранис (награда должна быть передана Охотнику, который нанесет финальный смертельный удар на первом уровне подсудимой)**

**Получена награда за вердикт: определена приверженность персонажа**

Стрелка виртуального спидометра, находящаяся и так в темной стороне, упала в последний раз, и на ней появилась надпись: «100». На панели управления появилась новая пиктограмма, сразу же начавшая бешено моргать и прыгать на месте, требуя, чтобы на нее обратили внимание, однако мне было не до этого. Я смотрел на друидку и не понимал ее радости. Складывалось ощущение, что у девушки все было под полным контролем.

– Страшно-страшно, – улыбнулась Долгуната, подтверждая мои мысли. – Боюсь-боюсь! Ах, страшный судья хочет меня уничтожить! Ой, спасите, существа добрые. Ха-ха-ха!

В поселке началось волнение. Все внезапно засуетились, забежали и

через пару мгновений я увидел медленно направляющихся к нам Логир, Дангарда и еще нескольких игроков. Видимо, все местные охотники получили задание и сейчас, словно сомнамбулы, ведомые волшебным словом «границ», двигаются к нам.

– Глупый маленький паладин, – продолжила веселиться друидка. Она бросила быстрый взгляд на надвигающихся охотников и усмехнулась, словно не придавала абсолютно никакого значения новой угрозе. – В Лабиринте нельзя наносить физический урон другим игрокам, я только что тебе это продемонстрировала. Логир! Дангард хочет меня убить! Спаси меня! Он враг паладинов!

Прежде чем я смог остановить орчанку, она нанесла сокрушительный удар по магу и два персонажа медленно растаяли в окружающем воздухе, так и не поняв, что же произошло.

– Я могу продолжать так до бесконечности, – продолжила веселиться друидка. – Внутри Академии нет амулетов с ментальной защитой, поэтому я здесь бог! Если ты с этим не согласен – твои личные проблемы, можешь открывать столько дел, сколько влезет. Здесь нет того, кто сможет меня наказать. Вы двое! Пошли вон, если не желаете разделить судьбу паладинов! – рывкнула Долгуната подошедшим охотникам, и последних словно ветром сдуло.

– Ярый, я хочу знать, как ты смог избавиться от ментального воздействия. И пока я этого не узнаю, я буду раз за разом отправлять паладинов на перерождение. То, что ты вывел Теарта, ничего не значит. Я подчиню его вновь. Он слаб. Как и все вы.

– Достойный противник, – напомнил о себе Зангар. – Тебе повезло, паладин. Если выживешь – будешь сильным. Приветствую, Долгуната. Я Зангар, некромант. Мы встречались ранее.

– Сахрей, отбой, они не станут атаковать, – произнесла Долгуната, обращаясь к кому-то за моей спиной, после чего повернулась к некроманту. – Я тебя не помню, некромант, откуда ты меня знаешь? Где мы встречались?

– Твой учитель – Арчибальд. Он навещал моего наставника. Два месяца до Академии. Ты была с ними. Я тебя помню. Арчибальд научил тебя многому. Твоего брата помню. Учужал давно его. Плохо крадется. Не такой сильный. Был турнир. Ты вышла в финал. Не смогла победить. Взяла второе место.

– Ты ученик Леварда?! – ошеломленно воскликнула Долгуната. – Что ты рассказал Ярому?!

– Все, что не запрещено. У нас нет времени. Напарник умирает. Нужен

картофель. Ты должна нам помочь. Забудь на время Ярого. Он в моей группе.

– Он тебе никто, некромант! После Академии вы разбежитесь в разные стороны. Зачем тебе паладин?

– Ярый помогает пройти Академию. Ты знаешь, кто я. Кто мой наставник. Нужна твоя помощь. Помогите. Награда будет достойной.

– Твою мать!!! – Долгуната задумалась, после чего в сердцах выругалась, бессильно топнув ногой по земле. – Откуда ты здесь взялся?! Ты мне весь план сломал! Что ты хочешь?

– Нужна помощь с картофелем. Не можем ждать. Что предлагаешь? Зачем убивать птицу?

– Не нужна она... Простой НПС, толку от него нет никакого. Хотела, чтобы паладины сдохли, убить птицу нельзя. Я могу купить картофель, но только тебе и магу. Ярому ничего покупать не буду. У меня четкие указания учителя насчет помощи ему.

– Согласен, – после длительного раздумья ответил Зангар. – Покупаешь картофель мне. Магу. Идем ко второму испытанию. Ярый нас догонит.

Повернувшись ко мне, некромант добавил:

– Маринар умрет, если промедлим. Нужно добраться к ректору. Он ее оживит. Затем нужно вернуться. Ей нужно обучиться. Не могу ждать. Извини. Ты достойный напарник. Можешь выжить самостоятельно. Она – нет. Мало времени.

– Мы с братом идем с вами, – тут же добавила Долгуната. – Мне надоело нянчиться с паладинами, теперь это забота Ярого.

– Судьба паладинов мне безразлична. Важен Ярополк, он напарник. Я вернусь за ним. Но вначале другой напарник. Идем, друид. Нельзя терять время.

– Но все же как он освободился от управления? – не сдавалась Долгуната. – Где я ошиблась? У него же нет ни амулета, ни врожденного иммунитета, как у тебя.

– Ярый повзрослел, когда тренировался. Не знаю, сколько лет. Смог разобраться в себе. Сильный игрок. Тебе будет непросто, охотник.

– Тренировочные площадки, точно! – выдохнула Ната, горько усмехнувшись. – Я же не могла подпитывать управление, и если он провел там много времени, то запросто мог сбросить контроль. Хм... Слушай, а против этого нет противоядия! Полгода обучения плюс три месяца на падение Энергии... Да, нужно будет подумать, что делать. Хорошо, я готова. Сахрей, мы уходим.

Мимо меня вальяжно, с чувством собственного физического превосходства, прошел мощный друид. Этаким Мистер Вселенная, если судить сугубо по внешним признакам, при этом движения Сахрея были настолько плавными и перетекающими, словно он всю свою сознательную жизнь занимался танцами. Он не шел по земле – он плыл, несмотря на свои огромные габариты. Даже удивительно, как Зангар смог его заметить.

К слову сказать, у меня не было претензий к некроманту. Было неприятно вновь оставаться одному, но я был полностью согласен с тем, что нужно двигаться дальше, иначе Маринар умрет. Ректор дал четкие указания относительно задания и награды, поэтому без мага нам делать у него нечего. Шесть циклов перерождения я смогу пережить. Эликсиров у меня достаточно.

Дружной толпой мы дошли до центра села, где произошло удивительное событие. Удивительное в плане понимания поступков друидки. Она уточнила у некроманта, действительно ли тот не может войти к ней в группу, после чего нашла старосту и вручила ему два медных ключа, указав, что с этого момента нужно считать ее группу, в том числе и погибших паладинов, прошедшей первое испытание. Я не был знаком с условиями формирования ее группы, но был точно уверен в том, что Долгуната могла всех кинуть. Не стала. Почему – непонятно, для меня это загадка, ибо образ друидки с моим сознанием имел крайне негативные оттенки. У старосты же Ната купила картофель для Маринар и Зангара, после чего вся четверка и староста вошли в дом, куда меня уже не пустили. Двухметровый охранник аккуратно оттеснил меня в сторону, без всяких угроз или наставлений. Просто указал на место.

– Ярый?! – раздался удивленный голос. – Наконец-то ты явился! Где остальные?

Рефор, Дирион и Сартал подошли к дому старосты спустя десять минут.

– Логир, Теарт и Монстр на перерождении, убиты Долгунатой. Сама Ната и Сахрей у старосты, что-то обсуждают. Вы получили информацию, что завершено первое испытание?

– Да, – нахмурился Рефор. – Что значит убиты? Почему? Как? Что у тебя с рукой?

– Через полчаса они вам сами все расскажут, – устало произнес я. – Вы картофель выкопали или на поле бросили?

– Выкопали, конечно. Он теперь не нужен, но оставлять магам и прочим такой подарок после всего того, что они с нами сделали...

– Раз не нужен, может, поделитесь? – забросил я удочку. – Мне бы он

очень пригодился. Я же не в группе, ключ на меня не подействовал.

– В принципе, я не против, – Рефор посмотрел на остальных, но, прежде чем я успел обрадоваться, добавил, – только есть одно но. Ты говоришь, что трое из наших ушли на перерождение. Что если на них ключ не подействует? Надо подождать. Извини, Ярый, но мы уже два уровня на этой картошке потеряли, у перерождающихся права на нее больше, чем у тебя. Если же им картошка будет не нужна, то все двадцать четыре штуки отдадим тебе. Полчаса говоришь? Давай подождем, не так много времени осталось. Заодно Расскажи, что случилось и почему Ната активировала ключ? Мы вроде как о другом договаривались...

Спустя час я находился на поле и старательно присыпал землей единственную картофелину. Рефор не обманул и, как только тройка возродившихся игроков подтвердила, что испытание пройдено, вручил мне все, что паладины успели собрать к этому моменту. С непроницаемыми лицами Зангар с Долгунатой вышли от старосты, не обратив на нас никакого внимания, и двинулись к учителям. Видимо, второе испытание было внутри дома, и только что эта группа его прошла. К этому моменту я, с помощью Теарта и постоянно краснеющего Монстричелло, разъяснил паладинам истинную суть друидки, поэтому их встреча с Долгунатой вышла довольно холодной. Неприятно, когда тобой манипулируют словно марионеткой. Паладины в сопровождении старосты отправились в дом на второе испытание, а я на приусадебные участки. Для успешного преодоления первого испытания мне нужно вырастить один урожай. Три картофелины, будь они неладны. 24 часа игры.

Закопав картошку, я уселся на землю. Игроков в округе было довольно много. Некоторые охраняли свои посеы, некоторые ходили по два человека, присматриваясь к потенциальным жертвам, – не все хотели выращивать урожай самостоятельно. Я был не интересен – у меня была всего одна картофелина. Вот те игроки, которые успели к этому моменту посадить второй урожай, тем грозила нешуточная опасность от воров – между клубнями должно было быть определенное расстояние и, если группа игроков собиралась достаточно большой, уже на втором цикле площадь посева была огромной. Раз огромна, то и защищать ее было тяжело. За две минуты, что я находился на поле, дважды прилетала птица, забирая с собой нерадивых игроков. Птицей оказался гипертрофированный до размеров автобуса орел. Расстояние от гнезда до поля он преодолевал за считанные секунды, налетая на группу из четырех игроков и унося их своим птенцам. Неприятное перерождение. На освобождающиеся участки тут же бросались «падальщики» – игроки, не желающие выращивать картофель

самостоятельно. Они толкались, отправляя друг друга на перерождение, вырывали клубни, забирая единственную картофелину, радостно вопили, когда им удавалось поместить добычу в личный инвентарь. Кругом царил хаос.

У меня успела мелькнуть мысль о том, что было бы интересно разузнать, что происходит с клубнями из личного инвентаря тех игроков, которые умирают в глотках птенцов окончательной смертью, однако мигающая пиктограмма на панели вновь напомнила о том, что я слишком много времени трачу на окружающих и очень мало на себя. Удостоверившись, что вокруг меня нет «падальщиков», я нажал на пиктограмму.

### **Вы достигли граничного значения приверженности «Тьма» Желаете ее активировать?**

Граничное значение приверженности. Один из учителей говорил, что достичь его в Академии практически нереально, но он не учел того, что я судья и за вынесение корректного вердикта мне полагается некий бонус. Пускай даже мой приговор наглым образом проигнорирован. Смысла тянуть с принятием решения не было никакого, поэтому я со спокойной душой нажал кнопку «Принять». Раз мне суждено быть темным, так тому и быть. Ибо...

Неожиданно, словно чертик из табакерки, меня накрыла с головой волна наслаждения. Ощущения были настолько удивительными и прекрасными, что, издав стон сладострастия, я рухнул на землю. Секс? Алкоголь? Наркотики? Все это вместе? Ничто не могло вызвать те чувства, что захватили меня в плен. Это продолжалось, наверное, вечность, пока наконец спасительная темнота не поглотила воспаленный разум. Слишком много хорошего тоже опасно.

– Недохнет он чего-то. Может, не будем его трогать? Сутки же прошли.

– Откати в сторону и все. Не видишь, что ли – у него клубень созрел. Три картофелины будут нашими. Этот же пустьдохнет, урод. Сколько паладины наших вырезали.

Меня начали кантовать, с чем организм оказался категорически не согласен. Издав очередной стон сладострастия, так как воспоминания о мегаоргазме были еще свежи, я открыл глаза и уперся руками в землю, не позволяя сдвинуть себя с места. Мне повезло – потеряв сознание, я рухнул прямо на посаженный клубень. Именно поэтому меня не ограбили.



Непонятно другое – почему я до сих пор живой?

– Сука! Да отвали ты! – гневно прорычал толстяк. Вроде как монах, если я правильно разобрался в одежде. Очевидно было одно – человеком он не был. – Дргрыгз, помоги! Он очнулся!

– Так гаси его!

– Сам гаси! У меня только один уровень остался.

– Пошли на хрен! – прорычал я, здоровой рукой вцепляясь в картофельную ботву. Меня не били, просто аккуратно перекладывали с одного места на другое, поэтому Игра не уничтожала воров. – Это моя добыча!

– Дргрыгз! – уже с нотками отчаяния проорал толстяк, и к нам подошел еще один монах. – Эта падла картошку не отдает.

– Брось его! – пробурчал подошедший. – Очнулся он, урода кусок. Идем дальше.

Меня перестали трогать, оставив в покое, и только сейчас я понял, что показалось мне странным в первые моменты «пробуждения». В верхней части обзора больше не было шкалы приверженности, а перед глазами постоянно проносилась полупрозрачная зеленая надпись: «+1». Примерно раз в десять секунд.

Еще раз нажав на новую пиктограмму, переставшую бешено колотиться, я уставился на удивительную картину:

**Локация: Лабиринт Академии. Уровень свободных эмоций: 56 %.  
Восстановление Энергии: 1 единица в 10 секунд. Текущий уровень приверженности: 1**

Цифра «1» в описании восстановления была интерактивной. Я незамедлительно на нее нажал и увидел сложную формулу расчета количества восстанавливаемой Энергии, завязанной как на уровень приверженности и количество свободных эмоций в текущей локации, так и на количество свободных эмоций в определенном радиусе от игрока. Так, чем ближе ко мне источник эмоций, тем больше будет восстанавливаться Энергии.

– Отвалите! – раздался возмущенный женский визг. – Это мое!

– Дргрыгз, не пускай ее! Сейчас я все выкопаю! – радостно ответил один из монахов. Закрыв все окна, я повернулся в сторону конфликта. Одета в темную стальную броню женщина лет под пятьдесят безрезультатно старалась обогнуть находящегося перед ней монаха, чтобы защитить свои угодья с тремя созревшими клубнями. Второй монах в это

время руками раскапывал землю, словно крот. Или крыса, что больше подходило под текущую ситуацию.

– Оставьте ее! – прокричал я, закидывая выкопанную картошку в инвентарь. Первое испытание можно считать выполненным.

– Дргрыгз, еще немного! – монахи меня проигнорировали, продолжая мародерствовать на чужом участке.

– Паладин, помоги! – на лице женщины появились неподдельные слезы. Наверняка она была не инициирована, и сейчас на ее же глазах монахи превращали ее в труп. Пускай еще ходячий и дышащий, но труп. Потеря картошки для неиницированных игроков была равноценна отложенной смерти.

Инициация приверженности стоила мне 24 часов. Карта показывала, что паладины находятся примерно посередине между мной и центром Академии, наверняка уже в пустошах. Зангар со своей группой уже практически добрался до ректора, на карте они находились буквально в нескольких миллиметрах от отмеченной ректором точки своей дислокации. Как ни крути, мне не успеть ни за теми, ни за другими, поэтому можно было потратить время на дополнительное исследование. Если честно, мне было плевать на визжащую женщину – она не была паладином и не нравилась мне внешне, поэтому была мне не интересна. Зато она была способна помочь мне ответить на вопрос, что же творится в гнезде? Что происходит с картофелинами после смерти носителя? Раз мне нужно ждать возвращения Зангара – он должен вернуть Маринар для обучения, – нужно все тщательно изучить.

– Эй, урод, стой! – ошеломленно прокричал собирающий клубни монах, когда я направился прямо к воюющей троице. – Птица же! Да стой ты, дебила кусок! Дргрыгз, валим! Паладин с ума сошел!

Поздно! Одним прыжком я преодолел разделявшее нас расстояние, повесил защиту и подарил лучезарную улыбку начавшему испуганно отползать в сторону монаху. Женщина ойкнула, закрыв руками лицо, и в этот момент нас накрыла тень. Огромная птица прилетела разбираться с теми, кто посмел нарушить ее негласно установленные правила.

Когти летающего монстра прошли сквозь классовую броню монахов и темной воительницы словно сквозь бумагу. Лица игроков исказились от страшной боли, однако на перерождение они не отправились – птица была опытной и не позволяла добыче исчезнуть раньше времени. Со мной номер не прошел – защита протыкаться не собиралась, и когти лишь высекали сноп искр, бессильно скребясь о силовой купол. Я усмехнулся – мой план работал. Сейчас птица принаровится, схватит купол и мы полетим к

птенцам. Заодно сниму видео селения с высоты птичьего полета – вдруг здесь есть чем поживиться?

Однако птица была чудовищно опытной, словно ей уже встречались игроки с активной защитой. Громко заклекотав, она подхватила меня клювом, взлетела в небо на несколько десятков метров и, мотнув головой, разжала клюв, с ускорением запустив меня в землю. Словно перезрелый орех. Я успел только ойкнуть, как по аналогии с орехом моя защита раскололась, словно скорлупа – от удара о землю у меня вышибло дух, и я на некоторое время потерял сознание. Обжигающая боль, пронзившая плечо и бедро, вернула сознание, и тут же меня вывернуло наизнанку – птица взлетела в воздух, удерживая в одной лапе орущих монахов, а в другой визжащую женщину и меня. Тоже орущего, ибо боль была невообразимой.

Защита не вешалась, видимо, ей мешал инородный предмет, проткнувший меня насквозь. Сквозь кровавый пот, застилающий глаза, я успел увидеть высокое дерево, огромный насест на самой его вершине и две огромные раскрытые глотки, жаждущие еды. Птенцы были настолько громадными, что они казались если не больше, то уж никак не меньше своей мамы. Такие мелкие детали, как наличие картофелин, были мне недоступны. Чудо, что я вообще был в сознании, – вся левая половина туловища превратилась в огромный комок боли. Женщина и один из монахов уже висели безвольными тушами, только Дргрыгз продолжал орать. Птица зависла над птенцами и запустила монахов в первую из открытых глоток. Раздался довольный клекот птенца, чавканье и два диких, практически нечеловеческих крика. Хотя монахи и не были людьми. С противным «чвак» когти летающего монстра покинули мое тело, отправив меня навстречу гибели.

– Я есть энергетическая броня! – успел прошептать я в полете, прежде чем клюв птенца сомкнулся над моей головой. Борьба с птицей оставила мне больше половины шкалы Энергии и одарила знанием, что наличие энергетической брони не делает тебя неуязвимым. Против физических законов защита была бесполезной. Вновь появился сноп искр, когда меня пытались жевать. На краю сознания промелькнула мысль, что птицы не могут жевать, но тут же угасла, поглощенная ударившим в уши диким визгом боли – женщина очнулась и начала истошно верещать. Меня кидало из стороны в сторону, искры били с такой силой, что было больно смотреть, однако столб Энергии даже не думал уменьшаться. Наоборот, в какой-то момент он пополз вверх, несмотря на безумную мясорубку.

– А-а-а! – еще сильнее заорала темная воительница, как только

мясорубка прекратилась и мы рухнули вниз. Хотя казалось, что орать громче и протяжнее невозможно. Я рухнул во что-то мягкое и вязкое, однако на сей раз защита сработала так, как и описано в инструкции, – вокруг меня образовался небольшой воздушный мешок, проникнуть внутрь которого вязкая субстанция не могла. На автомате выпил эльфийскую мазь, снимая боль, после чего поднялся на ноги. Осмотрелся и едва не согнулся в спазме. За время пребывания в Академии я успел насмотреться на разные смерти, но представший глазам кошмар видел впервые. Судя по всему, мы попали в желудок птенца и вязкая субстанция вокруг – желудочный сок. Буквально в паре шагов от меня с перемолотой практически в состояние фарша, но удивительным образом живой женщины сдирали кожу и мясо. Кислота разъедала игрока, и я увидел полупрозрачную сферу вокруг головы – Игра оставила жертву в живых, предоставляя ей уникальный шанс целиком и полностью прочувствовать всю боль пребывания в желудке птенца. В глазах женщины застыл ужас, однако она непостижимым образом умудрилась найти меня безумным взглядом, в котором читалось одно: «убей». Я действовал больше на инстинктах, чем на разуме – несмотря на онемевшую левую часть туловища, я рванул к женщине, на ходу нацепляя артефакт на руку.

– Я есть удар храмовника! – проорал я, закрывая глаза и опуская кулак прямо в центр груди женщины. К этому моменту кожа и мясо уже полностью растворились, явив взору пузырящиеся и растворившиеся наполовину внутренние органы. Страшно представить, что испытывала воительница. Ее голова по-прежнему была скрыта какой-то защитой, поэтому перед ударом у меня успела мелькнуть мысль о том, что пробить сферу не получится. Уже мысленно представляя себя возродившимся, я потерял равновесие и рухнул вперед – рука не встретила препятствия, по инерции увлекая меня вперед и заставляя подминать под себя все, что когда-то гордо называлось игроком. Осталось не так много – часть руки, да все еще идеально целая голова с закатившимися глазами и вывалившимся языком. Прошло мгновение, и даже этих останков не стало – Игра растворила их в дым, позволив женщине час побыть в небытии. Либо вернуться в число НПС, если игрок был первого уровня.

Стало понятно, что происходит с картофелем, – даже если он каким-то образом падает из личного инвентаря уничтоженных игроков, в этом аду от него ничего не остается. Бесполезно надеяться на то, что в гнезде можно пожить. Вторая мысль, мелькнувшая в голове, – внутри птицы поразительно светло. Бока этого ненасытного детеныша пропускали солнечный свет, позволяя мне осмотреться. В паре шагов от меня

возвышался непонятный остров, чистый от слизи, поэтому я сразу поспешил к нему. Стоило воительнице отправиться на перерождение, как уровень моей Энергии вновь устремился к нулю. Эмоции женщины стали источником питания моей Энергии, причем настолько хорошим, что стала кристально понятна причина, почему темные стараются именно уничтожать миры, а не разводить в них радость и счастье. Внутри птенца с учетом восстановления я мог рассчитывать на десять-двенадцать минут жизни, после чего меня ждет участь всех остальных игроков – смерть в желудочном соке. Этого допустить нельзя.

На острове шкала Энергии застыла – испарения сносили по единице в десять секунд, ровно столько же, сколько восстанавливал мне Лабиринт. Островок оказался обычным камнем, неведь откуда появившимся внутри птенца. Стоило ударить по камню ногой, как раздалось гневное щебетание птенца и окружающее пространство задергалось. Меня несколько раз накрыло волной кислоты и в итоге даже смыло с камня. Птенцу не понравилось, что я делаю. Так я сюда и не для развлечений пришел!

– Я есть удар храмовника! – прорычал я, опуская закованный в артефакт кулак на камень.

– Кла-а-а! – крик птенца был настолько громким, что я упал на колени, пытаюсь зажать уши култей и артефактом с шипами. Шипы проскрежетали по шлему, рождая в голове интересную мысль – можно ли убить самого себя? Я не горю желанием тонуть в кислоте. Лучше потерять два уровня, один за смерть, второй за убийство, чем походить на темную воительницу. Но прежде чем тестировать самоубийство, нужно разобраться с камнем. Не нужен в желудке птиц такой балласт, но для чего-то он здесь находится! Ведь не просто так он здесь торчит и не просто так птенец орет благим матом, стоит ударить по булыжнику.

Кроме недовольного крика птенца, удар по камню не вызвал никакого другого видимого эффекта. Выпив сразу два эликсира, на Энергию и жизнь, я начал самозабвенно колотить по камню. Эльфийскую мазь пришлось пить, так как проткнутые насквозь плечо и бедро вновь начали гореть. Не хватало еще свалиться от болевого шока, прежде чем я получу хоть какой-то результат.

В желудке начался шторм. Птенец настолько взбесился, что волны кислоты достигали полутора метров высоты, стараясь смыть меня подальше от камня. Порой откатившаяся кислота целиком открывала камень, однако ничего особенного в нем не было. Обычная гладкая галька, выросшая на полметра. Энергия начала заканчиваться и, не желая тратить эликсир, я в последний раз ударил по камню, после чего начал

примериваться к своей голове. Удар должен быть быстрым и четким, чтобы сразу и наверняка.

### **Получен уровень Получен...**

Кислотный шторм утих, и буквально сразу же окружающее пространство огласил яростный и жалобный крик птицы. Перед глазами проносилась информация о получении уровней, и я замер с поднесенным к шлему артефактом, радуясь, что не успел всадить шипы в голову. Новые уровни вернули Энергию на место, и у меня появились очередные двенадцать минут жизни внутри птенца. Хотя нет – эмоции потерявшей дитя птицы не позволяли Энергии уменьшиться даже на единицу.

### **Вы получили максимальный уровень в Академии (15) Весь последующий полученный опыт будет передан вам после Академии либо при перерождении**

Роясь в камнях, я не смог сдержать ухмылку – в Академии есть граница развития игрока. В рамках Академии уровни не давали ровным счетом ничего, кроме дополнительных жизней, зато в большом мире на них было завязано практически все. Уровень допуска в те или иные миры, участие в тех или иных соревнованиях, способности, Подземелья, цепочки заданий, отношение НПС – все зависело от текущего уровня игрока. Именно поэтому уровень был страшной тайной, хранимой игроком пуще живота своего.

– Это что еще такое? – нахмурился я, откидывая очередной булыжник. В мои руки попал небольшой плоский серебристый брусок в форме правильного шестигранника, в центре которого красовалась печать Императора – черный череп с тремя белыми глазницами. У предмета не было описания, не было названия, Игра не проинформировала, что я что-то получил, и это меня напрягало больше всего. Что это? Просто безделушка или мина замедленного действия? Почему у шестигранника не считаются свойства? При чем здесь печать Императора? Что вообще эта фигня делает внутри птенца? И есть ли внутри второго птенца такой же камень? Ответов не было. Как и другой добычи – в обломках больше ничего не было. Мало того, стоило мне забрать шестигранник, как обломки начали растворяться и буквально через несколько мгновений исчезли, оставив меня один на один со странным предметом. Покрутив его в руках и

так и не найдя применения, я закинул шестигранник в инвентарь до лучших времен. Покажу Шарде, может, гном знает, что это и с чем его едят. Вновь раздался душераздирающий крик утраты, напомнивший мне о том, где я нахожусь. Даже умерев, птенец не стал исчезать. Кроме того, он не завалился, поэтому выбраться через то отверстие, через которое я попал внутрь, было невозможно – до горла было три метра. Полчаса ковыряния туловища птенца не принесли ничего хорошего – я не смог проделать даже малюсенькой дырочки. Все мои удары, даже усиленные способностью, уходили в никуда. С текущим уровнем атаки насквозь мне не пробиться.

Возникла дилемма. Еще из прошлой жизни я помнил девиз оптимистов: «Даже если вас съели, у вас все равно есть два выхода», и сейчас мне предстояло решить – готов ли я найти эти выходы или чувство брезгливости пересилит желание занести в Книгу знаний очередную запись и мне предстоит отправляться на перерождение? И тот, и другой варианты предполагали значительные задержки по времени, которого у меня уже не было, – либо час на перерождение, либо неизвестно сколько на поиск выхода, преодоление его, спуск на землю, возвращение в село... Единственная вещь, которую мне было искренне жаль, – полученный только что 15-й уровень.

– Кла-а-а! – в очередной раз проорала мамаша, и внезапно бока птенца потемнели. Птица села в гнездо и... – Кла-а-а!

Тряхнуло так, что я рухнул плашмя на спину. К такому повороту событий меня не готовили, поэтому я хорошенько приложился головой о желудок птенца, высекая искры из глаз. Землетрясение закончилось, чтобы тут же смениться аттракционом «Американские горки» – верх поменялся местами с низом, чтобы тут же вернуться обратно и вновь поменяться. Меня нещадно колошматили о стенки и только защита позволяла мне оставаться относительно целым. Побитым, но целым. Полет продолжался вечность – практически десять секунд. Последовавший за этим удар смял птенца в лепешку, отправляя меня в спасительную темноту – вновь физические законы победили энергетический щит. Что-то с этим нужно делать.

– Ты погляди, там кто-то живой! – сквозь тьму небытия раздался заинтересованный голос с забавным деревенским акцентом.

– Надо старосте сказать.

– Так уже послали за ним. Не каждый день птенец из гнезда выпадает, да еще и с живым человеком внутри. Тут разобраться нужно.

– Может, вытащим его?

– Не, пущай староста решает. Вдруг он настолько заразный, что

мамаша сама отравившегося птенца из гнезда выкинула? Отвечать потом перед Громаной? На фиг надо!

– Агр-х... – простонал я, стараясь произнести, что со мной все хорошо и нечего оставлять меня внутри птенца. Не получилось. Как и не получилось открыть глаза – на это элементарно не было сил.

– Во! Видишь, как кровью плюется! Точно заразный! Может, прибьем его? Пуцай перерождается.

– Не, староста не любит ходить, а за ним уже послали. Он же заругает.

– Где он? – раздался властный голос. – Почему до их пор не вытащили?

– Дык, это... Вдруг заразный... Кровью харкает...

– Вытаскивайте его! Где Громана?

– Не шуми, здесь я, – раздался довольно приятный женский голос. – Слушала дерево. Мать переживает, птенца убили. Именно убили, а не отравили. Сегодня будет новое яйцо, затем неделю будет его высиживать. Этот паладин спас рекрутов этого сектора, но подставил всех нас. За неделю Академия не успеет закрыться, и нам придется идти на корм птенцам. Много раз. Неделя голодовки первого птенца нам аукнется.

– Хреново... – протянул староста. – С этим что делать будем? Добьем?

– Нет. Раз нас ждут муки, пусть он тоже пострадает. Я заберу его.

– Энергия закончится, и он переродится...

– Ты слеп, Викат. Паладин уже наш. Темный. Эмоций здесь много, ему хватит.

– Агр-х... – простонал я, пытаясь спросить о том, что происходит?

– Спи, паладин, – мне в лицо дунули чем-то приторно сладким. – Мне нужно понять, что с тобой делать.

Пробуждение нельзя было называть приятным – голова в буквальном смысле раскалывалась. Застонав, я попробовал обхватить ее руками, но у меня ничего не получилось – руки были крепко привязаны к чему-то твердому.

– Выпей, это снимет боль, – прозвучал уже знакомый женский голос, и мне поднесли чашу с дымящимся и неприятно пахнущим напитком. Рот наполнился обжигающей жидкостью. Мне зажали нос, заставив против воли сделать глоток. Потом второй. Третий. Несмотря на огонь в пищеводе и желудке, по телу разлилось приятное тепло. Головная боль отступила. Сделав усилие, я разлепил глаза и уставился в деревянный потолок. Мотать головой не получалось – как и руки, она была жестко зафиксирована.

– Пыльца сальмеллы может вызывать не только боль, но и смерть. Ты глуп, передвигаясь по Академии с откинутым забралом.



– Почему я не могу пошевелиться? – прохрипел я обожженным горлом.

– Потому что ты связан, неужели это так неочевидно? – усмехнулась собеседница. Послышались шаги, и между потолком и мной появилось приятное женское лицо с длинными, черными как смоль волосами. – Поклянись Игрой, что ты не будешь убивать ни себя, ни других игроков ближайшие семь дней, и я освобожу тебя от пут.

– Ты не имеешь права меня задерживать! – возмутился я.

– Кто тебе сказал такую глупость? Я не имею права удерживать рекрута более одного перерождения. Все остальное разрешено. Попытки, издевательства, обучение, проклятия – все, что взбредет мне в голову.

– Ты ведьма? – удивился я, услышав слово «проклятие». Его могли накладывать только представители одного класса.

– Она такой же игрок, как и ты, – в этот раз громогласный голос ректора был приглушен, словно он стоял рядом. – Громана, учитывая обстоятельства, я согласую твой запрос, и ты можешь удерживать Ярго до возвращения его группы. Они должны вернуться через пять дней. Можешь делать с ним все, что хочешь, – он в твоей власти. Хотя нет, я не хочу видеть ритуал родового проклятия в своей Академии. Птенец был моим любимцем, Ярый должен понести наказание за его гибель. Небольшая задержка ему не повредит. Что касается тебя и Виката, ты уже знаешь – ваше наказание определено. Вас съедят. Много раз. Нужно внимательнее относиться к своим обязанностям, темная! Не отпускай его без клятвы. Ярый, жду тебя в гости. Хотя уже и не так сильно.

– Ты все слышал, – произнесла удивленная женщина, по всей видимости явно не ожидавшая явления ректора. – Либо клятва, либо до возвращения группы будешь лежать связанным. Выбор за тобой.

– Да какого хрена?! – вспыхнул я. – Развяжи меня немедленно!

– Выбор понятен, – Громана поднесла раскрытую ладонь к своим губам и дунула мне в лицо. – Спи, паладин. Поговорим завтра...

– Согласен! – прорычал я после третьего пробуждения. Привычно проглотив обжигающую жидкость, снимающую эффект пыльцы, я слово в слово повторил за Громаной клятву, запрещающую мне предпринимать любые осознанные попытки перерождения в ближайшие два дня. – Ты держишь меня уже три дня?!

– Три с половиной, – Громана исчезла из поля зрения, и через несколько мгновений послышался звук отщелкивающихся замков. – Твоя группа еще не вернулась, так что в село тебе нельзя. К тому же еще не все игроки его покинули. Поживешь пока со мной.

– Но ты тоже игрок, – напомнил я.

– Игрок, – согласилась девушка, помогая мне встать. – Таково мое наказание. До тех пор, пока этот набор не завершится, мне предстоит находиться в нашем, третьем секторе Лабиринта и помогать рекрутам. Какие-то инициированные тормоза из первого сектора до сих пор не вышли из леса, так что сидеть мне здесь еще очень долго.

– Что же нужно было совершить, чтобы тебя сослали в Академию?

– Я не хочу и не буду отвечать на этот вопрос, – отрезала Громана. – Идем, нужно обработать твои раны. Держи, костыли тебе пригодятся.

– Что? – нахмурился я, недоуменно уставившись на протягиваемые ведьмой палки, и только сейчас обратил внимание на пробитый насквозь стальной набедренник. Так как я еще не перерожден, броня не восстановилась. Под набедренником зияла сквозная рваная дыра, края которой были обработаны белой мазью. По спине пробежал холодок. Запрет на перерождение означает, что несколько дней мне придется ходить с такой ужасной раной! Скосив взгляд на плечо, я не смог сдержаться и выругался – аналогичная дыра присутствовала и там. Несмотря на отсутствие боли, левую часть туловища я вообще не чувствовал. Мало мне того, что вместо нормальной руки у меня теперь культя, так еще и двумя сквозными дырками наградили! За особые заслуги перед отечеством!

– Я не могу заживить такую рану, – невозмутимо ответила Громана в ответ на мою гневную тираду. – Только облегчить боль и не дать крови выйти окончательно. Тебе нужно переродиться, но только после того как вернется группа.

– Почему?! – я нашел в себе силы задать членораздельный вопрос, на время уняв матерную речь. – За что?!

– За то, что ты уйдешь через два дня, а нам с Викатом сидеть здесь до закрытия Академии! Если НПС не жалко – Игра постоянно докидывает новых – то мне предстоит испытать на себе голод птенцов! Ректор уже предупредил, во что нам выльется гибель птенца. Я разговаривала с теми, кого сожрали птенцы, – это страшная смерть. Ты спас рекрутов нашего сектора – за оставшиеся три дня они успеют завершить Лабиринт. Либо умрут. Но мы-то никуда не денемся, пока Академия не закроется вся. Все сектора! На это может потребоваться месяц.

– Я не знал...

– Мне от этого легче не станет. Ректор изменил правила, и отныне ни птенцов, ни птицу убить невозможно. Как только последний рекрут сектора покинет Лабиринт, все НПС исчезнут и начнется охота на единственную доступную добычу. Таких здесь двое – я, играющая роль знахарки, и Викат,

староста. Тебе все еще интересно, почему я просила ректора оставить тебя ущемленным хотя бы на пару дней? Идем, нужно обработать раны.

Приноровившись к палкам, я с трудом поднялся на ноги. Левая нога не работала. Как и левая рука. Спотыкаясь на каждом шагу, я отодвинул занавеску и попал из тусклой коморки на светлую просторную веранду. В ее центре стоял массивный стол, заставленный колбами, плошками, ступами и прочей алхимической или ведьмовской атрибутикой. Одна из стен веранды была огромным окном, распахнутым настежь и открывающим вид на насыщенный зеленым цветом лес. Остальные стены были заставлены высокими деревянными стеллажами со все той же знахарской атрибутикой. Громана возилась у стола, смешивая в деревянной ступе ингредиенты, и нашептывала заклинание.

– Садись! – указала она на деревянный табурет, закончив ритуал. – Эльфийской мази у меня нет, так что будем обходиться подручными средствами. На два дня должно хватить.

Умолчав о своем арсенале восстанавливающих снадобий, я уселся и поморщился, когда ведьма начала наносить мазь на раны. Белая жижа имела ярко выраженный аммиачный запах, прочищая мозги похлеще нашатыря.

– Этого тебе должно хватить, – закончив с процедурами, Громана поставила рядом со мной плошку с дурно пахнущей субстанцией. – Дальше сам. И так я на тебя слишком много времени потратила.

– Если я у тебя завис на два дня, что мне прикажешь делать? – спросил я, когда Громана вернулась к своим колбам.

– Да что хочешь! – пренебрежительно фыркнула ведьма. – Моего здесь нет ничего. Старайся только к столу не подходить. Мне будет неприятно, если ты нарушишь ритуал. Могу обидеться и проклясть. Тебе не понравится.

– А ты что делаешь?

– спасаю себя! – гневно отрезала Громана. – Тебе не говорили, что любопытство – это порок? Меньше знаешь, дольше живешь!

– Не в моем случае, – усмехнулся я. – Я исследователь. Без знаний я загнусь, поэтому скажи, пожалуйста, что ты делаешь? Что за ритуал?

– Эликсир я делаю, – остыла ведьма, посмотрев на меня другим взглядом. – Понятно, почему ректор встал на твою защиту. Исследователь. Ректор всегда таких любил, даже еще когда я обучалась. Меня забросило в Лабиринт сразу после вынесения приговора. Перед этим была небольшая заварушка со жрецами, я изрядно потратилась, пополниться не успела, поэтому сейчас у меня с собой нет ни эликсиров, ни эльфийской мази.

Игрового торговца здесь нет, так что со всеми своими деньгами я пролетаю. Но и это не самое обидное – в Лабиринте нет ингредиентов для стандартного зелья восстановления Энергии, поэтому приходится экспериментировать. В случае попадания в пленца моей защиты хватит примерно на четыре дня, эмоциональный фон подарит еще день, но на него нельзя рассчитывать – если все рекруты покинут Лабиринт, восстановления может и не быть. Получается, меня ждет смерть каждые четыре дня... По моим прикидкам, Академия закроется только через месяц, так что шесть-семь смертей мне гарантировано. Не хочу перевариваться, поэтому и провожу эксперименты с зельем. Ты удовлетворен, исследователь?

– Ты здесь из-за приговора? – зацепился я за знакомые слова. – Что же ты такого натворила?

– Паладин, давай ты не будешь лезть туда, куда тебя не просят! – Громана была резкой, однако потерять такой источник знаний о большом мире я просто не мог.

– А сейчас я могу лезть туда, куда хочу? – поинтересовался я, доставая из инвентаря эликсир. – Мне нужна информация, тебе нужен этот флакон. Можем поменяться.

– Один флакон погоды не сделает, – фыркнула Громана. – Будет не семь смертей, а шесть. Какая разница?

– Действительно, какая разница? – протянул я, доставая из заглашника еще шесть эликсиров. – Эта штука восстанавливает Энергию целиком на 100 процентов, независимо от ее количества, верно?

– Весомый аргумент, – задумчиво протянула Громана, с каменным лицом следя за тем, как эликсиры исчезают в моем инвентаре. – Что ты хочешь, мальчик?

– Мальчик? – удивился я. – Мы вроде ровесники.

– Мне три тысячи лет, дитя, – ведьма буквально за несколько мгновений из доброй милой девушки превратилась в устрашающую мадам. Внешне она не изменилась, однако я стал чувствовать себя так неудобно, что поежился и едва сдержал желание залезть под стол и спрятаться.

– Перестань на меня давить, – прохрипел я, борясь со страхом. Все же хорошо, что я сидел на табуретке перед атакой ведьмы, иначе рухнул бы под стол как нечего делать.

– Ты взял себе «Твердость духа»? – удивилась Громана, и в этот момент страх исчез. – Что за дикость? Какой же ты исследователь с таким свойством?

– Выбора не было, – я перевел дух, стараясь унять дрожь в руках. – Бегаешь по Академии одна особа с прокачанным Подавителем и

возможностью контроля до десяти игроков. Невзлюбила она меня почему-то, вот и пришлось потратить один уровень артефакта на это свойство.

– Даже так... – брови Громаны пошли вверх. – В Академию прибыл ученик Ареймена?

– Понятия не имею, кто это такой, – отрицательно покачал я головой. – Здесь есть ученики Девира, Арчибальда и Леварда, если тебе что-то говорят эти имена. Слово «Ареймен» в Академии мне еще ни разу не встречалось.

– Охотники и советник, – понимающе кивнула Громана, задумавшись о чем-то своем. – И все они в один набор?

– И в один сектор, – дополнил я, полагая, что ведьма может знать что-то еще. – В наш.

– Очень интересно... Два непримиримых охотника, уничтожающих друг друга уже несколько тысячелетий, одновременно отправляют в Академию своих учеников... Зачем?

– Насколько я понял, у одного из них приказ меня убить, у другого – защитить. Только вот тот, кто должен защищать, старательно полоскает мне и еще несколькими паладинами мозги. Это как раз та девушка с прокачанным контролем, о которой я говорил.

– Ты сын Императора? – удивилась Громана. – С чего такая честь?

– Аналогичный вопрос – с чего такая честь? Я имею в виду ссылку в Академию. Что нужно совершить, чтобы заслужить такое?

Веранда погрузилась в тишину, разбавляемую тихим скрежетом лопатки по ступе, – даже разговаривая со мной, ведьма не переставала готовить свое очередное зелье.

– На меня наложено проклятье правды, – наконец произнесла Громана, уставившись на меня немигающим взглядом карих глаз. – И я имела неосторожность сразу после битвы со жрецами, которую мы выиграли с безумными потерями, высказать все, что думаю о главе своего класса и его политике. Солюна, та самая глава, является судьей, поэтому меня мгновенно осудили за поведение, неподобающее ведьме, и сослали вначале сюда, а потом в игровой мир под названием «Земля». На самые задворки игрового мира. Я ответила на твой вопрос? С тебя семь эликсиров и пояснение, почему на тебя открыта охота?

– Подожди, мы не договаривались, что я тебе отдам эликсиры, если ты расскажешь...

– Не играй со мной, мальчик! – веранда мгновенно погрузилась во мрак, а надо мной нависла грозная ведьма. Страх настолько сильно пригвоздил меня к стулу, что мне было тяжело двинуться. По бедру потекло

что-то теплое. Наверняка открылась рана, и это кровь. В Академии вроде как не нужно испражняться, иначе я просто бы обмочился от страха. – Мне нужны эликсиры!

– Пр-пр-пп, – я попытался сказать «нет», однако вместо ответа у меня с губ сорвались слюни и пузыри. Тело перестало мне подчиняться. Я встал, хромая и оставляя за собой кровавый след – все-таки это была кровь, – прошелся и попрыгал по веранде, внутренне воя от боли, однако даже не сделал попытки открыть инвентарь и достать эликсиры. Получается, даже если тебя берут под контроль, личные вещи остаются недостижимыми! Очень полезное знание!

– Я жду свои эликсиры! – еще раз произнесла Громана, усадив меня обратно на табурет и вернув контроль над телом. Боль усилилась, разлилась огненной рекой по всей левой половине туловища, и я сделал наиболее правильный шаг в текущем состоянии – упал в обморок. Спорить с трехтысячелетней ведьмой мне сейчас не хотелось.

– Я знаю, что ты очнулся, – сквозь тьму раздался голос Громаны. – Вставай, будем договариваться.

– После того, что ты сделала? – съязвил я, открывая глаза. Вновь в камерке. Боли не было.

– Знаешь, когда молокосос начинает качать права, невольно начнешь терять самообладание. Жду тебя на веранде.

Стоит отдать должное Громане – разбудив, она не стала сразу набрасываться с вопросами и предложениями, позволяя прийти в себя и сформировать позицию. Ведьма обозначила главное – она готова договариваться. Демонстрация семи эликсиров сыграла свою роль, и сейчас у меня был довольно весомый аргумент для того, чтобы получить максимально полную информацию об Игре. Не ту, что рассказывают учителя, а ту, что игроки хранят лично для себя, – куда нужно идти в первую очередь и что делать сразу после Академии, что не делать, чего опасаться и тому подобное. Все, через что Громане пришлось пройти самостоятельно.

– Что ты хочешь? – в лоб спросила ведьма, стоило мне рухнуть на табурет.

– Сколько мне осталось до перерождения? – перво-наперво спросил я. С постоянными потерями сознания я совершенно выбился из графика.

– Сутки до прибытия твоей группы. Ты последний игрок Лабиринта, все остальные его уже покинули. Два дня до появления птенца.

– Мне нужны информация и помощь.

– Что за помощь? – нахмурилась Громана.

– Мне нужна защита от ментальных воздействий. Как я понял, идея со свойством «Твердость духа» показалась тебе смешной, но ничего другого я не смог придумать. Наверняка у тебя есть амулет или еще что-либо, что блокирует проникание в мозги. Я не хочу возвращаться из Академии и превращаться в куклу на веревочке. Устроенная тобой демонстрация была чересчур наглядной и показательной.

– Игра запрещает брать новоиспеченных игроков под контроль в течение двух лет после окончания Академии. За это время игрок либо получает возможность купить себе амулет, либо превращается в куклу, как ты выразился. Никому нет дела до того, что с тобой будет. Главное, чтобы точка привязки была в классовом оплоте. Как только двухлетний игрок скатывается до первого уровня, его убивают свои же. Дарить другим классам лишнюю игровую позицию никто не будет. Твой учитель должен был тебе это рассказать, даже если ты был найден Игрой. Урок номер три, если мне не изменяет память.

– У меня были определенные сложности с обучением, – ответил я, после чего посвятил Громану в перипетии становления меня как игрока. Начиная от встречи с Девиром, заканчивая отправкой в Академию и некоторыми событиями уже здесь. Без упоминания о дневнике Мадонны и странном шестиграннике.

– Месть? – скривилась ведьма. – Девир скатился до мести НПС? Извини, уже игроку. Глупо... Не верю! Я прекрасно знаю этого мага, мы вместе... неважно, но он никогда бы не опустился до мести. Слишком это для него мелко. Вот друидка мне интересна. Ученица Арчибальда... Каторианец не брал учеников с самого р... Вот уже две тысячи лет у него не было учеников.

– С рестарта Игры? – бросил я наугад и по удивленно взлетевшей брови и оценивающему взгляду, подаренному мне ведьмой, понял, что попал в точку. Мадонна жила около двух тысяч лет назад, тогда же был перезапуск. Если Громане три тысячи лет, значит, она является одной из тех, кого выбрали для продолжения игры в новом мире.

– Да, с самого рестарта, – медленно протянула ведьма. – Теперь мне стал интересен еще и ты. О том, что Игра может перезагрузиться, знают единицы.

– Что с друидкой? – напомнил я Громане ее утерянную мысль.

– Арчибальд является очень знаковой фигурой в игровом мире, пусть и живет в захолустье. Извини, по-другому назвать Землю язык не поворачивается. Мало кто не слышал об этом каторианце, поэтому меня очень удивила информация о том, что в Академии находится его ученица.

Если в обычной практике подготовка приспешника длится семь лет, то Арчибальд готовил своих рекрутов, раньше, во всяком случае, по двадцать-тридцать лет, прежде чем отпускать их в Академию. Девир является последним известным мне учеником Арчибальда и старается превзойти своего учителя во всем. Именно поэтому между ними идет непримиримая борьба вот уже вторую тысячу лет. И да, Девир тоже прошел перезапуск.

– Получается, против друидки у меня нет никаких шансов?

– Ни здесь, ни в большом мире, – подтвердила ведьма. – Она тебя съест и не заметит. У тебя есть только одна надежда – если Арчибальд поручил ей вывести паладинов, то она уже покинула Академию вместе с ними. И ты сможешь спокойно дойти до конца, все последующие испытания и пустошь направлены на понижение уровней за счет слива Энергии. Тебе это не грозит. Но если друидка решит вернуться, тебе не поможет никто. Она сотрет тебя в порошок.

– Ты умеешь поддержать, верно? – усмехнулся я.

– Я говорю то, что есть. Не приукрашивая действительность.

– Паладины еще в Академии, – я открыл карту и увидел, что точки моей группы отделились от Лабиринта уже на значительное расстояние. Только почему-то среди них не было Дириона и Рефора. Неужели эта парочка уничтожена? Или на перерождении? Нужно будет через час проверить.

– Значит, она тоже здесь. Мне даже тебя немного жаль. Нам нужно заключить соглашение об обмене. Я хочу получить эликсиры.

– Ты получишь от меня семь эликсиров, клянусь Игрой, – заверил я ведьму. – Мне нет смысла их хранить. Даже без игроков текущего эмоционального фона достаточно для поддержания полной шкалы. Но мне нужна информация.

– Я тебя поняла. Рекруты, кроме тебя, все ушли, потому у меня есть возможность с тобой обстоятельно поговорить. Спрашивай.

– Почему ты фыркнула, когда узнала о наличии у меня свойства «Твердость духа»? – задал я вопрос, не дававший мне покоя с самого начала разговора. Слишком недовольное лицо было у ведьмы, когда она о нем услышала.

– Потому что ты исследователь! Единственное полезное для вас свойство – «Нейронная сеть». Возможно, еще будет полезен «Контекстный поиск», но только до 15-го уровня, чтобы делать выгрузку информации. Точка! Все остальное – лишняя трата свойств!

– Контекстный поиск у меня есть, – нахмурился я. – Что за «Нейронная сеть»? Что она дает?



– Если честно, не помню, что у него на мелких уровнях, на пятнадцатом становится доступен анализатор видео. Что у тебя за артефакт?

– Книга знаний!

– Хотя с этим ты не ошибся! На пятнадцатом уровне Нейронной сети книга начинает делать разбор видео и определять, что из снятого тобой новое знание, а что повтор и дубли, не требующие детального рассмотрения. Вспомнила! С первого по пятнадцатый уровни ты развиваешь анализатор Нейронной сети, начиная с первого уровня она тебе будет подсвечивать предметы, явления или людей, которых нет в Книге, улучшая анализ с каждым уровнем, а уже с пятнадцатого Книга начнет самостоятельно делать разбор видео. Дальше идет улучшение качества разбора и уже на тридцатом появляется возможность взаимодействия. Книга становится твоим вторым «я». С ней можно советоваться, задавать ей вопросы и прочее, и прочее. Что-то еще есть на шестидесятом и сто двадцатом уровнях, но я не помню. Спроси в Храме знаний, они с радостью поделятся информацией.

– Получается, я нахватал себе глупых и ненужных свойств? – скривился я. – Но если бы я их не взял, то просто не дошел бы сюда!

– Именно поэтому, перед тем как покинуть Академию, рекрутам будет дана возможность перераспределить значения всех полученных ранее свойств. Ты можешь обнулить все, что потратил на «Твердость духа», и вложить это в «Контекстный поиск» или «Нейронную сеть», если получишь ее к тому моменту. Добавлять новые свойства во время перераспределения нельзя. Мой тебе совет, паладин, предъяви серьезные претензии своему наставнику, когда вернешься обратно. Все это они должны были тебе рассказать во время подготовки. Ты же сейчас как слепой котенок! Даже удивительно, как ты добрался до Лабиринта!

– Дополз, – пробурчал я, помянув недобрым словом Арчибальда и Шарду. – Если у вас такие перебои с зельями, я могу вернуться в лес и купить столько, сколько нужно, чтобы выжить. Единственное, у меня гранисов нет...

– Невозможно. Разве ты не обратил внимания, что с нашей стороны уже нет дверей? После того как последний рекрут нашего сектора покинул лес, ректор разорвал связь между блоками Академии. Назад уже не вернешься. Но спасибо за предложение, я оценила.

– Блин... Ладно, вернемся обратно к исследователям. Как ты поняла, у меня не очень сложилось с первоначальной подготовкой. Существуют ли наставники исследователей и, если да, где их можно найти?

– Не очень поняла вопрос, – нахмурилась Громана. – Что значит «наставники исследователей»?

– Ну... те, кто обучает... – растерялся я. – Рассказывают о том, как правильно качать артефакт...

– Для этого есть Храм знаний, зачем держать отдельного НПС или игрока для того, чтобы пояснять очевидные вещи? Ходи, исследуй, изучай... Никто не обязан водить тебя за руку, словно ребенка. Исключение – начальная подготовка перед Академией, но и она строго регламентирована. Ничего более! К примеру, единственное, из-за чего я с тобой разговариваю, – эликсиры. Не будь их, не быть этому разговору. Пора уже тебе уяснить – в Игре никто никому ничего не должен. Тем более бесплатно. Здесь нет места альтруизму. Спрашивай дальше.

– В Лабиринте есть скрытые персонажи или места? Учителя, торговцы, аукцион?

– Ничего такого мне здесь не попадалось. В лесу есть, это я знаю. В пустошах, среди кочующих отрядов, тоже можно встретить торговца. Лабиринт в этом плане обделен.

– К вопросу о торговле – каким образом исследователи зарабатывают гранисы?

– Таким же, как и все остальные игроки – Подземелья, торговля, задания, подарки. Исследователь – это не страшная кара, это всего лишь направление развития. Надоест быть исследователем, станешь охотником, воином, библиотекарем, творцом – кем угодно! Игра устанавливает только одно ограничение – выбор артефакта происходит до Академии и сменить его уже нельзя. Все остальное зависит только от игрока и его предпочтений в данный конкретный момент. Не забывая при этом о необходимости постоянного развития артефакта. Игра не любит тех, кто ничего не делает.

– Ты упомянула Подземелья. Что это?

– Ох... – печально вздохнула Громана. – Ты даже этого не знаешь... Беда. Подземелье – это определенная локация, на которую указывает распределитель. В каждом игровом мире есть Святилище, по своей сути выполняющее роль места сбора игроков. Негласная столица игрового мира. Один из представителей Святилища – распределитель, НПС, предоставляющий как новичкам, так и матерым игрокам задания и координаты Подземелий. Последнее – замкнутая локация с финальным монстром в конце. Подземелья могут быть как для группы игроков, так и индивидуальные. Первое, что тебе нужно будет сделать, после того как вернешься из Академии, пройти регистрацию в Твердыне и посетить Святилище. До тридцатого уровня лучше всего развиваться через

Подземелья. Заодно приоденешься.

– ...? – у меня был настолько красноречивый взгляд, что Громана усмехнулась и дополнила:

– Регистрация – это привязка твоей точки возрождения к классовой Твердыне. Одежда, о которой я говорю, – амулеты и аккумуляторы Энергии. Ты темный, поэтому последнее для тебя будет крайне полезным, не везде есть достаточный уровень эмоций. На всякий случай скажу, возможно не знаешь – передать Энергию от одного игрока другому можно только через аккумуляторы, которые, в свою очередь, заряжаются только из внешнего мира. Сбросить в них свою Энергию не получится. В Игре темным быть очень непросто.

– Как ты поняла, что я темный?

– За три тысячи лет многому научишься. Тем более с моим-то классом. Что касается амулетов, то они обеспечат тебя достаточной защитой как от физического, так и ментального урона. Последнее в рамках Игры обязано быть у каждого игрока, сам уже понял, на что способны контролеры.

– Согласен, неприятная штука. Кроме амулетов, чем-то можно еще защитить свои мозги?

– Есть три столпа защиты от ментальных атак: врожденная или приобретенная невосприимчивость, развитая сила воли и амулеты. Что-то одно обязательно должно быть у любого игрока, иначе он будет всего лишь туловищем, исполняющим чужую волю.

– Но ведь наверняка можно определить, что игрок находится под контролем, и помочь ему? Нацепить амулет, например.

– Можно, конечно. Только кому это нужно? Если игрок настолько слаб, что его разум одурманили, он сам виноват. Таким существам нет места в Игре.

– Вернемся чуть назад. Меня интересует точка привязки. Ее можно поменять? Может ли, к примеру, маг привязаться к точке возрождения паладинов?

– Станный вопрос, но ответу. Менять, естественно, можно, но у каждого класса есть свои требования. Например, у ведьм, если ты уходишь из Твердыни к другому месту привязки, даешь клятву молчания о всем том, что было изучено в библиотеке. Молчать даже под контролем, что, как ты понимаешь, не очень выполнимо и чревато смертью. Плюс ушедшим навсегда закрывается доступ в Твердыню, так что это не очень популярный шаг. Уходят единицы. Что касается мага – определено нет. Классовая Твердыня может зацепить только один класс. Магу, в твоём случае, необходимо следовать в Святилище и искать решение проблемы уже там.

– Развивая тему мага – по какому принципу группируются игроки в основном мире? Есть уйма разных классов и рас, светлая и темная приверженность, все постоянно со всеми воюют. Что вообще делать после Академии?

– Что хочешь, – улыбнулась Громана. – Начинающий игрок должен выполнить несколько стандартных заданий класса, специализации и текущего направления развития, после чего он становится свободным, как птица. Хочешь воевать с другими игроками – пожалуйста. Хочешь обожания и почитания НПС – не вопрос. Хочешь сидеть на попе ровно и ничего не делать – твой выбор, главное, артефакт при этом прокачивай. Одно хочу сказать, раз мы будем в одном игровом мире, я бы хотела встретиться с тобой после Академии. В светлом мире темным лучше держаться вместе.

– Светлые сильнее?

– Объективно – да. Темных очень легко обезоружить, просто подкинув им источник Света. Мы же ничего такого сделать со светлыми не можем – у нас не существует источников Тьмы. В этом наша слабость, но в этом же и наша сила – темным постоянно приходится находиться в состоянии войны с окружающим миром, опасаясь таких подстав. В Игре никому нельзя верить, но если нужда заставит, то верить нужно только темным. Либо, на крайний случай, представителям своего класса. Свои своих не бросают, даже темных.

– Один из учителей Лабиринта обучает профессиям. В Игре есть что-то популярное и приносящее прибыль?

– Алхимия, но только с соответствующим направлением развития и специализацией. Популярны палачи, но только среди светлых. Остальные профессии равнозначны – особого значения не имеют, но и пропасть не дадут, если заниматься ими целенаправленно. Как вариант, если не игрокам, то НПС всегда можно продать все, что создашь.

– Есть вопрос по артефакту – его уровень может быть выше уровня игрока? Если да, то насколько?

– У артефакта нет уровней. Кажется, я поняла, о чем ты хочешь спросить, – количество опыта, необходимого для улучшения очередного свойства, всегда постоянно. Тысяча единиц, и получи либо новое, либо улучши одно из имеющихся свойств. Оставить выбор на потом нельзя, поэтому тебе нужно определиться заранее, куда ты хочешь развиваться. Сбросить, как я уже сказала, можно только один раз за всю Игру. Либо во время рестарта.

– Кстати! Зачем вообще затеяли рестарт Игры? Что изменилось? Тебе

три тысячи лет, наверняка знаешь таких персоналий, как Мерлин, Мадонна и некий безымянный игрок. Как его звали?

– Третий? Рестарт делали двое.

– Трое, – поправил я. – Мне довелось увидеть дневник Мадонны. Речь идет о троих.

– Дневник?! – брови Громаны взлетели вверх, после чего ведьма, даже не пытаясь скрыть охватившее ее волнение, выпалила: – Ярый, скажи, что ты уже разобрался с артефактом и у тебя есть фото всех страниц дневника?!

– Да, есть, – подтвердил я, придерживая информацию о том, что сам дневник находится в моем инвентаре. Громана научила, что в Игре никому нельзя доверять, так почему бы не воспользоваться этим правилом прямо сейчас? – Контекстный поиск у меня только первого уровня, выгрузка информации доступна на пятнадцатом, так что артефакт еще качать и качать.

– Это уже неважно, – ведьма кинула мне обмен, и у меня едва дыхание не перехватило, когда я увидел, что мне предлагают. Десять гранисов. – Ярый, нам обязательно нужно встретиться в основном мире! Я знаю существо, которое накачает тебя знаниями по самое горло, чтобы усилить артефакт и получить копию дневника. Это важно. Обещай, что мы встретимся в Святилище, и гранисы твои! Они помогут тебе закончить Академию. Купишь картофель, ответ на загадку, наймешь стражников на третье и четвертое испытания, с ними же дойдешь до пустошей, дальше им ходу нет. Только обещай, что мы встретимся!

– Мне ничего не угрожает? – нахмурился я, так как возбуждение ведьмы казалось мне подозрительным.

– Нет! Тот, кто хочет получить дневник Мадонны, никогда и никому не вредил. Я обеспечу тебе защиту, если ты согласишься встретиться со мной в Святилище! Тебя никто не посмеет тронуть!

– Договорились, – ответил я. Смысла утаивать информацию, содержащуюся в дневнике, я не видел. Сам-то дневник останется у меня, а идти по стопам Леварда я не собираюсь. Если кто-то желает осуществить очередной перезапуск, пускай. Главное, чтобы я входил в перечень игроков, допущенных в новый мир. – Мы можем встретиться. Однако ты так мне и не ответила, что было во время предыдущего рестарта.

– Это я расскажу тебе в Святилище, – со вздохом облегчения ответила ведьма, словно с ее плеч только что свалилась гора. Полупрозрачное сообщение оповестило о получении десяти гранисов, однако мои вопросы на этом не закончились. Убедившись, что о рестарте Игры Громана не

собирается ничего сейчас рассказывать, я продолжил прокачивать артефакт:

– Тебя сослали в Лабиринт с пометкой, что ты совершила неподобающие ведьме действия. Есть ли какие-то строго закрепленные правила поведения для каждого класса, за нарушение которых карают, и как их узнать?

– Да, есть. Правила делятся на глобальные, устанавливаемые главой класса всей Игры, и локальные, устанавливаемые главой класса конкретного игрового мира. С ними тебя ознакомят сразу же, как только закончишь Академию. Это обязательная процедура. Сразу после нее и привязки отправляйся в Святилище.

– Если я вообще выйду из Академии. Ты забыла о Долгунате и ее нездоровой любви ко мне, – напомнил я о больном для себя вопросе. – Возможно, после Академии я и смогу два года сопротивляться ментальному воздействию, однако внутри Академии у меня нет шансов. Сама же сказала. Что-то я сомневаюсь, что Ната вышла в большой мир.

Громана задумалась.

– Свой амулет я не могу тебе отдать. Ты не сможешь его вернуть, до того как покинешь Академию, а подставляться я не хочу. Могу наложить проклятие Сна. Как только тебя возьмут под контроль, ты заснешь на восемь часов. Какой бы сильной ни была Долгуната, спящего она не сможет контролировать. Либо еще на несколько пунктов увеличь «Твердость духа». Другого выхода я не вижу. Ученица Арчибальда по определению не может быть слабой.

– Чем вообще известен этот каторианец? – не выдержал я. – Обычный охотник за головами...

– Если бы! – усмехнулась Громана. – Он...

– Так, так, так. Значит, шушукаетесь здесь без меня? – раздался насмешливый голос, услышать который я хотел бы в самую последнюю очередь. Долгуната вышла из-за ближайшего дерева и, покачивая бедрами, словно модель на подиуме, двинулась к нам на веранду.

– Тебе здесь не рады, – окружающее пространство практически превратилось в лед, настолько голос Громаны отдавал холодом. – Уходи.

– Обязательно, – Долгуната подарила Громане одну из своих очаровательных улыбок. – Только заберу с собой раба. Ярый, на колени и ползи ко мне. Мне нужно почистить ботинки.

– Пошла ты! – успел усмехнуться я, и окружающий мир исчез. На возникшем белом фоне засветились две яркие точки – сверкающая Долгуната и солнце, стремительно уменьшающееся в размерах. Рухнув на

колени, на уровне инстинктов я понял, что мне нужно не дать солнцу исчезнуть, постоянно концентрируясь на нем. Если весь мир превратится в Долгунату, беды не миновать. Получилось – солнце прекратило уменьшаться и даже незначительно выросло, начав затмевать своим светом Долгунату.

– Зря ты это затеяла, деточка, – откуда-то раздался голос Громаны. – Ярый мне нужен, и я не посмотрю, что за тобой стоит Арчибальд.

– Я знаю, что делаю, бабуля. Все вопросы к учителю. У меня четкие указания, что можно, а чего нельзя делать с этим рабом. У меня загрязнилась обувь, и я хочу, чтобы он мне их вылизал. Не самой же, в конце концов, чистить? Ярый, я жду! Ползи сюда, родимый!

Несмотря на мою концентрацию, солнце мигнуло в последний раз и исчезло, оставив меня один на один со сверкающей богиней. Пуская слюни, я пополз вперед. Красавице нужно вылизать сапоги! Нужно спешить! Надеюсь, мне повезет и богиня позволит облизать подошву. Ведь она само совершенство!

Тьма!

**Вы были уничтожены и отправлены на точку возрождения**

**Вы потеряли уровень**

**Ваш текущий уровень: 14**

## Глава 10. Союзники

– Уходи, – слышался голос Громаны, стоило окружающему миру обрести объем и цвет. – Я задержу Долгунату на двенадцать часов, затем она отправится за тобой. К этому времени ты должен покинуть Академию.

– Где эта сволочь? – процедил я сквозь зубы. Меня переполняли настолько сильные эмоции, что даже восстановление брони и избавление от ран не могли избавить от злости. Желание было только одно – порвать друидку голыми руками на сотню мелких кусочков, упиваясь ее криком и кровью.

– Отдыхает, – многозначительно ответила ведьма. – Девочка почувствовала себя всемогущей и бессмертной, хочу показать, как сильно она ошибается. Мне пришлось пренебречь желанием ректора и отправить тебя на перерождение. Долгуната прошла всех учителей и может покинуть Академию в любой момент, поэтому я не могла ничего с ней сделать до проявления открытой враждебности в свой адрес. Сейчас она в моей власти.

– Как она смогла пробиться сквозь «Твердость духа»? – вопрос волновал меня больше всего. Отсутствие достойной ментальной защиты в Академии для меня было чревато большими неприятностями.

– Подарок ректора. У друидки не было инициации, поэтому она получила заслуженный бонус. Что касается «Твердости духа» – я же говорила, что это свойство бессмысленно. Кстати, я ошиблась, считая, что Арчибальд готовил ее двадцать лет.

– Меньше?

– Гораздо больше. Практически полторы сотни лет Долгунату тренировали, до того как отправить за официальным статусом игрока. По сути, он ей нужен сугубо с формальной стороны, она уже сейчас гораздо сильнее большинства игроков. Одна скрытность чего стоит... Признаю, информация о дневнике Мадонны настолько меня удивила, что я не заметила, как друидка к нам подкралась. Страшно представить, на что она будет способна через пару лет, когда Арчибальд займется ею уже как игроком. У тебя будет шикарный враг, паладин.

– Полторы сотни лет?! Она выглядит на двадцать три! Да и мне говорила только о десяти годах обучения...

– Так и я не старушка, не правда ли? – Громана нашла в себе силы улыбнуться, но тут же вернулась к серьезному настрою. – Можешь смело



забывать все, о чем тебе говорила Долгуната, – в ее словах мало правды. Девочка очень опасна, и я не понимаю ее целей. Она научилась закрывать мысли получше ведьм. Старайся ее избегать. Теперь думай, паладин, зачем Арчибальд, игрок, всегда имеющий или просчитывающий не менее десятка вариантов действий, как собственных, так и своих учеников, отправил в Академию друидку именно в этот поток. Явно не для того, чтобы вытащить паладинов. Мне кажется, ее цель – ты. Ты смог убить Девира, вот Арчибальд и отправил ученицу на финальную проверку, сможет ли она полностью обнулить того, кто смог убить его предыдущего ученика. Что-то каторианец в тебе увидел, что заставило его пожертвовать такой фигурой. Тебе грозит опасность.

– Ты обещала меня защищать.

– Не передергивай. Я поклялась защищать тебя с момента нашей встречи в Святилище и до твоего разговора с Бернардом. Я не соглашалась становиться твоей вечной рабыней. Повторюсь – у тебя мало времени. Доберись до ректора и уже там жди свою группу. Тебе во что бы то ни стало нужно успеть оторваться от друидки. Долгуната научилась определять, где ты находишься. Я не смогла от нее узнать, как это сделано. Определенно есть метка, но я ее не вижу. Твоя группа сейчас на подходе к Лабиринту. Должны быть здесь через пять-шесть часов. Их ведет Сахрей – брат друидки, он же снабжает их едой, поэтому с Энергией у них все в порядке. Мы еще успеем наговориться, паладин, но если ты не перестанешь тормозить, наша встреча может и не состояться. Осталось одиннадцать часов плюс час на перерождение. Затем Долгуната помчится за тобой. Беги!

Ведьма была настолько убедительна, что я лишь бессильно сжал кулаки, дав себе обещание разобраться с друидкой чуть позже, и рванул к дому старосты. Быстрый взгляд на карту показал, что Зангар с Маринар действительно находятся недалеко, а паладины... Паладины пошли куда-то в сторону от центра и, что меня радовало больше всего, живы были все, даже Рефор и Дирион. Единственный, кто отсутствовал сейчас на карте, был Монстричелло. Видимо, танк вновь отправился на перерождение. Такими темпами он запросто выполнит пожелание Девира и покинет Академию на первом уровне! То Долгуната, то неведомые враги – все старались уничтожить гиганта. Одно хорошо – он точно инициирован, поэтому закончит Академию в любом случае.

Три эликсира на Энергию я продал Викату за три граниса. По курсу один к одному. Игрок недовольно скривился, но заплатил указанную мной стоимость без торговли. В отличие от ведьмы, у него имелось несколько

флаконов, однако староста понимал, что до закрытия Академии их точно не хватит. Еще одно подтверждение того, что в этой игре каждый сам за себя – ни Громана, ни Викат даже не подумали спросить насчет эликсиров для другого. Каждый думал только о себе. Ни времени, ни желания расспрашивать мужчину о перипетиях его появления в Академии не было, поэтому я передал картофель, заплатил гранис за мгновенное завершение второго испытания, суть которого заключалась в ответе на загадку странного существа в доме старосты, после чего, руководствуясь советом Громаны, потратил еще один гранис на наем двух молодцев в качестве личной охраны. Как показало описание третьего испытания, они мне пригодятся.

– Добро пожаловать, рекрут, сейчас я обучу тебя пользоваться характеристиками. Внемли моей мудрости!

### **Прогресс обучения: Вы достигли 7 из 10 учителей**

Очередная порция знаний об Игре была довольно забавной. Оказывается, Энергия – не единственный численный параметр игрока, как я успел подумать. Порой игроку удастся заполучить себе дополнительные записи в личных свойствах, называемые «характеристики». Сейчас их у меня не было, поэтому отвечающая за них таблица была скрыта. Получить характеристики можно было за определенные заслуги, попадание в особые ситуации, либо в специальные места. Характеристики наделяли игрока особыми, неведущими свойствами, делающими игру приятнее: харизма, удача, привлекательность, устойчивость и так далее. Прокачивались характеристики самостоятельно, в зависимости от действий игрока, причем могли прокачиваться в обе стороны, как положительную, так и отрицательную. Так, получив харизму, игрок мог ее запросто потерять, если действовал не в соответствии с накладываемыми характеристиками требованиями.

Основное отличие характеристик от способностей и свойств артефакта заключалось в том, что другие игроки могли на них влиять. К примеру, если игрок получает «удачу», ее действие могут запросто нивелировать, наложив на счастливчика соответствующее проклятие. Или наоборот, испортить неудачнику карму, настав на него какое-либо проклятие: неудачу, невезение, опьянение, шизофрению, немоту, глухоту, какой-либо физический недостаток, причем некоторые из этих проклятий могли стать перманентными, что зависело от той силы, с которой персонаж наступил на любимую мозоль проклинаящей. Поэтому в основном игровом мире были

популярны защитные амулеты и, что неудивительно, ведьмы. Только женщины могли накладывать проклятия, мужской половине игроков данная особенность была недоступна. Нужно будет расспросить Громану, почему в Игре существует такая дискриминация по половому признаку и есть ли классы сугубо для мужчин?

– Идем? – пробасил один из охранников, стоило мне отдалиться от учителя характеристик. Образ здоровенного детины был выдержан идеально – два метра роста, закатанные рукава белоснежной рубахи, открывающие мощные волосатые руки, широкие шаровары, подпоясанные обычной веревкой, странные темные сапоги из непонятного материала и огромная дубинка, едва ли не с меня ростом. Этаким сельский рубаха-парень, свой в доску и простой, как три копейки. Учитывая, что Игра предоставила мне двух бойцов, похожих друг на друга, как клоны, испытание впереди было достойным. Нужно было найти и уничтожить Вепря. Именно так, с большой буквы.

– Не сейчас, – отказался я и подошел ко второму из учителей Лабиринта. Наконец-то настало время разобраться с профессиями.

### **Прогресс обучения: Вы достигли 8 из 10 учителей**

– Я таки рад приветствовать вас, юный шлимазл! – обрадованно произнес похожий на гнома учитель. Одетый в забавный просторный халат и тюбетейку, наставник встретил меня с широкой открытой улыбкой, совершенно непохожей на гримасу брезгливости и угрюмости, подаренную мне буквально за несколько минут до сдачи старосте картофеля. – Шо таки ви имеете мне сказать?

– Профессии меня интересуют, – мне не удалось сдержать улыбку. Гном уж слишком был похож на дальнего потомка Давида или Соломона.

– Да што ви говорите?! Ви таки пришли по адресу, и вам несказанно повезло! Профессии – мое второе имя! Обойдите весь Дерман, и вам любой поц скажет – лучше дяди Семы никто не сможет вбить в вашу голову основы профессий. Заодно и поиметь свой небольшой гешефт.

– Разве вам можно представляться? – удивился я, когда окружающее пространство изменилось. Вместо привычного тренировочного леса мы очутились в открытой мастерской, оснащенной по последнему слову науки и техники. Чего здесь только не было! Начиная от стандартных колб и склянок, заканчивая огромным футуристическим компьютером и странными приборами, назначение которых было для меня загадкой.

– Я вас умоляю, кто тут кому что говорит?! – искренне удивился

наставник. – Какой такой Дерман? Ничего не знаю! Не путайте меня, молодой человек! Вам таки учиться надо, или к словам придирайтесь?

– Не только учиться, – забросил я удочку. Гном открытым текстом дал понять, что, кроме стандартного обучения, он может предоставить что-то дополнительное. – У меня есть пара гранисов, хотелось бы пристроить их к делу. Нужен совет опытного наставника.

– Другой разговор! – гном даже потер руки от предвкушения. – Начнем с неприятного – с бесплатного обучения. Што я могу вам сказать – есть профессии, и их можно развивать. Собственно, на этом все! Теперь хочу предложить...

– Эй! – ошеломленно воскликнул я. – Что значит «на этом все»?! Разве это обучение?!

– Ой, а што ви хотите забесплатно? Штобы дядя Сема бросил все свои дела и показал вам, как правильно заниматься творчеством? Таки меня на это не нанимали! Мне конкретно сказали: Сема, научи этих поцев профессии. Я таки научил. Все остальное в рамках отдельного гешефта!

– Нет, так дело не пойдет! – резко отрезал я. – Хотите отдельный гешефт – не вопрос, я с радостью его организую. Но только после того, как разберусь с профессиями! Нет знаний о профессиях – нет гешефта!

– Говорила мне мама: Сема, не ходи к рекрутам! – гном недовольно поджал губы. – Только время потеряешь! А время, хочу заметить, бесплатно никто не раздает! Год туда, год сюда, и вот дядя Сема становится старым больным игроком. Приедут ко мне внуки и спросят: дядя Сема, дай гранис на мороженое, што мне прикажете ответить? Извини, внучок, не могу? Рекруты Академии слишком жадны, поэтому тебе придется голодать и страдать? Неужели ви настолько не любите детей? Разве есть что-то важнее семьи?

– Знаете что, дядя Сема! – практически ледяным голосом произнес я. Не стоило гному касаться семьи. Несмотря на то, что я являюсь игроком уже более трех лет по моему внутреннему исчислению, рана от утраты близких во время зачистки все еще свежа. – Либо вы проводите полноценное обучение, либо я инициирую дело о несоответствии занимаемой должности! Не позволю, чтобы меня разводили на деньги в Академии!

– Да што ви такое говорите? – всплеснул руками гном. – Какое несоответствие? Какие деньги? У меня и в мыслях не было предложить вам несколько рецептов, крайне редких в большом мире. Што ви! Только стандарт, только правила! В Академии ви таки можете изучить одну профессию или, как ее еще называют, специальность. Остальные вам

доступны уже в большом мире, но мы же понимаем, што чем больше профессий, тем меньше прибыль?

– Какие профессии наиболее всего подходят исследователям? – в лоб спросил я все тем же холодным тоном.

– Таки все зависит от того, што ви собираетесь продавать, – учителю было глубоко наплевать на мой устрашающий вид, он играл свою роль до конца. – Информацию? Изделия? Собираетесь стать конкурентом дяди Семы и заняться творчеством? Не советую, у меня уже давно все схвачено.

– Информацию.

– Таки я это знал! – обрадованно воскликнул гном. – Послушайте меня, молодой человек! Прежде всего вам нужно понять, что дядя Сема плохого не назовет. Ему все еще интересен гешефт, несмотря на то, что ви так грозно сверкали глазами. Подумайте над тем, куда будете сохранять знания! На бумагу? Чтобы любой припоцанный организм, не заплатив достойную цену, мог прочесть то, что ви насобирали в мире? Таки я хочу дать вам возможность заработать. Без достойного шифрования, уникальных материалов и собственных носителей вам нечего делать на рынке информации. Это раз. Два – буквально за символическую плату в один гранис я могу разработать не только все, без чего ви не сможете жить, но и сделаю вам в качестве бонуса личный логотип! Темный паладин, судья-исследователь! Я уже вижу, как люди собираются в очередь, чтобы ви поделились с ними своей мудростью. Все, что вам надо – таки заплатить мне гранис и поиметь наслаждение. Дядя Сема все сделает в лучшем виде!

– О какой профессии вы говорите? – волей-неволей суровый тон сменялся заинтересованным. Гном был прав – если я буду исследователем, то передавать информацию без защиты нельзя. Какой тогда будет во всем этом гешефт... Тьфу ты! Прицепилось.

– Начертатель, – тут же ответил гном. – Ви сможете как копировать тексты для кого-то, так и шифровать их, не позволяя различным поцам получить информацию бесплатно. Дядя Сема плохого не посоветует!

Перед глазами появилась табличка с информацией об уровнях развития специальности. Суть начертательства была простой – перевод в бумажную форму всего, что может быть начерчено, написано или произнесено. Заклинания, информация, соглашения с НПС, которые Игра категорически отказывалась формировать самостоятельно, – у начертателей хватало работы. Мало того, нанесение различных вензелей, символов и знаков тоже относилось к сфере деятельности этой специальности, поэтому меня она более чем устраивала, особенно учитывая, что количество специальностей не ограничено. Для начала довольно неплохо.

– Беру! Давайте обучимся начертательству!

– Таки все, – улыбнулся гном, и перед глазами появилось сообщение о получении новой специальности. – Теперь, молодой человек, ви должны решить, имеет нам смысл разговаривать дальше или нет? Все, што я должен был вам дать, я дал. Совесть моя чиста. Но на душе скребутся кошки от осознания того, что ви не сможете пользоваться начертательством в Академии. Я говорю себе: Сёма, ты сделал все правильно и в соответствии со своей должностью. Но себя-то не обманешь...

– Ладно, что ви имеете мне предложить? – сам того не ожидая, я начал разговаривать как гном. У того на несколько мгновений округлились глаза от удивления, после чего с нескрываемой радостью он затараторил:

– Таки я знал! Бедный дядя Сема смотрит и не может поверить своим глазам – внешне человек, но душой-то истинный гном! Такому уникальному существу нельзя пользоваться стандартными наборами, которые каждому рекруту раздают. Што это такое – пшик! Истинному гному, пускай и в виде человека, нужно пользоваться продвинутым набором начертания! Только им, все остальное для шлимазлов! Вы же не шлимазл? Или я чего-то не знаю? Дядя Сема как раз имеет один такой набор. Себе брал, обучаться хотел. Но вижу, што есть лучше начертатель, чем я. Всего какие-то три граниса – и звание лучшего начертателя Академии ви получите уже сегодня!

– Сколько?! Вы с ума сошли?!

– А што ви так возмущаетесь? – с искренним недоумением спросил гном. – Ви же хотите стать лучшим в Академии? Дядя Сема готов вам все устроить. Таки в чем вопрос? У нас не будет гешефта?

– Не-е-ет, уважаемый, так гешефт не делается. Гранис за все, плюс вы мне даете все доступные начертателям рецепты. Или, как я понял, набор шрифтов под все случаи жизни. Либо так, либо отдайте мне стандартный набор, буду изучать.

– Ви совершенно не понимаете, о чем просите! – гном стоял на своем. – Набор, может, и стоит гранис, не спору. Но ви же получите уникальные вензеля! Таких больше никто не имеет, и всякий поц увидит, что перед ним настоящий начертатель, а не еще один неудавшийся игрок! Ви же удавшийся игрок, или я ошибся?

– Дядя Сема, не надо демагогии, ви делаете мне смешно, – опять перешел я на стиль гнома. – Либо гранис за все, либо я жду свой стандартный набор. Ничего другого предложить не могу.

– Таки ви меня без ножа режете! – гном даже заломил руки в тщетной попытке достучаться до моей жалости. – Идет! Всего за каких-то два

граница я...

– Один! Плюс вензеля!

– Што?! – настала пора возмущаться гному. – Всего один гранис за все?!

– Всего доброго, – спорить с упертым гномом было бесполезно. – Спасибо, что уделили мне время. Верните меня в Академию.

– Што же ви так резко, без обсуждения? – возмущение гнома сошло на нет. – Гранис, так гранис, зачем торопиться? Дядя Сема всегда говорит – вначале обуй клиента, потом отпускай. Ой, вернее, вначале обучи, затем...

– Если мы договорились, мне нужна информация, – припечатал я гнома. – За все тот же гранис. Мне нужно знать, каким образом я могу победить игрока с заведомо более высоким, чем у меня, уровнем обучения и подготовки. Ви же такой опытный! Таки удивите меня!

– Пора заканчивать с обучением, – печально протянул гном, усаживаясь на невесть откуда взявшуюся табуретку. – Гешефта здесь не будет...

В Академию я возвращался с четкой уверенностью – друидка будет наказана.

– Идем? – в очередной раз пробасил охранник. Ему не терпелось скорее вернуться обратно к счастливому ничегонеделанию, поэтому такое недоразумение, как Вепрь, не воспринималось громилой всерьез. Обычный кабан-переросток. Мало ли их встречалось на его пути? Всех и не сосчитать!

– Жди, – бросил я, со всех ног рванув к местному торговцу. Прежде всего мне необходимо основательно ограбить местного торговца. Целый год вне времени я занимался развитием профессии «Начертатель», старательно рисуя крючочки и закорючки и показывая результат гному, недовольно поджимающему губы. Ему постоянно что-то не нравилось – то штрихи не совпадают с оригиналом, то степень нажатия не такая, то цветами я перемудрил, то Луна в созвездии Козерога негативно влияет на эмоциональный фон... Наставник придирался по-страшному! Если бы не Книга знаний, формирующая проекцию текста, который необходимо написать, прямо на листы бумаги, мне никогда бы не удалось поднять профессию до уровня «Подмастерье». Со специальностями в Игре было все очень забавно – всего существовало 15 уровней развития, начиная от «Новичок», заканчивая «Мастер». Переход между уровнями заключался в успешном создании определенного количества предметов. Так, чтобы перейти с уровня «Новичок» на уровень «Помощник ученика подмастерья», необходимо успешно создать 10 предметов начального

уровня. С уровня «Помощник ученика подмастерья» на «Младший ученик подмастерья» – уже 20. Либо 10 предметов актуального уровня. И так далее. Алгоритм расчета количества предметов минимального уровня, необходимых для перехода с уровня на уровень, был недоступен, однако для того чтобы получить статус «Мастер», их необходимо создать более 13 триллионов штук. Цифра не укладывалась в голове, поэтому мне было страшно представить игроков, достигших этого уровня. Бессмертные монстры, не иначе! С каждым уровнем профессии результат работы приобретал дополнительные свойства применительно к начертанию и уровню «Подмастерье» – свитки могли иметь до 5 свойств, связанных как с ними самими, так и с их использованием. Например: у бумаги повышалась прочность, огнеупорность, появлялась возможность шифровать текст, усиливалось действие перенесенных на свиток способностей и многое другое.

Именно перенос усиленной способности на свиток с возможностью его удаленной активации и стали основой плана по нейтрализации Долгунаты. Растолкав дремавшего торговца, уже и не надеявшегося что-либо продать в Лабиринте, я пополнил набор начертателя новой бумагой и чернилами, в автоматическом режиме не восполняемыми, после чего достал сформированный «дядей Семой» список покупок и протянул его торговцу.

– Мне нужно все, что здесь написано.

– Все?! – ошеломленно воскликнул владелец лавки, вчитываясь в требования. – Где же я вам достану ментальный детонатор в Академии?!

– Полтора граниса за все! – отрезал я, потихоньку начав разбираться с ценовой политикой Игры. Гранис – это действительно много. Даже очень много. Поэтому между собой и НПС игроки рассчитывались виртуальными деньгами, так называемыми «долями» граниса. Никого не смущали такие понятия, как «две сотые» или «три пятые» граниса, даже Игра позволяла оперировать столь малыми величинами. В записи имеющейся наличности у игрока появлялись значения уровня: 8,588 граниса. Ровно столько у меня осталось после годового обучения у жадного гнома. На мой взгляд, оно того стоило.

– Точно! Где-то у меня в загонышках завалялся один! – торговца словно подменили. – Скажите, вам колья с набалдашниками? Просто сейчас акция на обычные и... Все понял, умолкаю. Так... А вот с самоустанавливающимися кольями есть небольшая проблема. У меня в наличии всего сотня, вам же надо двести... Может, рассмотрите вариант без набалдашников? Как раз сейчас акция...



– Ты еще не ушел? – удивился Викат, не ожидая меня увидеть вновь. Сразу после торговца я отправился к старосте и, как оказалось, меня совершенно не ждали увидеть вновь.

– Мне нужны работники. Много. Даю гранис за полтинник НПС. Нужны прямо сейчас.

– НПС не могут выйти из Лабиринта! – напомнил на всякий случай староста, однако во взгляде мелькнула нескрываемая заинтересованность.

– Не нужно. Им даже не придется покидать село. Мне нужно в ближайшие шесть часов вырыть большую яму.

– Зачем? – опешил Викат.

– Какая тебе разница? Считаю это моей блажью, за которую я готов платить. Пятьдесят работников, шесть часов работ – и гранис твой.

– Два!

– Один гранис и еще один эликсир на Энергию, – я отступил на заранее проработанную позицию. – Не забывай, не ты будешь работать, а существа, принадлежащие тебе сугубо в рамках Академии.

– Хорошо, где ты хочешь рыть яму?

– Идем покажу и заодно поясню свою мысль.

Викат долго смеялся, когда до него дошла суть моего плана. Обозвав меня извращенцем, он выделил за ту же стоимость не пятьдесят, а целую сотню рабочих, мгновенно созданных или переброшенных откуда-то извне Игрой. Особенно порадовали меня несколько ручных экскаваторов, с помощью которых процесс рытья ямы ускорился на порядок.

– Дарю идею, – спустя пять часов усердной работы к нам подошел Викат, оценивая текущий результат. – Сделай переносной настил. Дерево продадим по себестоимости, мне понравилась твоя идея. Кстати, Громана удивляется, что ты все еще здесь. Говорит, что Долгуната освободится через несколько часов и тогда тебе не поздоровится.

– Значит, мы должны успеть, – ухмыльнулся я, давая очередные указания работникам. Земляные работы подходили к концу, и сейчас начиналась вторая фаза – установка кольев. – Спасибо за идею с настилом, но вынужден от нее отказаться. Долгуната получила от ректора бонус и теперь может заставить кого угодно делать то, что нужно именно ей. Громана смогла ей что-то противопоставить, у меня же нет ни амулетов, ни иммунитета. Не хочу дарить ей шанс выбраться.

– Хозяин, – к нам подлетел один из работников. – Настала пора устанавливать свитки.

– Держи, – я протянул огромный ворох исписанной бумаги и детонатор. – По всему периметру в семь слоев, как и договаривались.

– Выбрал начертателя? Откуда у тебя столько Энергии для зарядки свитков? – Викат нахмурился, но тут же его лицо озарилось пониманием: – Ты же темный! Точно!

Я ничего не ответил старосте, просто усмехнулся. Специальность «Начертатель» позволяла переводить на свиток свои способности и использовать их со значительным уменьшением затрат Энергии. Всего одна единица Энергии против текущих 15, необходимых для «Удара храмовника». Свитки имели гору ограничений и требований, таких, как невозможность использования способностей других классов; необходимость зарядки свитка Энергией, равной активации способности по умолчанию; увеличенное едва ли не в два раза время активации; необходимость использования дополнительного оборудования в виде детонатора для удаленной активации и прочую тьму неприятных вещей, делающих использование свитков в обычном бою крайне неудобным. Однако в моем случае это было более чем идеальное средство мести друидке! Игрок, активировавший лежащий на земле свиток, не наносит прямого урона другому игроку. Он же не виноват, что в зоне поражения оказалось живое существо. Так получилось. Мы долго спорили с дядей Семой по этому поводу и в итоге сошлись на том, что Игра сотрет его в порошок, если активация свитков отправит меня на перерождение. Гном был настолько уверен в своей правоте, что пришлось согласиться.

– Мы закончили! – за полтора часа до появления Долгунаты ко мне прилетел довольный работник с отчетом об окончании строительства. Вместе с Викатом мы критично оценили результат и сошлись во мнении, что лучшего и придумать невозможно. Если Долгуната сможет выбраться из заготовленной ей ловушки, то меня уже ничего не сможет спасти. Даже двенадцать часов форы.

– Кстати, – заметил староста. – Пока ты был занят, явилась еще одна группа игроков. Некромант, друид и маг. Они могут помешать твоему плану?

– Только друид, – недовольно скривился я от осознания того, что стройка настолько меня захватила, что я совершенно забыл про эту троицу.

– Могу его задержать на двенадцать часов, а потом отправить на перерождение, – усмехнулся староста. – Всего-то мне нужны два эликсира на Энергию.

– Разве можно ограничивать игроков, завершивших Академию?

– Кто сказал, что он прошел обучение? Долгуната – да, уже завершила и сейчас учится пользоваться подарком ректора. Никто ей этого не может запретить. Что касается Сахрея – он был ключником и до сих пор числится

рекрутом. Раз так – сейчас он целиком и полностью в моей власти. Если я этого захочу.

– Два эликсира? – недоверчиво спросил я. Меня напрягла очень маленькая стоимость для откровенной помощи одной из сторон.

– Мне интересно, сможет ли твоё творение противостоять напору двух друидов, – с улыбкой пояснил староста. – Идея интересная. Я отпускаю строителей. Они тебе больше не нужны.

– Отпускай, – согласился я, и в тот же момент огромная толпа НПС просто растаяла в воздухе. Исчезли экскаваторы, топоры, леса. Исчезло все, что когда-то именовалось грандиозным словом: «Стройка века – месть Долгунате». – Где сейчас прибывшие игроки?

– Отдыхают у меня дома. Ждут, когда ты освободишься.

– Когда ты сможешь уничтожить друида? – я передал Викату эликсиры.

– Считай, что его уже нет. Технически это не сложно, нужно время. Я блокирую его на двенадцать часов, за которые уровень Энергии падает до нуля. Перерождение.

– Отлично! Надеюсь, ты обеспечил моей группе необходимый уровень комфорта. Пусть отдохнут. Теперь по Долгунате – мне нужно противостоять её ментальной атаке. Хотя бы первое время. Как это сделать?

– Амулета, как я понимаю, у тебя нет.

Я отрицательно покачал головой.

– Громана что говорит?

– Только одно – нужно бежать и как можно дальше. Долгунату мне не победить.

– Понятно... Деньги остались?

– Немного, – напрягся я.

– Купи цепь и попроси нашего кузнеца приковать тебя к вон той стойке. Выбери такую длину, чтобы ты мог подойти к ловушке, но не имел возможности прыгнуть вниз. Могу посоветовать только одно – тебе нужно разобраться с самим собой и тем, как противостоять ментальным атакам. По своей сути они – обычная психологическая обработка. Ей можно научиться противостоять. Долгуната не может постоянно пользоваться в Академии подарком ректора – насколько я помню, в какой-то момент Игра определяет, что игрок уже научился использовать полученный предмет, и выносит предупреждение. Цепь поможет тебе справиться с подарком, мозги позволят разобраться в себе. Ничто другое тебе не поможет. Свой амулет я не отдам, мне ещё обратно возвращаться. Громана, как я понял,

поступила аналогично, а у торговца ничего такого нет.

– Где сидит кузнец? – совет старосты показался мне вполне адекватным. – Пора готовиться к встрече.

Оставшееся время до появления Долгунаты я потратил на разбор видео полета к птенцам. Я старался обращать внимание на каждую мелочь, вплоть до цвета глаз птицы и птенцов – ярко-красный. Книга знаний старательно переваривала информацию, и за три минуты до часа икс – появления Долгунаты – Игра обрадовала меня долгожданным сообщением:

**Книга знаний получила новый уровень. Необходимо увеличить уровень свойства артефакта: «Контекстный поиск» (1), «Оружие» (1), «Защита» (2), «Твердость духа» (1), <Выбрать значение из списка>**

– Нейронная сеть, – прошептал я, и барабан доступных свойств пришел в движение, откручиваясь до необходимой строки. Игра несколько раз попросила подтвердить, что я согласен с выбором и, как только я нажал последнюю кнопку, окружающее пространство изменилось. Незначительно, буквально самую малость, но насколько это было здорово! Одна из стен ближайшего дома, штакетник забора, еще несколько предметов, на которые в обычной жизни никогда бы не обратил внимания, подсветились зеленоватым цветом, словно кто-то наложил специфические фильтры в программе обработки изображений. Штакетник находился рядом со мной, поэтому я потратил некоторое время, чтобы его изучить и определить, что он был создан не из классических деревянных брусков, а из некоего подобия пластика, стилизованного под дерево. Зеленое свечение исчезло, а Книга знаний в буквальном смысле утробно и довольно заурчала, переваривая очередную порцию информации. Я сглотнул – когда мы встретимся с Громаной, нужно будет сделать ей что-то приятное. Информация о развитии исследователя была очень полезной.

– Ярый?! – со стороны точки возрождения послышался удивленный возглас Долгунаты. – Что за... Это ты сделал?!

Наверное, я что-то должен был ответить, но не сумел. Окружающее пространство взорвалось сотней мелких кусочков, оставив вместо себя только одно – богиню. Рухнув на колени, я пополз к ней, роняя по пути слюни и желая только одного – поскорее прикоснуться к идеалу...

– СУКА!!! – дикий крик друидки склеил осколки действительности и возвратил мне адекватное восприятие окружающего мира. – Ты что наделал, урод?!

Натянутая до предела цепь ограничивала свободу моих действий,

поэтому я обнаружил себя буквально в паре метров от огромной ямы. План дяди Семы, скорректированный с учетом моего понимания способностей друидки и ее силы, был прост до безобразия. За аксиому мы взяли постулат, что Долгуната гораздо сильнее меня, поэтому в открытом противостоянии мне не победить. Что Долгуната обладает максимальным для Академии уровнем и, в чем я был более чем уверен, дополнительным опытом, который передастся ей при перерождении или возвращении в большой мир. Что Долгуната является опытным охотником за головами, игроком, специализирующимся на уничтожении других игроков, поэтому обычные и даже хитро придуманные ловушки будут бесполезны против нее. В противостоянии опыта против желания победить в большинстве случаев побеждает опыт.

В большинстве, но не всегда!

Мы точно знали, что Громана отправила Долгунату на перерождение, и друидка через определенное время появится на точке возрождения. Если мы знаем точное место появления девушки и можем гарантировать, что при любом перерождении она окажется вновь на этом самом месте, что нужно сделать? Правильно! Нужно вырыть вокруг точки появления девушки гигантскую яму шириной в пятнадцать и глубиной в семь метров, усеяв дно этой самой ямы острыми кольями. Даже в форме пантеры Долгунате не перепрыгнуть такое расстояние, Книга знаний с точностью до метра рассчитала дальность прыжка без разбега. Разогнаться же вокруг камня возрождения было негде. Прыгать вниз – чистое самоубийство, колья были размещены таким образом, что даже миниатюрная друидка не сможет попасть между ними. С точки зрения только что переродившегося существа, ситуация была нерадостной. Друидка сразу же взяла меня под контроль, однако это не принесло ей дивидендов – цепь не позволяла мне ни передать ей какой-нибудь настил, ни убиться путем прыжка в яму. Долгуната могла делать со мной все, что хотела, но только в рамках длины цепи.

– Я тоже рад тебя видеть, красавица! – усмехнулся я, поднимаясь на ноги. Влияние полученного от ректора предмета сошло на нет, другие же способности друидки на меня не действовали. Что бы Громана ни говорила о «Твердости духа», сейчас это свойство меня спасало. Управление детонатором осуществлялось через отдельный игровой интерфейс, поэтому я нажал на несколько виртуальных кнопок и ехидно произнес: – Упс!

– Что еще за «упс»?! – гневно воскликнула Долгуната, и в этот момент прямо под ней активировались десять свитков с ударом храмовника. Для начала сойдет. Наконец-то мне стало понятно, для чего в способности

определяется дальность действия, – в том числе этот параметр отвечает за удаленное использование. Для того чтобы нанести урон, свиток должен быть не далее указанного в описании расстояния. В моем случае – пятнадцать метров, что было более чем достаточно для того, чтобы попасть по друидке в любой точке ее небольшого островка.

– Ублюдок!!! А-а-а!!! – от дикой боли заорала Долгуната, когда ее защита была пробита разовым ударом и ноги девушки превратились в кровавую кашу. Удар пришелся по нижней части тела, как по наиболее соприкасающейся с плоскостью размещения свитков. Оставшись без ног, Долгуната рухнула на землю, не смогла зацепиться руками за камень возрождения и рухнула прямиком на колья. Защита не спасла – падение с высоты семь метров закончилось для друидки превращением в бабочку, нанизанную на булавку. Тело Долгунаты замерцало и исчезло – девушка отправилась на перерождение...

Прошел час, и мир разлетелся на осколки, оставив мне только богиню. Но он практически сразу же склеился обратно, возвращая мне контроль над телом. Я успел заметить исчезающий силуэт друидки посреди ямы. Вариант «взять меня под контроль и перепрыгнуть через колья» не сработал.

Прошел еще один час, и мир вновь разлетелся на осколки, чтобы тут же вернуться обратно. И опять лишь рассеивающаяся дымка напомнила о том, что только что возле камня возрождения стояла одна очень самонадеянная особа. Ректор наказал Долгунату за избыточное использование его подарка в рамках Академии.

Прошел еще один час, и... мир остался на месте. Со стороны камня возрождения на меня исподлобья смотрела растрепанная и злая Долгуната, уже не предпринимавшая попыток взять меня под контроль. Дарить ей время на то, чтобы придумать новый план побега из моей ловушки, я не хотел, поэтому без лишних эмоций активировал еще десяток свитков с ударом.

– Ярый, давай договариваться! Мне... Не-е-ет!!! – ноги друидки вновь превратились в мясной фарш, и земное притяжение увлекло ее к кольям.

– Постой! Нам нужно поговорить! Я не... А-а-а!!!

– Ярый, остановись!!! Не-е-ет!!!

– Дебила кусок! Когда я до тебя доберусь, ты будешь кровью... А-а-а!!!

Я уничтожал Долгунату уже двенадцать часов подряд. На мой взгляд, даже если девушка получила дополнительный опыт в пустошах, у нее должно остаться от силы один-два уровня. Еще два часа – и Академия

навсегда забудет о существовании по имени Долгуната. Либо я ее окончательно уничтожу, либо она вернется в большой мир. Другого не дано.

– Не нужно ее уничтожать, – раздался голос Громаны, стоило очередному крику друидки раствориться в окружающем пространстве. – Ты уже достаточно ее наказал.

Я обернулся и увидел ведьму, сложившую руки на груди и внимательно изучающую вырытую мной яму.

– Забавная конструкция.

– Я не могу оставить ее в живых, – отрезал я. – Ты же сама говорила, что она не позволит мне пройти Академию. Что она мой враг. Разве в Игре принято щадить своих врагов?

– Даже если убьешь ее – у тебя появится еще более могущественный враг. Арчибальд не простит гибели своей ученицы.

– Предлагаешь ее помиловать? – я ехидно усмехнулся. – Может, мне еще и в яму прыгать самому? Зачем бедную девочку напрягать лишними заботами? Гоняйся за мной...

– Ты прав, что считаешь ее опасной, – Громана не собиралась сдаваться. – Прав, решив, что проще один раз избавиться от врага, чем прятаться всю оставшуюся жизнь. Но ты забываешь об одном – мы находимся в Игре. Я не понимаю, почему ты хочешь уничтожить друидку, вместо того чтобы сделать ее союзником? Тебе нужно развиваться, а кто, как не 150-летний игрок, может в этом помочь?

– Что ты предлагаешь? – прежде чем послать ведьму куда подальше, мне хотелось полностью выслушать ее предложение.

– У девочки нет шанса выбраться из твоей ловушки, и она это уже поняла. Ты можешь ее уничтожить, я не собираюсь вмешиваться, это ваши личные разборки. Но подумай, как еще можно воспользоваться своим положением? До встречи в Святилище, паладин. Мне больше нечего тебе сказать.

Громана развернулась и величаво отправилась в свое логово, оставив меня один на один с собственными мыслями. Я выругался – изначальный план по уничтожению Долгунаты трещал по всем швам! Несмотря на год подготовки, ведьме удалось заронить в мою душу зерно даже не сомнения – алчности. Действительно, какой резон убивать Долгунату? Насладиться местью? Пф! Как игрок, завершивший обучение, друидка выйдет из Академии, как только появится в игре, и у меня действительно появится страшный враг. Но ведь можно ситуацию обратить в свою пользу! Будь это обычный мир, я бы не рискнул оставлять друидку в живых, но это же Игра! Здесь за исполнением клятв следят даже не судьи – сам Император!

Долгуната появилась на точке возрождения в двенадцатый раз и, что мне больше всего понравилось, молчала. Она не пыталась мне угрожать, упрашивать, умолять. Сжавшись, ожидая очередного удара, девушка не сводила с меня ненавидящего взгляда. Даже на таком расстоянии я почувствовал себя неуютно. Такое ощущение, что друидка перестала быть человеком. Она превратилась в монстра. До появления Сахрея время еще было, поэтому я решил донести до Долгунаты свою позицию.

– Поговорим? – усмехнулся я, обращаясь к насупившемуся монстру. – Или мне продолжить?

– Что ты хочешь? – прошла, казалось, вечность, прежде чем друидка в буквальном смысле выплюнула из себя слова.

– Не поверишь – я хочу жить! Хочу безопасности! Хочу не вздрагивать при каждом шорохе, ожидая, что придет злая Ната и утащит меня в темный чулан! Слыхала о такой штуке, как пирамида потребностей по Маслоу? Ты расшатала ее фундамент, и теперь мне нужно все заново восстановить. Так что, золотко мое, нам нужно...

– Не называй меня так! – взъерилась Долгуната.

– Не вопрос, хочешь быть ублюдочной тварью?! Тебе так больше нравится? Поверь, золотко мое, быть желтой и похожей на протухшую ослиную мочу лучше завуалированно. Пусть окружающие считают тебя ценной и важной, но мы-то с тобой знаем, что на самом деле скрывается под этим эпитетом.

Долгуната промолчала.

– Значит, так. Ты настолько меня достала своим контролем, что у меня нет другого выбора, кроме как лично исполнить свой же приговор и получить заслуженную награду за твое уничтожение. Выбирая между двумя возможностями: получить гранис или оставить тебя в покое, я выберу первое. Но в моем мире есть такая вещь, как коррупция, которая не перестает мне нашептывать, что, в принципе, можно закрыть глаза на твое поведение, если мной будет получена соответствующая компенсация. Мне нужна информация. Мне нужны гарантии безопасности в Академии и за ее пределами. Мне нужны гранисы. Мне вообще много чего нужно, поэтому я жду твоих предложений, золотко. Чтобы тебе лучше думалось, смотри, что у меня есть.

Три активированных свитка не принесли никакого видимого вреда – защита поглотила весь урон. Но их задача была в другом – показать серьезность моих намерений и показать, что свитков у меня еще достаточно.

– Я могу выйти из Академии в любой момент, – Долгуната



продолжила выплевывать слова сквозь сжатые зубы. Будь ненависть, плескавшаяся в ее глазах, материальна, ею можно было бы спокойно испепелять небесные тела, раз и навсегда решив проблему угрозы со стороны астероидов, метеоритов и даже небольших планет.

– Не выполнив задания Арчибальда? – я не скрывал усмешки. – Вперед, вали!

– Ты ничего не знаешь!

– Да мне и знать не нужно! Очнись, старушка! Тебя готовили сто пятьдесят лет к какой-то конкретной цели, которую ты выполнила не до конца, иначе в Академии тебя бы уже давно не было. Ты тупо не справилась с поставленной задачей, какой бы она ни была. Я имел удовольствие общаться с каторианцем – ему не нужны неудачники. Так что у тебя три выхода – либо ты заинтересовываешь меня настолько, что я решаю тебя не уничтожать, либо возвращаешься в большой мир и объясняешь Арчибальду, почему не выполнила задание, либо плюешь на самосохранение и позволяешь мне себя добить. Можешь, кстати, сама прыгать вниз. Других вариантов у тебя нет. Достать меня здесь некому, а у тебя лапки короткие. Даю тебе десять минут на раздумье, после чего решаю, что ты выбрала последний вариант. Время пошло.

– Сука! – Пройдя очередной круг вокруг камня возрождения, друидка застыла, сжала кулаки, подняла голову, зарычала и внезапно истошно заорала: – С-У-К-А!!! А-А-А!!! Ублюдок сраный!!!

Я демонстративно молчал, не обращая внимания на беснующуюся девушку, и отбивал ногой ритм. Работал хронометром. Ругательства Долгунаты не отличались разнообразием, мне даже стало скучно и почему-то вспомнился лейтенант Синцов – вот кто был истинным виртуозом матерной словесности. Он мог переложить на ненормативную лексику даже «Войну и мир» таким образом, что роман не только бы не потерял ни капли своей культурологической значимости, но и приобрел бы новые краски, которые сделали бы его еще более популярным. Долгунате, с ее 150 годами, до Синцова было далеко.

– Что ж, – спустя десять минут криков друидки я развел руки в стороны, выражая полное разочарование. – Ты сделала свой выбор, так что...

– Если ты сохранишь мне жизнь, то клянусь Игрой, я обеспечу тебе прохождение Академии, – гробовым, тихим и каким-то шипящим голосом произнесла друидка. Ее едва было слышно. – Клянусь, что ты получишь все имеющиеся у меня гранисы: десять и триста двадцать тысячных. Клянусь Игрой, что расскажу тебе все, что пожелаешь и что не запрещено

прямым приказом учителя. Клянусь не наносить тебе ни прямого, ни косвенного, ни ментального урона, только если это не будет являться требованием сценария или единственным шансом для твоего спасения. Этого достаточно? Или в довесок хочешь видеть меня в качестве сексуальной рабыни?

– Геронтофилия не мой путь, – я не собирался поддаваться на провокации Долгунаты. Даже несмотря на клятву, она была опасным противником. – Но это еще не все! Вместо так любимого тобой секса, которым, как я понял, ты зарабатываешь себе на жизнь, я хочу, чтобы ты обучила меня защите от ментального воздействия.

– Хорошо, что еще? – Долгуната оскалилась, но согласно кивнула.

– Еще мы не обговорили, что будет после Академии. Ты сильнее и, вернувшись в большой мир, запросто меня найдешь и сотрешь в порошок. Либо наймешь кого-то для моего уничтожения. Я этого не хочу, и мне нужна уверенность, что такого не произойдет, по крайней мере по твоему приказу или наущению.

– Если у меня не будет прямого приказа на твое уничтожение, клянусь Игрой, что не стану тебя трогать! Клянусь не принимать и не формировать заказы на твое уничтожение или обнуление. Ты это хотел услышать?

– Все правильно! Вот умеешь ты убеждать, когда хочешь! Дай подумать... Хорошо, я принимаю твою клятву и не стану тебя сейчас уничтожать!

Некоторое время мы играли в гляделки с друидкой, и я в очередной раз убедился, что Ната сдалась, но не сломалась. Таким обжигающим взглядом сломленные люди не обладают.

– Викат! – прокричал я в воздух, прекрасно понимая, что за всем этим представлением наблюдает староста. – Присылай сюда кузнеца! Цепь больше не нужна.

– Что за хрень? Отвали! – воздух вокруг камня возрождения уплотнился, превратившись в Сахрея. Друид не сразу сориентировался, поэтому когда ему не хватило места, он на рефlekсах оттолкнул препятствие. В данном случае – Долгунату.

– Не-е-ет! – раздался очередной крик боли, перешедший в хрип и горловое бульканье. Долгуната отправилась на очередное перерождение.

– Ната?! Как? – на лице Сахрея на мгновение застыло ошеломленное выражение, после чего друид растаял в окружающем пространстве. Игра посчитала его виновным в нанесении урона другому игроку в рамках Лабиринта, незамедлительно приведя приговор в исполнение.

– К текущей ситуации очень подходит слово, которое ты недавно

произнес, – усмехнулся подошедший вместе с кузнецом староста. – Очень емкое и многое объясняющее. Удивительно, что я его раньше не слышал... Упс!

За час, потребовавшийся на перерождение Долгунаты и Сахрея, меня освободили из железного плена и создали ранее рекомендованный Викатом деревянный настил, перебросив один из его концов через ров. Удивительным образом доски не прогибались под собственной тяжестью, несмотря на пятнадцать метров, разделяющие края рва. Стоило мне обратить внимание на этот факт, как Книга знаний сразу же подсказала ответ – настил был выполнен из того же материала, что и штакетник. Не дерево, но пластик, при этом имеющий увеличенный параметр прочности. Мне начинает нравиться жить в магическом мире – многие физические законы здесь не действуют или действуют, но не так, как нас учили в школе. Появившись вновь в Игре, Долгуната пригвоздила тяжелым взглядом потупившегося брата и перебралась на другую сторону. Сахрей только хотел последовать за ней, как девушка наклонилась и вытащила за собой настил. Дальний конец запрыгал по кольям, но Ната не сдавалась, с каждым шагом увеличивая расстояние между братом и его свободой.

– Ната?! – возмущенно воскликнул друид, когда понял, что ему грозит. – Что за шутки?!

– Ты не выполнил мой приказ! – по всей видимости, друидке нужно было выплеснуть на кого-то все свое раздражение и попавшийся под руку Сахрей оказался не в том месте и не в то время.

– Кто тебе сказал?! Он уже...

– Ни слова больше! – Ната оборвала брата. – Ты хочешь умереть? Забыл приказ Арчибальда? Сиди здесь, я выведу Ярого из Академии и вернусь за тобой. Еды на сколько хватит?

– Недели на две... – печально протянул Сахрей. – Не оставляй меня здесь!

– Идем, – Долгуната забыла о брате, взяла меня за руку и в буквальном смысле потянула в деревню. – Ты сейчас на каком испытании?

– Третье. У старосты гостят Зангар и Маринар. Они идут с нами.

Ната ничего не ответила, но резко развернулась и широким шагом направилась к дому Виката, заставляя меня бежать рядом. Судя по сжатым губам, девушка приняла какое-то решение, которое ей не нравится, но которому она будет следовать до самого конца.

– На них моя клятва не распространяется, – Ната остановилась у крыльца старосты и повернулась ко мне. – Вредить и уничтожать не буду, как и спасать от орд пустошей. Этого достаточно?

– Более чем.

– В таком случае – держи границы. Это все, что у меня есть.

На несколько мгновений мелькнул экран обмена, но даже без помощи Книги знаний я увидел текущий уровень друидки – третий. Двенадцать смертей от меня, одна от Громаны, одна от Сахрея... И при этом у нее третий уровень! Как?! Где она столько опыта набрала, что Система выдала ей три уровня при перерождении? У меня, к примеру, после смерти от Громаны шкала опыта едва превысила десять процентов.

– Подчинение и доведение до самоубийства, – пояснила Ната, правильно расценив мое ошеломление. – В пустошах кочуют НПС, на них можно охотиться, если есть силы. Можно очень хорошо прокачаться.

– При этом игроков нельзя доводить до самоубийства? – усмехнулся я и по мелькнувшей гримасе понял, что попал в точку. В противном случае Ната не оставила бы мне шансов. «Удар храмовника» в лоб, и все – я стою рядом с ней. – Раз мы сейчас пускай и специфические, но партнеры, хочу предупредить – завтра начнется грандиозная охота. Я тут немного накуролесил с птицами... В общем, они начнут активно жрать все, что плохо лежит. Твой брат как раз попадает под это определение. Убьют ведь!

– Ничего, ему будет полезно пару раз умереть, – бросила Долгуната, наткнулась на мой взгляд и пояснила – он иницирован, так что ничего страшного не произойдет.

– Тогда еще вопрос: как ты определяла мое местоположение? Громана сказала, что не видит метки, но при этом ты всегда точно знала, где я нахожусь. Еще один подарок ректора?

– Он не хотел, чтобы дорном воспользовался кто-то еще, поэтому предложил сделку, – подтвердила Ната. – Я начинаю видеть тех, кто мне нужен, и уничтожаю механизм. Мог бы догадаться, паладинов же ты видишь. Глупо считать себя уникальным.

Я умолк, так как мне нечем было это парировать, однако мое несанкционированное молчание было разогнано появившимся в дверях Зангаром.

– Приятно видеть тебя вновь. Я вернулся, как обещал. Долгуната, – Зангар кивнул друидке, как старой знакомой. Из-за спины некроманта появилась Маринар, и я в очередной раз поразился преобразению девушки. Теперь спутать ее с подростком было невозможно – буквально за несколько дней отсутствия формы девушки округлились, очертания женской фигуры стали настолько очевидными, что даже Долгуната как-то обиженно ухмыльнулась, оценив изменения.

– Привет, Ярый. Хочу извиниться, я замешкалась и...

– Ты прошла здешних учителей? – оборвал я Маринар, не позволяя девушке произнести заранее подготовленную речь. Не нужно этого. Следом за Маринар появился староста, и я сразу же указал на двух стражников, скучающих неподалеку: – Викат, мне эти двое архаровцев оказались не нужны. Забирай.

– Забрал, – староста был вне себя от радости. Он цвел и пахнул как майская роза. – Ты ни разу ими не воспользовался, поэтому я возвращаю твой гранис, держи. Кстати, почему отказался? Ребята вроде достойные.

– С Долгунатой и Зангаром они становятся бессмысленной и лишней тратой опыта. Кстати, судя по твоей довольной физиономии, до тех пор, пока Сахрей находится на точке возрождения, НПС никуда не исчезнут. Проблема с птенцами решилась сама собой?

Староста ухмыльнулся, так ничего и не ответив. По всей видимости, Викат уже вычеркнул нас из памяти, вернувшись к своим проблемам. Настаивать на напутственном слове я не стал, и когда Маринар добавила Нату в группу, мы двинулись прочь из леса. Впереди нас ждал Вепрь.

– Как же вы успели добраться до ректора так быстро? – недовольно пробурчал я спустя час. Мы отошли от села километров на пять, двигаясь по извилистой тропе внутри редкого леса, однако карта насмешливо проинформировала, что пройденное расстояние для нее чуть больше игольного ушка. По моей прикидке, таким темпом до ректора нам двигаться около двух-трех дней, да и то, если не будет никаких препятствий.

– Друиды умеют быстро бегать, – пояснил Зангар. Долгуната за всю дорогу не произнесла ни слова, в гордом и молчаливом одиночестве шагая впереди нас. – Я держал Маринар. Сидел на Долгунате. Сидел на ее брате. Потом опять на Долгунате. Скорость была огромной.

– Понятно, сейчас такой вариант не прокатит... Зангар, у меня к тебе есть вопрос личного характера. Ты знаешь, что это такое?

Я вытащил на свет стальной шестигранник, полученный внутри птенца, и продемонстрировал его некроманту. Глупо таскать с собой неизвестный предмет – вдруг это мина замедленного действия и в один прекрасный момент я буду наказан? Кто, если не Зангар, мог знать суть предмета и возможность его использования? Однако я совершенно не ожидал такой реакции: Зангар застыл на месте, словно наткнулся на невидимую стену, и не сводил расширившихся до состояния блюдец глаз с шестигранника.

– Ты полон сюрпризов, паладин, – совершенно незаметно рядом с нами оказалась Долгуната, оценив предмет в моих руках. – Даже жаль, что

на тебя теперь нельзя охотиться. Было бы, наверное, интересно. В свете открывшегося знания у меня вопрос – кто хочет покинуть Академию здесь и сейчас?

– Какого знания? – спросила Маринар, и я был ей несказанно благодарен, ибо аналогичный вопрос был готов вырваться и у меня. Пусть все прекрасно понимают, что уровень моих знаний оставляет желать лучшего, но понимать и слышать – разные вещи.

– Камень характеристик, – пролаял отмерший кинокефалец. – Активирует любую характеристику. Или увеличивает на единицу. Если она уже есть. Большая ценность. Я понимаю тебя, друидка. Нет, я не спешу. Вопрос за Ярым. Согласится ли он?

– Так это мы сейчас и узнаем, – к Долгунате вернулась былая манера независимо и с чувством собственного превосходства держаться в обществе. – Ярый, то, что ты показал, позволяет активировать любую доступную в Игре характеристику. В частности, что нам больше всего сейчас интересно, – Удачу. Получить характеристику в Академии ранее считалось невозможным, то, что ты держишь, невозможно купить или передать, только получить в качестве награды. Ее и в обычном-то мире тяжело заработать... Так вот. Игрок, выбравший или увеличивший Удачу, на три дня становится настоящим везунчиком. Ему и тем, кто находится рядом с ним в одной группе, несказанно везет. Даже не так – просто сказочно им всем везет! Академия наводнена различными скрытыми бонусами и предметами. Тот же Вепрь – обычный лесной разбойник, возрождающийся каждые несколько часов. Не может разбойник, пускай и сценарный, не иметь собственного логова. Там же, где есть логово, есть и сокровища. Что касается меня, то я бы не отказалась покопаться в закромах Академии. Наверняка там будут гранисы, предметы... книги, – Долгуната прошла по больной точке. – Выбор только за тобой – украсть или забрать камень нельзя. Он твой и только твой. К тому же не забывай – впереди пустоши, и в нашем случае там нужна несказанная удача. Ты темный. Я светлая. Эта парочка еще не определилась, но тоже, скорее всего, светлые. Нас захотят убить все.

– То есть везет всей группе, независимо от ее количества? – я недоверчиво сузил глаза.

– Количество имеет значение, – вмешался Зангар. – Не более двадцати. После этого удача уходит. Слишком много желающих. Но нас мало. Нам хватит. Если согласишься.

– У нас не совсем полная группа, – озвучил я свою мысль и по нахмурившимся лицам понял, что нужно пояснить: – Если Удача действует

целых три дня на всех, то я хочу вернуть к нам паладинов. Карта показывает, что они находятся недалеко от нас, видимо, на точке возрождения. Хотите удачу – не вопрос. Но прежде всего нам нужно усилиться. Если Долгуната права, а я боюсь, что она права, то в пустошах нас ждет очень неприятное времяпрепровождение. Нужны дополнительные бойцы. Также нельзя забывать о том, что на меня будут активно охотиться маги.

– Ты предлагаешь мне за ними сбегать? – нахмурилась друидка.

– Ты же видишь по карте, где они находятся, – кивнул я. – Приведи сюда паладинов, и я активирую удачу.

– Мне нужны сутки, ждите здесь, – Ната мгновенно сориентировалась, без лишних вопросов превратилась в пантеру и огромными прыжками скрылась за поворотом.

– Ты непонятный игрок, – задумчиво произнес Зангар, смотря вслед убежавшей друидке. – Паладины тебя бросили. Пошли сами. Не вернулись за тобой. Ты о них заботаешься. Почему? Они тебе никто. Не понимаю.

– Потому что я планирую вернуться обратно в Игру, – пояснил я свою мысль. – И мне придется смотреть в глаза наставнику, который обязательно спросит: «Все ли ты сделал для того, чтобы спасти и вытащить из Академии своих братьев?». Судя по тому, что паладины периодически то исчезают, то появляются на карте, причем появляются в разных местах, их в пустошах активно сливают и кидают на точки возрождения. С таким подходом выживут не все, поэтому нужно им помочь. Кроме того, кто тебе сказал, что я собираюсь делать все бескорыстно? Я отправил друидку погулять для того, чтобы спокойно и обстоятельно обсудить свои требования. Что я получу конкретно от тебя и Маринара за активацию характеристики?

– Десять процентов найденного, – мгновенно предложил некромант, словно уже заранее все для себя решил. – Предметы – эквивалент в границах. По выходе из Академии.

– Зангар! – удрученно воскликнул я. – Какие десять процентов? Мы напарники, и это подразумевает равноправие во всем! Мне непонятно твое желание нажиться на мне. Сам же говорил, что существуют такие вещи, как Подземелья. После Академии мне только стоит кинуть клич о том, что у меня есть трехдневная удача, как тут же набегит туча высокоуровневых игроков, жаждущих только одного – заполучить меня в группу. Наверняка существуют игроки, которым нужно пройти Подземелья, обладающие мизерным шансом на выпадение какой-либо конкретной вещи. Я буду для них очень желателен. Только из-за того, что нам действительно нужна удача

для безболезненного прохождения пустошей, я согласился активировать ее сейчас. Но заметь – я сделал упор на слове «безболезненного». До ректора мы в любом случае доползем – Ната не позволит сильно нам навредить, да и мы все не пальцем деланные. Так как ты показал себя настоящим партнером, да еще и притащил Маринар, я согласен на половину найденных денег или последующей компенсации предметов по рыночной цене, определенной самой Игрой. И это только раз. Два – мне нужен доступ к знаниям. У тебя есть очень мудрый наставник, с которым ты обещал меня свести после Академии. Мы с ним поговорим, но не факт, что до чего-то сможем договориться, поэтому я хочу получить от тебя информацию, полезную в игре. В рамках твоей компетенции и без нарушения правил класса.

– Тридцать процентов добычи, – подумав, ответил Зангар. – Информация об исследователе. Информация о судьях. Помощь в игре. Без нарушения правил. Мне интересен твой мир. Много в нем необычного. Хочу посмотреть. Учитель должен отпустить. Что скажешь?

– Принимается! – обрадованно произнес я, и тут же перед глазами промелькнуло соглашение, сгенерированное Игрой. – Теперь Маринар...

– Она идет с нами, – безапелляционно заявил Зангар.

– В смысле – с нами? Она же маг! Как только мы выйдем из Академии, ее свои заберут и не факт, что мы ее вообще когда-нибудь увидим.

– Она идет с нами, – повторил некромант. – Иначе сделки не будет. Маринар под моей защитой. Учитель разрешит ее забрать. Будет игроком без класса. Алхимик всегда пригодится.

Я хотел возмутиться, но только сейчас обратил внимание на то, где и как стоит девушка. Книга знаний мгновенно прокрутила весь наш поход и подвела меня к удивительному открытию – Маринар постоянно находится рядом с Зангаром и в большинстве случаев ее рука лежит на предплечье некроманта. Причем этот жест мало походил на контроль, больше на поддержку. Маринар и Зангар хотят быть вместе?

– В рамках Игры это не проблема, – наконец-то подала голос Маринар. Видимо, последнюю фразу я произнес вслух. – Зангар сильный и могущественный воин, для меня честь быть рядом с ним. Мне нечего тебе предложить после Академии, информацией я не обладаю, поэтому согласна на первоначальные условия – пятьдесят процентов добычи твои.

– Плюс лично у меня будет постоянная скидка на твои работы по алхимии после Академии в размере 100 процентов, – нашелся я. Несмотря на ошеломление, отпускать свою добычу я не собирался. – То есть ты будешь делать мне эликсиры по себестоимости ингредиентов.



– Согласна, – перед глазами промелькнуло еще одно информационное письмо от Игры. Соглашение было заключено. Но, как я уже понял, не договор – соглашение можно и нарушить.

– В таком случае предлагаю дать Игре полномочия на составление текста договора, – произнес я, мысленно потирая руки от предвкушения добычи. Зангар хмыкнул, но согласился оформить наши соглашения уже официально. Маринар не возражала.

– Замечательно, теперь рассказывайте, как вы восстановили Маринар голову? Ибо у меня комплексы начнут появляться, если руку в скором времени мне не восстановят...

Сутки, потребовавшиеся Долгунате для возвращения паладинов, оказались насыщенными. Зангар, тщательно подбирая слова, рассказывал о жизни после Академии – чем стоит заняться и куда пойти сразу после выхода в большой мир. В чем-то его рассказ совпадал с рекомендациями Громаны, однако были нюансы – Зангар советовал первым делом посетить аукцион и обновить свой инвентарь. Понимая, что многого добиться от некроманта невозможно, я попросил его и Маринар рассказать о своих мирах. Если Зангар отвечал с неохотой, явно дозируя информацию, то мага прорвало. Я узнал о Варнаксе практически все – начиная от политического устройства, заканчивая особенностями микробиологии, которой занималась девушка. Книга знаний только утробно отрывгивала, поглощая очередную порцию информации, и когда пришла пора спать, артефакт благополучно нащелкал себе дополнительный уровень, увеличивший «Нейронную сеть» до 2 единиц. Я внутренне укорил себя – кто мне мешал заняться тем же самым раньше? Хватаешь любого игрока и устраиваешь ему пытку с пристрастием, заставляя рассказать о своем мире.

Со вторым уровнем «Нейронной сети» окружающее пространство преобразилось – то тут то там начали появляться подсвечиваемые зеленоватым туманом участки. Устроив исследование леса и облазив, казалось, каждое деревце и травинку, мне удалось заполнить шкалу опыта артефакта еще на 30 процентов. Все же нужно отдать Громане должное – благодаря ее подсказке прокачка артефакта с каждым уровнем становится все проще и проще.

– Вставайте, лежебоки! – зычный голос Долгунаты вывел из сладостного и впервые встреченного мною в Академии состояния – сна. Я настолько отвык за несколько лет моего личного времяисчисления ложиться и закрывать глаза, что пару часов просто провалился на земле, считая звезды. В Лабиринте была организована смена дня и ночи. Когда же Морфей сжалился и забрал меня в свое царство, мне показалось, что

практически мгновенно меня из него грубо выдернула Ната, с довольной ухмылкой нависая над нашей троицей. – Кто же укладывается на стоянку посреди дороги? Вас же уничтожить – раз плюнуть!

– Некому нас убивать, – возразил ей Зангар, поднимаясь на ноги. Потянувшись, разминая затекшие за ночь кости, он уточнил: – Паладины где?

– Будут здесь с минуты на минуту, я решила заранее к вам явиться. Ярый, активируй камень.

– Не так быстро, – осадил я друидку и последовал примеру некроманта, поднявшись на ноги и потянувшись. – Вначале хочу обговорить, что я за это получу.

– ЧТО?! – ошеломленно воскликнула друидка и тут же перевела взгляд на Зангара: – Твоих лап дело?!

– Ярый додумался сам, – покачал головой некромант. – Мы тоже торговались. Теперь твой черед. Наше соглашение – тайна. Как и Маринар. Никто тебя не заставляет. Можешь выйти из группы. Через три дня вернешься. Такова Игра. Ярый начал ее понимать.

– Слишком не вовремя он начал ее понимать, – оскалилась Долгуната и обернулась ко мне: – Что ты хочешь?

Торги с друидкой затянулись настолько, что к нам успели подойти паладины. Вникнув в суть, они без вопросов согласились на половину всей добычи и информацию о своих мирах. Что-то пробурчав насчет Маринар и магов, паладины наткнулись на пристальный взгляд Зангара, потупились и все же вступили в группу. Увидев текущее развитие вновь прибывших игроков, я едва сдержал изумленный возглас – только Теарт мог похвастать вторым уровнем, все остальные скатились до первого.

– Где это вас так? – осторожно спросил я, позволив Долгунате обдумать очередное предложение.

– Маги, – скривился Сартал. – Пус-стош-ши наводнены магами. Ловят вс-сех. Обучилис-сь заш-шите и теперь их трудно убить. Практически невос-смош-шно. Иш-шут тебя. Тем удивительней, ш-што ты с-с магом.

– Она своя и с ней не будет проблем, – заверил я, стараясь разрядить обстановку. Получилось не очень хорошо, но паладины хоть перестали в открытую бросать на девушку гневные взгляды. Та встала плотнее к Зангару, ища поддержку в его тени.

– Я согласна на твои условия, – решила Долгуната, и перед глазами пронеслось очередное соглашение. Кроме пятидесяти процентов добычи и информации о ее родном мире, я выбил для себя такую замечательную штуку, как помощь в прохождении Подземелий после Академии. Мне в

любом случае нужно будет пройти три штуки, чтобы получить так называемый «допуск» в Подземелья, почему бы не сделать это с таким опытным и сильным игроком, как Долгуната? Развиваться как боец я не планирую, мне исследовательской стези более чем достаточно.

– Итак! Раз мы определились с участием в предстоящих мероприятиях, у меня возник глобальный вопрос – как активировать камень? – с ухмылкой произнес я, как только последний из договоров был утвержден Игрой.

– Приложи печать ко лбу, – подсказал Зангар. – Пожелай получить характеристику. Выбери Удачу. Наслаждайся результатом.

### **Доступна новая характеристика персонажа: Удача Вы желаете ее активировать?**

Стальной шестигранник растаял в руках, словно утренний туман. Системное сообщение и новая запись в свойстве персонажа оказались единственным доказательством того, что я получил новую характеристику. Удивительно, но никаких откровений или видений свыше не было.

– И? – я даже успев обвиняющим взглядом обвести застывшую группу, как окружающее пространство преобразилось. Если ранее неизвестные мне вещи и явления подсвечивались зеленоватым туманом, то сейчас добавилось красное свечение, охватывающее целиком небольшой куст в сотне метров впереди.

– Что за хрень? – нахмурился я и в сопровождении команды из девяти существ подошел к кусту. На первый взгляд в нем не было ничего примечательного – такой же, как и стоящий рядом, однако Игра старательно указывала именно на этот куст, а не какой-либо другой.

– Кто-нибудь видит, что с ним не так? – задал я вопрос и тут же получил задумчивый ответ Долгунаты:

– С ним все в порядке. Посмотрите на корни!

Группа присела, и в округе одновременно раздались изумленные «ох» и «твою же мать». Красноватое свечение исчезло, сменившись зеленым туманом, окутывающим наполовину закопанный в землю и скрытый травой, и оттого едва видимый, череп с тремя глазницами. Один в один похожий на тот, что находится на всех пиктограммах закрытых способностей. Печать Императора. Только выполненная не в виде узора или двухмерной проекции, а в виде самого настоящего черепа.

– Здесь что, Император сдох? – озвучил общую мысль Теарт, и окружающее пространство взорвалось сонмом системных сообщений.

## Глава 11. Пустоши

– Кто-нибудь знает, что это такое? – я держал в руках небольшую плотно закрытую коробку, старательно подавляя желание отбросить ее, словно нечто совершенно неприятное. Стоило мне дотронуться до черепа, как тот испарился, превратившись в отчего-то противный предмет.

– Перегонный куб эмоций, – Маринар забрала находку, позволив мне облегченно вздохнуть. – Переводит эмоции в энергию, необходимую для алхимических рецептов и изготовления эликсиров. Мне Зангар купил аналогичный в предыдущем селе. Не могу сказать, что этот лучше. На первый взгляд такой же.

– То есть получается, что она нам не очень-то и нужна? – уточнил я, и маг покачала головой. – Сколько вы за нее отдали?

– Чуть больше тысячной граниса. Теперь для изготовления начальных эликсиров на Энергию мне осталось собрать несколько трав, надеюсь, в пустошах с ними проблем не возникнет.

– Так у тебя и рецепт даже есть? – печально протянул я, делая себе еще одну пометку, что много с найденных в лесу записей не заработать.

– Конечно, это же один из базовых рецептов алхимии. Он дается по умолчанию.

– Так что, там больше ничего нет? – любопытный Теарт выгодно использовал свой небольшой рост и сунул нос под дерево. – Всего лишь какая-то ненужная железяка?

– Мы клад нашли, дубина стоеросовая! Нечего возмущаться! – пробасил Монстричелло. – Ярый сейчас нам таких кладов сотню найдет, каждому хватит!

Вся группа вопросительно уставилась на меня, поэтому пришлось признаваться:

– Не думаю, что кладов будет много. После активации печати Игра показала ближайшее захоронение, заранее предупредив – это разовая акция. Все остальное придется разведывать самому, замечая трехглазые черепа, могущие быть где угодно. Чем больше концентрации на деталях, тем больше вероятность того, что я найду клад, однако я превращусь в черепаху. Нужно решить, что важнее – такие вот перегонные кубы или скорость.

Вздых разочарования огласил окружающий мир, и я наконец-то отмахнулся от назойливых сообщений. Игра, как можно было бы уже давно

привыкнуть, в очередной раз дала пинка под зад – показала, что в Академии есть уйма тайников, один из них даже выдала в качестве примера, но при этом открытым текстом сообщила: если кто-то желает найти следующий клад, ему предстоит забыть о продвижении и изучать не только каждый куст и травинку, но также заглядывать под камни, поваленные стволы деревьев и в дупла всех встреченных деревьев. Трехглазый череп, являющийся виртуальным сундуком, мог встретиться где угодно и добыча с него могла быть разной. Начиная от перегонного куба для алхимиков, заканчивая мешком гранисов. Даже достижения никакого не дали.

– Логово Вепря находится в километре отсюда, – напомнила Долгуната. – У нас всего три дня удачи. Будем стоять и тупить или пойдем дальше?

Возражений не возникло. Монстричелло привычно выступил вперед, готовясь ловить потенциальные атаки, и мы дружной гурьбой двинулись дальше.

– Держи, – Теарт скинул мне видео. – Это все, что я смог найти и оставить в доступе. Еще семь рецептов отдам после Академии, они успели уйти в долгосрочную память, до того как я научился копировать информацию локально. Сам-то что-нибудь нашел?

Я неопределенно покачал рукой, анализируя три полученных рецепта. Они были написаны на неизвестном мне языке, что говорило только об одном – в начертании их использовать нельзя.

Сколько я ни старался, за оставшееся до Вепря расстояние так и не увидел ни одного подсвеченного красным цветом участка. Пару раз замечал зеленый туман, но под ним скрывались ранее не исследованные гриб и дерево. Более ничего нового и необычного в пролеске не было. Когда появится свободное время, нужно будет детально пересмотреть видео – наверняка можно будет заработать еще несколько единиц опыта для артефакта. «Нейронную сеть» просто жизненно необходимо развить до 15-го уровня в максимально короткие сроки.

– Р-Р-А! – засмотревшись на очередной куст, я едва не врезался в спину остановившейся Логир, когда с громоподобным рыком на тропинку выпрыгнул двухметровый неандерталец. Покрытый шерстью громила мало походил на человека – разве только тем, что имел две ноги, две руки и одну голову. Все остальное Вепрю, ибо свойства однозначно определили существо, явно досталось на распродаже – длинные волосы по всему телу, руки с двумя локтями, очень непропорциональное лицо и полутораметровая дубинка, которой Вепрь размахивал из стороны в

сторону, сотрясая ближайшие деревья.

– Я им займусь, – Долгуната вышла вперед и ласково, в какой-то степени мурлыкающе и усыпляюще обратилась к цели третьего испытания Лабиринта: – Привет, мой сладкий! Помнишь меня? Я по тебе соскучилась. Такая первобытная мощь не смогла оставить девушку равнодушной, и я вернулась.

– Р-а-а? – уже менее грозно прорычал Вепрь, прекратив размахивать дубинкой.

– Ты прав, наша первая встреча вышла неудачной. Но я все поняла и хочу исправиться. Ты же простишь меня, дорогой? – Ната сделала еще несколько шагов вперед, встав между Вепрем и насупившимся Монстричелло. Нашему танку явно не нравилось происходящее, видимо, когда это испытание проходили паладины, им знатно досталось от лохматого чудовища.

– Гра-ра! – с напором пророкотал неандерталец и закинул дубинку на плечо. – Гра-гра-ра!

Ната сделала еще несколько шагов вперед, остановившись буквально в метре от Вепря. На фоне двухметрового монстра миниатюрная друидка походила на ребенка.

– Не рычи, – аура обольщения Долгунаты была настолько сильной, что на лицах почти всей группы, включая Логир и Маринар, была нарисована счастливая улыбка школьника, заработавшего первый поцелуй от объекта своих юношеских грез. Только я и некромант хмуро смотрели на то, как ловко Долгуната манипулирует волосатым верзилой.

– Что-то не так, – тихо, чтобы слышал только я, заметил Зангар. – Прошлый раз было быстрее. Зверь сопротивляется ментальной атаке. Очень на это похоже. Долгунате грозит опасность.

Наверное, нужно было что-то ответить и согласно кивнуть головой, но я решил действовать. Не для того я собирал группу, чтобы сливать ее на каком-то волосатом чудовище.

– Монстр, защита! – мгновенно проорал я. – Ната, назад! Всем приготовиться к бою!

– Р-Р-А-А! – одновременно с моим криком Вепрь издал торжествующий рев и, используя плечо как точку опоры, разогнал дубинку и опустил ее сверху на друидку. БУМ! Раздался смачный удар, и Долгуната практически по пояс въехала в землю, чтобы тут же рухнуть без чувств. Защита спасла от прямого удара, однако физику никто не отменял. Вепрь замахнулся для второго удара, но тут щитом вперед в него врезался не менее огромный Монстричелло:

– Зашибу!

Видимо, паладин окончательно поменял клич «За ВДВ» на «Зашибу». Вепрь отлетел на несколько метров и обескураженно мотнул головой – не каждый день доводится встретиться с равным себе в размерах существом.

– Маринар, Зангар – убейте его! – продолжал командовать я. – Монстр, не подпускай его! Теарт, Дирион – вытащите друидку! Логир, Сартал, Рефор – помогайте Монстру и не подпускайте Вепря к нам!

Не могу сказать, что я прирожденный лидер и привык командовать людьми, просто в текущей ситуации кому-то нужно было принимать быстрые решения, а единственный из тех, кто мог это делать, сейчас лежал без сознания и не подавал никаких признаков жизни. Логир, как показала практика, не способна вести за собой группу.

– Р-Р-А! – как-то обиженно пророкотал Вепрь, видимо, не ожидавший такой прыти от нашей группы. Шмыгнув носом, он занес дубинку и с зычным звоном опустил ее на подставленный щит Монстричелло.

БУМ!

Одновременно произошли два события – дубинка главаря местных разбойников разлетелась в щепки, а щит нашего громилы заходил с такой силой, что Монстра закопало по колено в землю, словно в зыбучий песок. Вибрация щита превратила протоптанную не одной сотней игроков тропинку в неньютоновскую жидкость. У меня словно зубы свело от оскомины – вибрация передалась даже нам, вызывая неопиcуемый дискомфорт. Монстр, простояв на ногах несколько мгновений, рухнул на землю и буквально через миг исчез – даже наличие материального и энергетического щита не спасло его от губельного удара Вепря.

– Добиваем! – справившись с болью, прорычал я, и с рук Маринар и Зангара сорвались заклинания. Волосатый Монстр стоял, не двигаясь, его даже немного пошатывало, что говорило о том, что он чувствует себя не очень комфортно после нанесенного удара. Логир и Рефор, выхватив оружие, прыгнули вперед и вонзили его в Вепря, успев прокричать перед ударом усиливающее заклинание. Не ожидавший такого напора плод больной фантазии ректора рухнул на спину, и перед глазами пронеслось радостное известие: я завершил третье испытание.

– Это и есть лесной разбойник? – задал я риторический вопрос, как только тело Вепря замерцало и исчезло. Ни добычи, ни опыта с поверженного противника нам не досталось, а информационное сообщение, возникшее перед глазами, настойчиво рекомендовало приступать к последнему испытанию Лабиринта – перебраться через завалы Киньдо, разделяющие Лабиринт и пустоши.

– Кто знает, где находится камень воскрешения и что с Долгунатой? – закончил я свою мысль, отмахиваясь от сообщения. Вначале нужно разобраться с логовом волосатого чудовища.

– Ноги ей раздробило, видимо, удар съел почти всю Энергию, и друидка успела скинуть защиту, приняв остаточный удар в голову, – пояснил Дирион. – Оттого и валяется без памяти – выживаемость у нее будь здоров, она же уже учителя брони прошла. Но и ногам досталось – броня перераспределила удар насколько смогла, отдавая всю негативную энергию наименее необходимым в бою частям. У друидки это оказались ноги. В общем, лучше всего ее добить – в текущем состоянии она не жилец.

– Только тот, кто ее убьет, сам отправится на перерождение, – заметила Логир. – Не забывайте, мы в Лабиринте. Черт, у нас эта хрень была более спокойной и менее сильной!

– Потому что вы проходили его вшестером и с вами не было полноценного игрока, – пояснил я, догадываясь о причинах такой необъяснимой силы Вепря. Кроме того, меня посетила еще одна догадка, которой я не спешил делиться с остальными, – ректор продолжает усовершенствовать свои творения. Дошла очередь и до Вепря. Если при первом прохождении Долгунате ничего не стоило взять его под контроль, то сейчас Монстру дали иммунитет к ментальному воздействию. Я недовольно скривился, осознав, что Долгуната мне теперь ничем особым помочь не сможет – группы, уничтоженные в пустошах пронырливой друидкой, тоже обновились.

– Почему за все приходится расплачиваться именно мне? – тихонько попенял я себе за расточительство, достал эльфийскую мазь и влил ее в рот так и не пришедшей в себя друидке. Сплюснутые и раздробленные ступни девушки смотрелись ужасно – ее армейские ботинки то тут то там были насквозь пробиты белоснежными костями, а из-за голенища вытекала кровавая каша из мышц и кожи. Даже хорошо, что девушка находится без сознания – несмотря на мое к ней отношение, даже такому врагу я не пожелал бы полностью прочувствовать всю боль от нанесенной травмы.

Кровотечение мгновенно прекратилось, и синюшное лицо друидки приобрело здоровый оттенок.

– Что?... – Ната открыла глаза, и первое, что увидела – мою небритую физиономию. – Где Вепрь?

– Сдох уже. Ты немного пострадала, так что нам нужно обсудить этот вопрос.

– В смысле, пострадала? – глаза друидки превратились в две



маленькие щелочки, и она попыталась встать. Мне пришлось положить руку ей на плечо, удерживая на земле. – Почему я тогда ничего не чувствую? Минуту... Что с ногами?

Долгуната вывернулась и все же села, уставившись на повреждение ошарашенными глазами.

– Что за...

– В общем, расклад не очень радужный, – начал описывать я текущую ситуацию, на всякий случай отдалившись от девушки. Мало ли какие мысли посетят ее бедовую головушку. – Ты можешь ударить любого из паладинов и отправиться на перерождение. В этом случае ты станешь целой и здоровой, но потеряешь час. Вепря мы убили, поэтому такой штукой, как время, не располагаем. Через час он тоже возродится, и мне совсем не хочется повторной встречи. Наверняка ректор прикрутит ему еще что-нибудь. Да, ты все правильно поняла, они обновляются, – добавил я, увидев сузившиеся глаза друидки.

– Что ты предлагаешь? – Ната нашла в себе силы убрать эмоции.

– На мой взгляд, здесь есть только два варианта развития событий. Первый – ты умираешь здесь и сейчас, ударив кого-нибудь из нас. В этом случае не участвуешь в поисках логова и не претендуешь на добычу, если мы ее найдем. Второй – Сартал, как наиболее сильный из всех нас, взваливает тебя на плечи, и мы все вместе участвуем в поисках, после чего добираемся до завалов Киньдо, проходим их и уже в пустошах тебя убиваем. Либо ты убиваешься сразу после логова, потом нас догонишь в пустошах. Во втором варианте нам может пригодиться твой огромный опыт. Мне подходит и тот, и другой способ твоего убийства, выбор сугубо за тобой.

– Не хочу быть дефектной... – протянула Долгуната, с пренебрежением глядя на поврежденные конечности. – Но и терять добычу не по мне. Я не чувствую боли, ты использовал эльфийскую мазь?

Я кивнул.

– В таком случае иду с вами, – с неохотой признала друидка. – Действия мази должно хватить на пару часов. Где Монстричелло?

– Отдыхает. Вепрь был крайне несговорчивым парнем и не желал умирать тихо и безболезненно. Пришлось повозиться. Сартал! – обратился я к рептилоиду. – Долгуната на тебе. Справишься?

– Долш-шен, – подтвердил хвостатый и аккуратно взял девушки на руки. – Она легкая. С-Справляюс-сь.

– Отлично! С первым вопросом разобрались, займемся вторым – нужно исследовать местность. Предлагаю следующее: Логир, Теарт и

Рефор – вы идете в ту сторону, – я указал рукой в глубь леса. – Зангар и Маринар – туда. Я, Сартал и Дирион пойдем этой дорогой. Встречаемся здесь через тридцать минут и делимся находками, следите за таймером. Наша цель – найти логово до того, как в нем появится волосатый друг с недобрыми намерениями.

– Нам нельзя разделяться, – вмешалась Долгуната. – Это крайне коварная территория. Здесь, возможно, и нет стражей, как в предыдущем лесу, однако, кто знает, может, у Вепря были помощники? Нужно идти одним кулаком.

– Согласна, – поддержала ее Логир, – к тому же не забывайте – в лесу особо не накричишься. Нужно идти всем вместе.

– Ярый? – Долгуната посмотрела на меня, как на центр принятия решения. Я поежился от излишнего внимания, в очередной раз убеждаясь, что руководить людьми мне не нравится, и согласился:

– Идем все вместе. Зангар первый, Логир замыкает. Смотрим под ноги и не забываем про черепа – их здесь должно быть много. Выступаем!

Далеко ходить не пришлось – Вепрь за свою недолгую карьеру минотавра – монстра Лабиринта – успел протоптать неплохую тропинку, на которую мы наткнулись всего спустя пару минут поисков. Еще спустя короткий промежуток времени мы вышли на широкую поляну, в центре которой находилась огромная насыпь, словно вытолкнутая наружу из-под земли гигантским кротом. Стоило подойти ближе, как взору предстал небольшой проход, уходящий куда-то под землю.

– Логово! – практически одновременно раздался возглас Теарта и Дириона. – Мы нашли его!

– Тихо! – прошипела Долгуната. – Внутри кто-то есть!

– Четверо, – уточнил Зангар, обладающий одновременно и орлиным, и кошачьим взором. – Трое мелких. Один крупный. Все меньше Вепря. Должны убить.

– Я на разведку, приготовьтесь ловить монстров, – на правах самого высокоуровневого игрока я выдвинулся вперед, активировав артефакт и нацепив энергетический щит. Монстричелло нет, кому-то нужно выступать в роли танка, почему бы не мне? Раз мы дошли так далеко, глупо поворачивать обратно.

Ступеньки вывели меня в некое подобие погреба – небольшое холодное помещение в полутора метрах под землей. Глаза привыкли к царящему сумраку, и я увидел четверку существ, описанных Зангаром, – полутораметровое волосатое подобие Вепря, отличие от которого заключалось в мощных налитых молоком грудях, и три мелких

полуметровых меховых комочка, спрятавшихся за мать. Самка Вепря, как услужливо подсказала Система, вжалась в стену, придавив собой малышей, и боялась даже пошевелиться, смотря на меня сверкающими от ужаса глазами. Сверкнул металл, и я увидел капкан, раздробивший ногу волосатой женщины. Запекшаяся кровь и оборванная цепь говорили о том, что эту напасть самка получила давно, возможно, даже не в Лабиринте. Присмотревшись, я поморщился – несколько внешних зубьев капкана были смазаны чем-то ядовито-зеленым, а сама нога самки превратилась в страшный темный обрубок, что было не очень заметно из-за повышенной волосатости. Самка была отравлена и, на мой взгляд, держалась сугубо на морально-волевых. Непонятно, разрешено ли ей возрождаться в рамках Академии или нет. Кстати, становится понятно возмущение Вепря – он мстит всем живым существам за скорую гибель второй половины. Один из малышей все же выбрался из под опеки матери, кубарем покатился по земляному полу, но тут же вскочил на ноги, выпятил грудь колесом и грозно зарычал: Р-Р-РА! Голос у начинающего Вепря был настолько писклявый, что я не смог сдержать улыбки, – звереныш едва стоял на ногах, однако старался защитить своих близких.

– Что там? – игроки видели, что я застыл недалеко от прохода и не предпринимаю никаких попыток двинуться дальше, плюс их озадачил незапланированный писк.

– Ждите! – прокричал я в ответ и присел на корточки. Разошедшийся малыш, стуча кулаками в грудь, словно самец гориллы, старался меня напугать и прогнать из логова. Он даже отошел от матери на добрых полтора метра. Самка что-то пропищала, но детеныш проигнорировал ее, продолжая наступать на врага. Наконец расстояние между нами сошло на нет, и маленький Вепрь замер в недоумении, не понимая, что делать дальше. Инстинкты подсказывали ему, что нужно прогнать чужака, однако чужак не только не собирался прогоняться, но даже не делал никаких резких и тем более агрессивных действий. Издав очередной грозный писк, малыш решил, что достаточно поиграл в героя, и величаво продефилировал к матери, позволив мне спокойно выбраться из логова.

– Так что там? – продолжили допытываться паладины, но я жестом попросил их успокоиться и подошел к друидке.

– Ната, есть несколько вопросов по специфике игры. Можно ли игроку заводить себе питомцев и что для этого нужно?

– Питомцев? – раздался всеобщий возглас изумления. – Внутри есть питомцы?

– Не совсем. Внутри самка Вепря и трое их детенышей. У самки

разбита нога, и есть подозрение на отравление. Она не жилец. Остаются трое мелких, с ними нужно что-то делать, поэтому и спрашиваю.

– В теории – да, можно, многие бегают с питомцами, но на практике я ни разу не пробовала приручить хотя бы одного. Ими постоянно нужно заниматься, еще похлеще детей, у меня на это не было времени. Возьми, – Долгуната протянула мне лепешку. – Попробуй ему дать. Возможно, что-то получится.

– Зангар? – я посмотрел на некроманта. – Ты что скажешь?

– У меня нет знаний, – отрицательно отметил кинокефалец. – Питомцы мне не нужны. Они отвлекают. Требуют на себя время. Приручить можно, Ната права. Дай лепешку, проверь. У меня недоумение. Зачем тебе питомец? Ты не охотник. Ты – паладин.

– Прежде всего я – исследователь, – парировал я. – Питомцы и все, что с ними связано, принесут мне такое же развитие, как посещение новых мест. Это огромное неизведанное поле для изучения, глупо отказывать себе в прокачке. Ждите, я быстро.

Вернувшись в логово, я подошел ближе к самке и вновь сел на корточки. Самка что-то испуганно пропищала, но даже не дернулась. На ее губах уже появилась пена – по всей видимости, умереть она должна была с минуты на минуту. Выругавшись, что совершаю крайне неправильное и расточительное действие, я достал эльфийскую мазь, которой осталось буквально семь флаконов, встал и решительно подошел к умирающей. Семья Вепря зашипела, стараясь меня прогнать, самка даже попыталась замахнуться рукой, но все, чего добилась, – это закатившиеся от бессилия глаза. Она потеряла сознание.

– Так, мохнатая, держись! Не вздумай мне тут сдохнуть! – отработанным движением я откинул крышку с эликсира, запрокинул голову самке и влил жидкость прямо ей в глотку, успев подивиться двум рядам острых зубов и черному языку. Влив все до последней капли, я позвал Зангара и вместе с некромантом мы разжали капкан. У меня самого на это сил не хватило.

Паладины, как и следовало ожидать, забыли про мою просьбу оставаться снаружи и завалились в логово, желая своими глазами посмотреть на семью Вепря. Воздух мгновенно стал спертым, поэтому несколькими грубыми словами я попросил всех убраться из логова, иначе окажется, что я зря потратил зелье. Самка умрет не от отравления, а от нехватки кислорода. Малыши больше не показывались из-за матери, испугавшись такого количества народа, даже храбрый воин, от горшка два вершка, и тот показывался всего пару раз, сразу спрятавшись за

потеплевшей и начавшей ровно дышать матерью.

– Забавный зверек, – в логове, кроме меня, все же остались Зангар и Долгуната, которую некромант временно забрал у Сартала. – Я даже не слышала о таких. Внешне вроде гуманоид, но при этом два ряда зубов делают его родственником акул. Непропорциональные руки с двумя локтевыми суставами... Откуда-то же Игра их вырвала. Этому, – Ната указала на капкан, – явно не место в Академии.

– Пожалуй, возьму его в качестве трофея, – я открыл виртуальную полку и недовольно скривился – места на ней было не так много, практически все было заставлено пустыми склянками от эликсиров. Смахнув с десятков, я все же взгромоздил капкан на одну из полок, подивившись тому, что Игра не стала нагружать меня дополнительной массой. Стоило капкану лечь в инвентарь, как его вес стал нулевым.

– Р-р-ра, – простонало волосатое чудовище и открыло глаза. Забавно было наблюдать за тем, как ужас и страх в них сменяются на недоумение, растерянность и ошеломление. Видимо, самка уже считала себя мертвой и была очень удивлена тому, что очнулась не в лучшем мире, а в чудовищной Академии, наводненной страшными игроками. – Гра-ра-ра? Ры-гар-ра?

– Могу ошибаться, но она нам пытается что-то сказать, – Долгуната сыграла роль «Капитана Очевидность», озвучив и без того понятную вещь, – ничем иным, кроме как попыткой поговорить, жестикуляцию самки назвать было нельзя.

– Ярый! – я приложил руку к своей груди и еще раз повторил: – Ярый! Зангар! – после этого проделал аналогичные манипуляции с некромантом и друидкой: – Зангар! Долгуната!

– Рграгра! – наш собеседник понял, что мы от него хотим, и тоже стукнула себя по груди. – Рграгра!

– Отлично, мы удостоверились, что она разумна, – съязвила друидка. – Что дальше? Обучишь ее общему языку? Не забывай, осталось сорок минут до появления ее ненаглядного, который явно будет не рад нас всех видеть.

– Рграгра, – не слушая друидку, я подошел к самке и положил руку ей на плечо. – Рграгра.

– Йарый! – ответила она, положив в ответ свою лапу мне на плечо.

– Смотрю, ты уже нашел с ней общий язык, – продолжала ерничать Долгуната. – Спросил, где здесь сокровище? Где наша добыча?

– Ррагр! – обрадовалась самка, что ее понимают, обернулась, схватила один из меховых комочков и протянула его мне. – Ррагр!

– Р-р-а! – прорычал мелкий шарик, и я понял, что это тот самый

смелый отпрыск Вепря, который пробовал прогнать меня из логова.

– Держи, – я протянул ему лепешку. Малыш схватил ее, обнюхал и мгновенно засунул в рот. Раздалось довольное чавканье, из непослушного рта посыпались крошки, самые большие из которых мелкое чудо старалось ловить в воздухе и отправляло обратно в рот. Картина была настолько забавной, что я не сразу заметил системное сообщение:

**Вы обнаружили питомца. Ррагр, дельвианин. Согласны ли вы принять питомца под свое управление?**

У меня не было сомнений. Питомец – это еще один способ развития артефакта в плане знаний. Можно же наблюдать за его развитием, фиксировать особенности и отличия от других питомцев, много чего можно сделать и добиться с питомцем, поэтому я согласился с предложением Системы.

Стоило нажать на кнопку «Принять», как на строке состояния появилась новая мигающая пиктограмма, требующая к себе внимания. Опыт подсказывал, что мигание будет постоянно отвлекать и в самый неблагоприятный момент обязательно выскочит системное сообщение с предложением ознакомиться с особенностями питомца, закрыв собою весь обзор и подставив меня под удар врага. Поэтому, пока Зангар и Долгуната о чем-то перешептывались, я нажал на беснующуюся пиктограмму и ознакомился с новым интерфейсом.

Первое, что бросилось в глаза, – у питомца не было уровней и каких-либо значимых параметрических характеристик. Весь функционал работы с питомцем, доступный мне в данный момент, был представлен несколькими кнопками: «Поместить питомца во вневременной карман», «Вытащить питомца из вневременного кармана», «Запрос текущего состояния». Все! По нажатии на первую кнопку питомец исчезал, словно его никогда и не было, по нажатии на вторую – появлялся, при нажатии на третью выскочило дополнительное окно, в котором наконец-то была хоть какая-то значимая информация: имя, текущие уровень здоровья и отношение к своему хозяину. Как показывала Игра, сейчас Ррагр испытывал смешанные чувства по отношению ко мне. Он был напуган разлукой с семьей, но взволнован новыми открывающимися горизонтами. Сам питомец сидел и так смотрел на меня своими черными как смоль глазами, ожидая приказов, что мне стало не по себе. Действительно, нужно разбираться с тем, как работать с питомцами, – сейчас все выглядит крайне нетривиально.

– Наконец-то! – облегченно выдохнула Долгуната и прокричала: – Все сюда!

Спрятав Ррагра, я постарался понять, что же так обрадовало друидку. Удостоверившись, что я принял ее дар, самка доковыляла до правой, относительно входа, стены логова, несколько раз поскребла земляную стену, обнажая добротную стальную дверь. Я оторвался от питомца как раз в тот момент, когда дверь была целиком очищена от земли и открыта с таким скрипом, что на ум приходила только одна ассоциация – дедовская покосившаяся калитка, петли которой не смазывались с момента создания. За дверью находился небольшой склад, вызвавший такую бурную реакцию Долгунаты.

– Что? – паладины гурьбой ввалились в логово, от чего самка испуганно отступила от прохода и вновь прибилась к детям.

– Добыча, – Зангар указал на открывшуюся комнату. – Удача Ярого подействовала. Нужно переодеться. Эта броня лучше стандарта.

В небольшой комнате, буквально два на два метра, стояли стойки с обмундированием. Много сверкающей стали, чуть светлее, чем та, что была надета на нас, зеленоватая форма друида, темная хламида мага и замысловатая броня некроманта с еще более сверкающим кристаллом на пряжке. Можно не сомневаться – в открывшейся камерке находилось ровно десять комплектов брони, по числу участников группы, включая переродившегося Монстричелло.

– Поможешь? – тихонько спросила Долгуната у Маринар. Зангар перекинул Долгунату через плечо мага, и на несколько мгновений девушки скрылись в камерке. Мелькнули обнаженные ноги, спина, но, к всеобщему разочарованию, никому ничего больше рассмотреть не удалось. Маринар умудрялась не только удерживать Долгунату, но и закрывать обзор.

– Я все, – послышался возглас друидки, и Зангар вытащил на всеобщее обозрение преобразившуюся девушку. Если не брать во внимание усилившийся по насыщенности цвет одежды, то изменения были минимальны – чуть больше кольчуги, дополнительные наручи, более женственные ботинки, из которых сейчас не выглядывали кости. Не знаю, как по функциональности, но с точки зрения внешнего вида Долгуната многое выиграла с новой одеждой.

– Что-то я не очень понял, – опешил Рефор, – это и есть добыча, полученная с бонусной удачей? Классовая броня?

– В принципе, да, – усмехнулась Ната, удобнее устраиваясь на руках кинокефальца. Могу ошибаться, но друидке там понравилось. – Если не брать во внимание увеличенную относительно типовой брони защиту от

всех типов урона, усовершенствованную систему фильтрации, кондиционирования и утилизации отходов, наличие информационных панелей и прочей мишуры при опущенном забрале – это обычная классовая броня. Да, не набор Клифанда, но даже этот комплект будет стоить на аукционе семь – семь с половиной галисов. Не думаю, что здесь будет еще что-то полезное для меня, поэтому встретимся через час. Зангар, извини.

Друидка нежно провела руками по морде кинокефальца, вызвав недовольное фырканье Маринар, после чего резко ударила его лбом в челюсть. Некромант пошатнулся, не ожидая такого поворота событий, однако возмущенный возглас адресовался воздуху – Игра отправила Долгунату на перерождение как преступившего правила игрока.

– Переодеваемся, – бросил я, дождавшись, когда Маринар сменит один темный балахон на другой, не менее темный. Либо Зангар не успел закрыть собой проход, либо магу было наплевать на то, что на нее смотрят истосковавшиеся по женской ласке мужчины, либо она была заядлым эксгибиционистом – мы смогли вдоволь насладиться красотами тела Маринар. Просторный балахон магов ревностно оберегал носителя от посторонних взглядов, формируя мешковатую форму, сейчас же мы воочию смогли убедиться в том, что люди Варнакса были похожи на людей Земли. Кружевные белоснежные трусики и небольшая полоска такой же белоснежной ткани на груди – все, что оставила на себе Маринар, прежде чем потянуться к новому балахону. Покрутив его в руках, словно решая, с какой стороны надеть, Маринар подняла руки вверх, чем вызвала судорожный вздох у большей части паладинов. Только сейчас я осознал, как же давно у меня не было женщины! С постоянной подготовкой я превратился в яростного аскета, стремящегося выжить любой ценой и забывшего о такой радости, как секс. Балахон, поглотив в себе Маринар, превратил ее фигуру в мешок, однако перед глазами до сих пор стояли две практически невидимые белоснежные полосы, растворяющиеся на ошеломительной фигуре мага.

– Я... – сглотнув, произнесла Логир. И без того красное лицо орчихи приобрело пунцовый цвет. – Выйдите! Мне нужно переодеться...

До огромной отвесной стены мы добрались спустя час, дождавшись возвращения Монстричелло и Долгунаты. Стоило группе воссоединиться, как стало понятно – у нас образовалось три стабильно устойчивых группировки. Первая, самая многочисленная, состояла из паладинов и Долгунаты, выступающей в качестве поводыря. Ее слушались, ей внимали, ей беспрекословно подчинялись. Видимо, друидка так и не скинула подчинение. Вторая – Зангар и Маринар, не подпускавшие к себе никого и



постепенно удаляющиеся в том числе и от меня. Эта парочка вообще гуляла по окрестностям, обсуждая специфику роста того или иного дерева, словно двое подростков, выстраивающих отношения друг с другом. Третья состояла из одного меня, и меня, это совершенно не беспокоило. За последние несколько лет прокачки я привык быть один.

– Монстр снизу, второй уровень, Сартал, – начала командовать Долгуната, стоило нам подойти вплотную к четырехметровой стене. Желтая дорожка заканчивалась прямо у ее основания, многозначительно показывая, что двигаться нужно дальше, а это незначительное препятствие следует перемахнуть. Стена была собрана из больших прямоугольных блоков, и при должном уровне ловкости и везения можно было умудриться вскарабкаться наверх, используя места стыков как выемки для рук и ног. К сожалению, навыков альпинизма у меня не было, поэтому, не будь со мной группы, я бы проторчал здесь долгое время, решая нелегкую задачу преодоления препятствия. Ректор предусмотрел все – между пролеском и стеной находилась широкая «полоса отчуждения» – пустое пространство без единого растения. Видимо, уже не один игрок влезал на дерево и перепрыгивал стену, поэтому ректор внес свои корректировки.

– Ярый, твоя очередь! – паладины показывали чудеса акробатики. Монстричелло уперся руками в стену, ему на плечи вскарабкался Сартал и хвостом помогал другим игрокам карабкаться еще выше. Зангар прошел первым, после чего, свесившись со стены, стал помогать остальным. Логир, Дириону, Рефору, Теарту и, наконец, мне. Аккуратно, стараясь не нанести урона, я взобрался наверх и осмотрелся – за стеной, насколько хватало обзора, шла степь, разбавленная то тут, то там редкими деревьями. Несколько пыльных туч информировали одвигающихся жителей пустошей, однако двигались они не в нашу сторону – пыль удалялась. Уцепившись за некроманта, Сартал зацепил хвостом Монстра и закинул его наверх. Переправа через завалы оказалась настолько банальным делом, что я даже нахмурился.

– Здесь полегло процентов пятьдесят всех одиночек, – ответила на мой немой вопрос Логир. – Когда мы сюда добрались, тут такая давка была... Внизу стоять никто не хотел, ибо гарантий, что его затащат, никто не давал. Нам даже пришлось отойти чуть в сторону, чтобы перебраться. Если до этих завалов игрок не нашел себе группу, ему делать в пустошах нечего.

– Когда Долгуната отправилась за вами, она была одна, – напомнил я. – Но как-то же она перебралась!

– Хорошо быть пантерой с крепкими когтями, – ухмыльнулась Логир, наблюдая, как паладины начали прыгать вниз. Долгуната в форме пантеры

отдалилась метров на сто от стены, резвясь и прыгая, словно котенок. Внезапно Логир стала серьезной: – Ярый, то, что я тебе скажу, должно остаться между нами. Если об этом узнает отец... Лучше об этом не думать. Меня не просто так отправили в этот поток. Я должна была слить тебя магам. Только после этого Девир обещал взять меня в ученицы.

– Я знаю, – я пересказал девушке сцену между ее отцом и Шардой, которой я оказался невольным свидетелем. – Мне показалось правильным промолчать в тот момент.

– Знаешь... – лицо Логир вытянулось. – При этом ты все равно объединил нас.

– Ты же больше не хочешь быть охотником за головами? Так что вопрос с Девиrom уже не актуален.

– Это еще не все. Отец не знает, что мне известна правда, – когда он обсуждал это с Девиrom, я должна была уже спать. В вине было снотворное, по всем правилам меня должно было выключить надолго. Но маги не рассчитывали на то, что у меня хорошая сопротивляемость к ядам. Я проследила за отцом и Девиrom. Видела их гостей. Весь разговор я не слышала, гости были осторожны, но теперь я точно уверена, что среди них был Зангар. Он был скрыт непонятным туманом, который развеялся всего один раз. Мне хватило, чтобы запомнить его оскал. Сейчас, когда я увидела, как он ходит с Маринар, вспомнила о том случае. Это точно был он. Но он был не главным – в самих переговорах участия не принимал. Он был с еще одним кинокефальцем, лощеным, словно приготовленным к последней свадьбе. Зангар везде ходит с магом, маги объявили войну паладинам, мы паладины... Возникают вопросы. Что делал он у Девира? Я пойду, на нас уже косятся. Это все, что я хотела тебе рассказать в качестве платы за помощь. Думай сам, что делать с этой информацией.

Логир спрыгнула к остальным, оставив мою группировку в одиночестве. Я перевел взгляд на некроманта – вместе с Маринар они прогуливались недалеко от стены, вновь что-то обсуждая и споря. Что получается – учитель Зангара вначале встречался с Арчибальдом, затем с его основным недругом – Девиrom. Потом вся эта троица отправляет в Академию своих учеников, которая благодаря махинациям оказывается в одном секторе. Что же им всем нужно? Я? Да кому я сдался! Один из игроков, коих тысячи! Здесь что-то другое, нечто такое, что выпадает из моего понимания, но без чего ни Арчибальд, ни Девир не могут жить. Спросить у некроманта напрямую? Надеяться на его доброе ко мне расположение и специфическое чувство справедливости? Ничего он мне не скажет, в очередной раз сошлется на запрет учителя. Как ни прискорбно

признавать, для меня все эти существа – чужие. После Академии мне станет с ними не по пути. Нужно будет найти Громану и разобраться с записками Мадонны. Вот это приоритет номер один, а возней между Арчибальдом и Девиром пускай занимаются их ученики. В пустошах, кстати, где-то маги должны быть. Дангард обещал отыгаться за лес.

– Напутственное слово кто желает сказать? – обратился я преимущественно к Долгунате и Зангару, как только мы построились в боевой порядок. Первым уже привычно шел Монстричелло, мне даже пришлось ему отдать из неприкосновенных запасов три эликсира на Энергию. Без танка, имеющего иммунитет к магии, соваться дальше нецелесообразно. Следом за Монстром двигались Логир, Рефор и Долгуната. Двое с оружием, одна с когтями. Зангар и Маринар составляли третий ряд группы, обеспечивая удаленное уничтожение противника, меня, как второго танка, поставили на случай непредвиденных обстоятельств сзади, а вся остальная мелочовка расположилась между мной и Зангаром. Без оружия в открытом бою от них толку мало.

– Раз никто ничего интересного не хочет сообщить, предлагаю выступать, – подытожил я. – Где ближайший учитель?

Сразу пять рук указали в одном и том же направлении.

– Замечательно, туда мы не пойдем. Монстр, двигай направо, вдоль стены, постепенно забирая влево. Нам нужно обойти сектор.

Повисла пауза. Как я и предполагал, паладины настолько четко выработали для себя иерархию главенства, поставив вначале Долгунату, потом всех остальных, что сейчас у них происходил разрыв шаблона, – друидка не спешила возвращать власть в свои руки, позволяя командовать стороннему существу. Мне пришлось еще раз повторить, прежде чем хмыкнувший Монстричелло повернулся и медленно, словно не веря, что он это совершает, побрел по указанному маршруту. Поскорее бы закончилась эта Академия! Ненавижу командовать.

Через некоторое время я окончательно убедился – к рельефу пустошей было невозможно применить эпитет «ровный, как обеденный стол». Местность была свободна от растительности – ни деревьев, ни кустарников, ни высокой травы мы не встретили, при этом перепад высот порой достигал тридцати метров! Пустоши были больше похожи на курганы, холмы или насыпи, чем на пологую равнину. Стараясь идти между холмами, мы не встречали незваных гостей – только однажды на гребне возвышения мелькнула тень, чтобы тут же исчезнуть и не возвращаться. Несколько раз я вытаскивал из небытия питомца, но, кроме забавного бега вприпрыжку, он ничем не отличился, даже не рычал, как в

логове.

– Гости! – прокричал я, окружая себя энергетическим щитом и активируя артефакт. Две гипертрофированные змеи, похожие на червей из фильма «Дрожь земли», бесшумно двигались за нами на расстоянии сотни метров. Если бы не питомец, замешкавшийся и заставивший меня оглянуться, гости явились бы к нам без предупреждения.

– Что-то новенькое, – друидка оказалась рядом со мной в считанные мгновения. – Монстр, защита! Все в круг! Активируем щиты по моей команде! Маринар и Зангар – бейте издали.

– Они движутся только по ложине, – заметил я и перевел взгляд на холм. Не дававшая мне вот уже полчаса покоя линия деления травы на густую и сочную сверху холма и тонкую, едва живую, у его основания, стала понятна. Внизу она была обглодана, зажевана, измята и изрыта червями. Эти твари не поднимаются выше!

– Вы его слышали? Бегом наверх! – видимо, последнее я произнес вслух, так как Долгуната сразу же начала раздавать приказы.

– Не успеют, они быстры, – Зангар остался стоять на месте, в то время как паладины и Маринар рванули наверх. Достав свое копье, некромант оскалился: – Нужно дать бой. Ярый, дай два эликсира. У меня только еда. Обменяемся. Хочу проверить, чему научился. Ты со мной? – последний вопрос, что удивительно, кинокефалец адресовал не мне, а Долгунате.

– Не думаю, что моего контроля хватит на этих тварей... Хотя... Почему бы и нет? Ярый, мне тоже парочку эликсиров выдели. Действительно, нужно проверить способности в боевом режиме.

– Я похож на бездонную бочку? – недоуменно переводил я взгляд с одного игрока на другого.

– Верну все в двойном размере, – отмахнулась Долгуната, дождалась, когда я все же раскошелюсь, и что-то начала нашептывать себе под нос. Почва вокруг нас запенилась, выплескивая наружу мощный налитый соком зеленый ковер, так любимый альпийскими коровами. Глаза друидки налились зеленоватой дымкой, несмотря на полный штиль, волосы развеялись, словно под сильным напором ветра, девушка даже в размерах выросла, налившись неведомой силой. Земля дернулась, и меня потащило к друидке – зеленый ковер начал стремительно уменьшаться в размерах, всасываясь в ноги Долгунаты, словно в губку. Не имея представления о последствиях возможного касания друидки, вдруг меня тоже засосет в нее, я быстренько сбежал с ковра и уже с безопасного расстояния продолжил смотреть на преобразования.

Зангар тоже не отставал от всасывающей траву девушки. Вокруг

головы некроманта образовалось туманное облако, о котором я много слышал, но впервые видел. Выглядело это отвратительно, словно плотная темная грозовая туча, зависшая на одном месте. Кристалл на поясе засиял как маленькая звездочка, и кинокефалец, в целом и без того немаленький, также вырос в размерах. Зангар отставил одну ногу, отвел в сторону руку с копьем и наклонился, словно бегун на стайерские дистанции. Туман на голове не позволял видеть морду некроманта, однако я был уверен – на ней сейчас нарисована злобная ухмылка уверенного в своих силах и готового к тяжелому бою бойца. Это при том, что, в отличие от меня и Долгунаты, у него не было активной защиты. Только собственная ловкость, гибкость и обновленная броня.

УИ-А-А-А!

Двигающиеся с неотвратимостью локомотивов черви налетели на невидимое препятствие в нескольких десятках метров от нас и застыли словно вкопанные, бешено раскачиваясь из стороны в сторону. В уши ударил ультразвук, и бегущие на спасительную высоту игроки рухнули на землю, словно кегли от удара шара. На ногах остались только Логир, Сартал и Монстричелло, успевшие, как и мы, захлопнуть забрало доспеха. О подъеме речь больше не шла – выдержавшие звуковой удар игроки занимались тем, что не позволяли скатиться вниз по холму оглушенным и орущим от невыносимой боли напарникам, оказавшимся не готовыми к битве. Мне тоже пришлось несладко – левая рука онемела до самого плеча. Отсутствие перчатки сделало мою броню уязвимой, и удар червей достиг своей цели, пусть и не такой, на которую они рассчитывали.

Только сжав зубы, принимая и убаюкивая боль, я понял, что остановило червей, – из земли выросли толстые корни, обвившие нижнюю часть надвигающихся тварей. Мелькнула тень – некромант пошел в наступление. Зангар был настолько быстр, что глаза не успевали следить за его передвижением. Я замечал только черную молнию, носящуюся вокруг червей и оставляющую после себя глубокие порезы. Вновь последовал не принесший дивидендов удар ультразвуком, после которого черви перешли в наступление – возвышающимся над землей четырех-пятиметровым туловищем они начали колошматить по земле, стараясь попасть в порхающего вокруг них кинокефальца.

– Затрак де вальда! – прорычала Долгуната настолько металлическим и неживым голосом, что я поежился и обернулся. Друидка вообще перестала походить на человека. Разведя руки в стороны, она с помощью зеленых побегов поднялась над землей, запрокинула голову и активно что-то нашептывала, периодически оглашая окрестности страшным

металлическим голосом. Результат ее действий не заставил себя ждать – вокруг червей начала кружиться мошकारа, жала и кусая незваных гостей, из земли постоянно вылезали новые побеги взамен тех, которые рвались из-за метания монстров; над головами противника появилось грозовое облако, из которого били редкие молнии. Долгуната использовала весь доступный ей арсенал способностей друидов, изученных в дорне. Ультразвуковой крик червей звучал не переставая, а удары о землю походили на четырехбалльное землетрясение. Прекрасно осознавая, что повторить подвиг все еще живого Зангара мне не удастся и я обязательно попаду под раздачу, если сунусь ближе к червям, я достал эликсир на Энергию и подбежал к друидке – нельзя позволить себе такую роскошь, как ее перерождение. Учитывая, что руки девушки были скованы выращенными ею же побегами, выпить ранее переданные ей эликсиры она не могла.

Два зеленых тумана уставились на меня, стоило подойти ближе к друидке. Я продемонстрировал эликсир, демонстративно открыл крышку и поднял руку, поясняя свои намерения. Вдруг Долгуната признает меня врагом и ударит чем-нибудь тяжелым?

– Шальдан расм де вальда! – монстр, некогда бывший довольно приятной девушкой, вновь прокричал что-то металлическим голосом, запрокинул голову и открыл рот. Судя по всему, вливать эликсир нужно туда. Учитывая, что нашептывания временно прекратились, я поднялся на цыпочки и восстановил разбушевавшейся друидке Энергию, успев увидеть ряд стройных и острых, как у акулы, зеленых зубов. Трансформации подверглась не только внешняя, но и внутренняя часть девушки. Либо я только что увидел истинный облик Долгунаты, а человеческая форма – не более чем отвод глаз.

Послышался вздох облегчения, и окружающее пространство вновь разорвал шепот с редкими выкриками. Черви начали устывать и уже не столь интенсивно колотили по земле. Создаваемые Долгунатой корни глубоко впивались в их тела, практически разорвав пополам, а вездесущая молния в исполнении Зангара не останавливалась ни на секунду, в буквальном смысле выгрызая с червей один кусок плоти за другим. Стало понятно – явившиеся без приглашения змеи не жильцы. Даже ультразвуком они били уже не столь активно, что позволило нашей карабкающейся наверх команде подняться на ноги и продолжить восхождение.

– Фас! – в очередной раз вызвав Ррагра, я указал ему на практически остановившихся червей. – Жри их!

– Рра-ргра, – плотоядно ответил питомец и устремился вперед. Я скривился – вместо того чтобы вгрызаться в змей, неандерталец начал

поглощать ошметки их плоти, вырванные клинком Зангара. Набив желудок буквально за пару мгновений, питомец вразвалочку вернулся обратно и с довольной миной уселся рядом со мной, начав ковыряться в зубах. Управляемость волосатого малыша оставляла желать лучшего, можно было сказать, что ее вообще не было.

### **Вы получили максимальный уровень в Академии (15)**

**Весь последующий полученный опыт будет передан вам после Академии либо при перерождении**

Черви наконец-то закончились, как-то, можно сказать, чересчур буднично. Безжизненные туши рухнули на землю практически одновременно, озаряя всю группу опытом. Я удовлетворенно посмотрел на фреймы – если убийства червей хватило для того, чтобы вытащить меня на пятнадцатый уровень, то большую часть нашей группы оно сразу выбросило к спасительному пятому, даруя несколько дополнительных перерождений.

– Рга-ра? – питомец поднял на меня вопросительные глаза, явно чего-то желая. Я кивнул, и неандерталец мгновенно сорвался в сторону поверженных червей, с разбегу нырнув внутрь ближайшего. Заметивший это Зангар развеял туман, жестом указал на место нырка питомца и красноречивым движением головы спросил, что за хрень тут творится. Пришлось пожать плечами и многозначительно развести руками, мол, маленький у меня еще питомец, не все понимает и черт-те что творит.

– Маринар, разбери червей! – попросил некромант мага, решив, что много вреда от питомца не будет. – Здесь должны быть ингредиенты. Алхимия нам важна. Нужны эликсиры. Осторожней с сердцем. Ему нельзя окисляться. Обычно оно очень ценно. Наверняка здесь тоже. Очень ценный продукт... ЯРЫЙ!!!! ОТЗОВИ ЕГО!!!

Из первой туши вылез довольный и перемазанный кровью Ррагр, держа в руках еще дымящийся и наполовину погрызенный кусок мяса. Вернее, не мяса, а сердца, как заботливо показало свойство быстроисчезающего в утробе неандертальца предмета. Мордочка Ррагра светилась довольством, радостью и, что меня больше всего напрягало, – деловитостью, и весь его вид выражал такую решимость не останавливаться на достигнутом и приняться за уничтожение «пламенного мотора» второй поверженной рептилии, что я поспешил последовать совету некроманта и убрал питомца во вневременной карман. Пусть пока там посидит от греха подальше.

Стоило исчезнуть Прагру, как туловище «бессердечного» червя замерцало и исчезло, оставив после себя несколько наполненных черной жидкостью колбочек. Маринар даже не потребовалось продемонстрировать свои навыки патологоанатома, Игра сделала все за нее. Однако по пристальному взгляду, прижатым ушам и тяжело вздымающейся груди Зангара я понял, что оставила Игра нам далеко не все. Возможно, какую-нибудь мелочь, не стоящую даже толики усилий, чтобы за ней наклоняться.

– Свою долю добычи я забрал, остальное ваше, – несмотря на пристальные взгляды группы, я не собирался оправдываться за поступок питомца и давать обещания, что он исправится. С невозмутимым видом я отошел на пару десятков метров, чтобы изучить подкрашенную зеленым ореолом траву, – развитие артефакта должно быть постоянным.

Маринар провозилась со вторым червем до конца дня, и нам пришлось разбивать лагерь прямо в лощине. Справедливо предположив, что уникальность таких червей должна превышать все разумные границы, а время возрождения, если оно и есть, должно составлять никак не меньше суток, мы определили последовательность дежурства и завалились спать. В отличие от Лабиринта, пустоши не принесли нам дополнительных неудобств, во всяком случае желания опорожниться не возникло. Кстати, нужно будет этот вопрос как-нибудь поделикатнее узнать – игрокам что, вообще не нужно ходить в туалет? Или по возвращении в основной мир нас ждет дополнительный курс реабилитации, направленный на возвращение организму памяти о физиологических потребностях. За время, проведенное на тренировочных полигонах, можно отвыкнуть от всего.

– Ярый, твоя очередь, – мне показалось, что буквально через мгновение, как я закрыл глаза и решил немного поспать, меня растолкал Дирион. Худощавый паладин усиленно зевал и потирал глаза – накопленная за день усталость давала о себе знать. Убедившись, что я проснулся, Дирион рухнул на землю прямо там, где стоял, и буквально через мгновение к мирному посапыванию группы добавился его богатырский храп.

– Зангар согласился тебя заменить, – я только собрался вставать, как рядом уселась Долгуната. – Я обещала научить тебя сопротивляться ментальным атакам, отвлекаться на это во время движения нерационально. Почему бы не сделать этого сейчас? Сразу предупреждаю – я буду пытаться взять тебя под контроль, нужно, чтобы ты вслух разрешил мне это сделать, таковы условия Договора. Думаю, пары часов нам должно хватить. Приступим?

Не ожидав такого поворота событий, я некоторое время искал подвох в



предложении и словах Наты. Мало того, что девушка решила меня обучить здесь и сейчас, так еще и Зангара подговорила на то, чтобы он заменил меня на дежурстве. Некромант просто так ничего не делает, следовательно, ему что-то было обещано. Только что?

– Тебе нужно обучаться, – из сумерек вынырнула фигура кинокефальца. – Нужно учиться контролировать мимику. Недоверие написано на лице. Слишком красноречиво. Слишком читаемо. Тренируйся, это пригодится. Игра не любит открытость.

– Никто не любит открытость, – пробурчал я вслед Зангару, исчезнувшему так же внезапно, как и появившемуся рядом, попросил Игру не уничтожать друидку во время обучения и уточнил: – Что мне нужно делать?

– Открой мне свой разум, – сладким голосом прошептала девушка, и мир взорвался сотней осколков, оставив в центре всего сущего богиню красоты по имени Долгуната. Друидка использовала подарок ректора.

– Замри и внеми! – громовым голосом произнесла богиня, стоило мне рухнуть на бок и поползти в ее сторону. Я замер, стараясь выполнить любую прихоть своего идеала. – Ты под моим контролем. Я управляю твоими эмоциями и желаниями, заставляя совершать то, что нужно именно мне, а не тебе. Ты должен с этим бороться. Найди внутри себя точку опоры. Найди внутри себя то, что всегда будет с тобой, как бы окружающий мир ни изменился. Найди то, что позволит тебе опереться и выстроить вокруг себя защиту.

– Я не понимаю, что ты хочешь, – я уткнулся лицом в землю, судорожно вдыхая воздух, как только Долгуната выключила свой контроль. Тело трясло от осознания собственного бессилия. – Что за стержень? И почему ты еще жива? Как я понял, пользоваться подарком ректора тебе уже запрещено.

– Запрещено его использовать в личных целях, на все остальное ограничения не накладывались. На самом деле мне самой было интересно, и я готова была пожертвовать одним уровнем. Обучение не считается личными целями. Не суть. Что касается стержня... Целиком теорию я тебе читать не буду – ее можно узнать в любом открытом источнике, расскажу основы.

Любой контроль делится на два типа – психологический и магический. Магический прост до безобразия – получаешь специальное устройство и с его помощью продавливаешь волю противника, заставляя совершать нужные себе действия. Однако у этого способа контроля есть ограничения, которые сводят на нет всю его простоту – нельзя заставить противника

нанести себе вред. Как следствие, самый популярный способ блокировки такого контроля после амулетов – вбить себе в голову, что тебе сейчас плохо, что с каждой секундой, проведенной под контролем, организм, к примеру, не дышит, не живет, не существует.

В Игре есть специальные гипнотизеры, закладывающие на уровень подсознания эти мысли, отчего любой контроль сбивается. С закладыванием мыслей тоже можно бороться, но это не суть нашего обучения. Тебе важно понимать, что кроме популярного, есть и менее популярные, но более действенные способы сопротивления – нужно найти внутри себя нечто такое, что не даст разуму отключиться. К примеру, артефакт – он всегда с тобой. Как только я выключаю твой разум, твоя задача будет заключаться в том, чтобы отринуть навязываемый образ и сосредоточиться на артефакте. Представить его размеры, форму, цвет, проработать правила его развития, в твоём случае – мысленно полистать страницы. В общем, делать все, чтобы центром внимания был он, а не контролер. Если сможешь переключиться – вернешься обратно в реальность. Не сможешь... Значит, к сожалению, данный способ не для тебя и блокировку магического контроля придется делать через гипноз или амулет. Пробуем еще раз?

Я согласно кивнул, и мир вновь преобразился. В голове звучали какие-то мысли о том, что мне надо о чем-то подумать, но я их отринул как несущественные. Какие могут быть мысли, если ко мне явилась богиня?

– Нет, так дело не пойдет, – печально протянула Долгуната, вырывая из моих объятий ногу. – Мне, конечно, импонирует твоя любовь к грязи на моих ботинках, но мы здесь собрались для другого. Ты думал об артефакте?

Я исподлобья испепелил взглядом друидку, сплюнул с языка песок и угрюмо покачал головой, показывая, что в тот момент мне не думалось вообще ни о чем. Что самое неприятное – я прекрасно помнил все свои действия и мысли во время контроля, однако совершенно не мог собой управлять. Страшное ощущение.

– Ты должен, – безапелляционно заявила Долгуната и без проволочек дополнила: – Продолжаем! Либо ты научишься, либо нет. Третьего не дано!

Каждую минуту Долгуната делала перерыв, позволяя мне отплеваться от песка, отдышаться, занять устойчивое положение, и включала подарок ректора. Двадцать бесплодных попыток представить артефакт и сбросить контроль обернулись тем, что ботинки друидки стали сверкать, словно новые! Благо все спали и не видели моего позора.

– Продолжим! – в очередной раз отчеканила друидка, и мир привычно

распался на куски, оставив одну богиню. Дернувшись вперед, желая продолжить лизать ноги, я замер словно вкопанный. Перед глазами появился ухмыляющийся Арчибальд, всем своим видом говорящий о том, что такой бездарь и неуч, не способный справиться с элементарным контролем, не достоин права на... Месть! Он уничтожил мою мать. Сестру. Знакомых. Всех, кто когда-то меня знал! Арчибальд вычеркнул меня из мира НПС, залив освободившееся место кровью близких мне людей! На лице появился оскал ненависти, и внезапно на меня словно ушат холодной воды вылили – пришло осознание текущего положения. Я же нахожусь под контролем! Богиня – это не богиня, это...

– Отлично! – обрадовалась Долгуната, как только мир склеился обратно в целостную картину. – Ты нашел стержень, за который можешь зацепиться. Запомни это состояние и как ты к нему пришел. Повторяем!

Осколки – богиня – Арчибальд – сброс контроля. Осколки – богиня – Арчибальд – сброс контроля. Осколки – Арчибальд – сброс контроля. Осколки – сброс контроля. Сброс контроля.

– Хм... – нахмурилась Долгуната, когда после очередного слова «Повторяем» мир остался целостным и невредимым, только Книга знаний возникла перед глазами, явив картинку каторианца. Артефакт занял активную позицию по противодействию контролю и всячески помогал мне справиться с этой напастью. – У тебя слишком быстро вырабатывается навык. Поразительно... Нужно будет изучить этот процесс. С магическим контролем закончили – текущий заряд лерганта не позволяет использовать его более чем на десять процентов, но ты понял суть, это главное. Теперь поговорим о психологическом контроле... Это то, что в твоём мире называется НЛП. Ни амулеты, ни гипноз, ни проклятия никак тебе не помогут, если наткнешься на настоящего мастера этого метода. Только собственная сила воли и адекватное восприятие действительности. Специализация «Подаватель», несмотря на свою магическую природу, позволяет усиливать действие этой методики. Повторюсь – как таковой защиты нет, нужно включать голову и отдавать отчет своим действиям, как осознанным, так и бессознательным. Вот, например, как можно использовать этот метод...

Совершенно неожиданно я щелкнул себя по носу. Потом еще раз. И еще. С трудом прекратив самобичевание, я переводил изумленный взгляд с руки, ставшей на несколько мгновений чужой, на довольную Долгунату.

– Посмотри видео последних двух минут, – с улыбкой предложила девушка, и тут же перед глазами возникла Книга знаний. У меня едва глаза не вылезли из орбит, когда я понял все коварство данного метода! Мы

сидели друг напротив друга, и внезапно Долгуната наклонилась немного вперед. Я повторил ее жест. Она наклонилась в сторону. Я вновь скопировал. Она поднесла руку к щеке. Я за ней. Она себя почесала. Я тоже. Долгуната легонько щелкнула себя по носу, что я скопировал с не меньшим усердием, стараясь ни в чем не отступать от своего зеркала.

– В этом и заключается вся суть НЛП. Необходимо захватить внимание, зафиксировать его, и можно делать с жертвой все, что заблагорассудится. Начиная от щелчков по носу, заканчивая самоубийством. Тебе сильно повезло, что я еще недостаточно хорошо владею этой техникой. В противном случае наш разговор у камня возрождения был бы совершенно другим. Собственно, на этом наше обучение можно считать завершенным. Магический контроль ты научился сбрасывать, о психологическом я рассказала и показала все, что знала. Естественно, все охотники и контролеры пользуются смешанным типом, так как результат получается гораздо эффективнее, но мы его не будем разбирать, он является комбинацией тех или иных техник озвученных мной методик. Каждый контролер сам выбирает понравившуюся ему последовательность. Прошу признать этот пункт нашего Договора выполненным.

– Не сейчас, – протянул я, и появившиеся перед глазами кнопки исчезли. Долгунате удалось сильно озадачить меня вторым типом контроля, и прежде чем отпускать эту тему в свободное плавание, мне нужно тщательно все обдумать, переспать с новыми знаниями и разложить их по полочкам. Вдруг я что-то упустил важное, а сейчас друидка воздействует на меня очередной техникой, склоняя к необходимому ей одной результату. Желая перевести тему в нужное уже для себя русло, я попросил:

– Лучше расскажи мне о мирах, в которых ты побывала за время учебы. Их особенности, отличия, специфику. Раз мы все равно не спим, потратим время с пользой.

– С пользой для тебя, – фыркнула друидка, но тем не менее устроилась поудобней и начала рассказывать: – Первый мир, который я помню, имеет забавное название «Земля». Да, нечего так удивляться, мое детство прошло в том же третьесортном мире, что и твое...

Время пролетело незаметно. Рассказ Долгунаты позволил увеличить свойство «Нейронная сеть» еще на одну единицу, отчего зеленоватое свечение, окружающее предметы, элементы рельефа и вообще все, на что натыкался взгляд, приобрело более насыщенный и яркий цвет, чем раньше. К траве добавились камни и песок, также стремящиеся попасть в Книгу знаний. Собрав информацию о новых предметах, я недовольно скривился,

в очередной раз не обнаружив даже намека на тайник, как забавная мысль заставила бросить все и поспешить к просыпающейся группе. Пошел второй день, насыщенный невероятной удачей, однако мы до сих пор не ощутили не то что ее поцелуя, но даже намека на смущенную улыбку. Одежда и две змеи-переростка не в счет.

– Зангар, мне нужен ты и твой клинок, – я даже умудрился сбить дыхание, настолько торопился обратно. – Идем!

Стоит отдать должное некроманту – он поднялся на ноги и без лишних вопросов последовал за мной. Выдуманный мной план был настолько шит белыми нитками, что любой адекватный вопрос мог бы уничтожить его в зародыше.

– Теперь слушай, – мы отошли на безопасное расстояние, и я обернулся к некроманту. – Нужно, чтобы ты вслух задал вопрос «Где ближайший учитель пустошей», раскрутил свое копье, подбросил его вверх и отошел в сторону, чтобы оно упало на землю. Используем копье как компас и проверим, насколько нам сопутствует удача. Запустим для чистоты эксперимента десять раз, усредним направление и отправимся в путь.

– Интересный способ проверки, – заявил Зангар, внимательно посмотрев на копье. – Проверка не удачи – везения. Это разные сущности.

– Но согласишься, здравая мысль в предложении все же есть? – я не собирался сдаваться. – В конце концов, тебе что, тяжело сделать, что я прошу? Было бы у меня что-то похожее на указатель, я бы тебя не просил.

Зангар промолчал, задумался на некоторое время, ухмыльнулся и со словами «Где находится ближайший учитель?» запустил свой артефакт вертикально вверх, закружив его не хуже лопастей вертолета. Копье на пару мгновений зависло в воздухе, чтобы тут же рухнуть на землю.

– Фиксируй направление, – невозмутимо бросил некромант, поднимая копье и повторно запуская его в воздух.

Спустя пару бросков к нам присоединилась вся группа, от которой мы отделились, чтобы случайно не задеть летящим копьем. Если вначале все ерничали и смеялись, то с каждым броском веселье сходило на нет. Зангар решил расширить эксперимент и подбросил копье не десять, а тридцать раз. В момент, когда копье приземлилось после последнего броска кинокефальца, группа погрузилась в гробовое молчание, которое стало настолько осязаемым, что было слышно, как скрипит песок под ногами переступающего Монстричелло. Все тридцать попыток определить, где находится учитель, запускаемые Зангаром с разной скоростью и ускорением, постоянно указывали на один и тот же сектор с разницей в

десять градусов. Сектор, находящийся в противоположной стороне от центра пустошей. Согласно теории вероятности, как минимум половина бросков должна была указать на любое другое направление, однако в рамках Академии эта логика не работала. Выдуманный мной способ четко определил сектор поиска.

– Нам сюда, – Книга знаний помогла усреднить все тридцать показателей. – Ната, нужна разведка. Промчись пантерой по этой прямой, посмотри, что там. Мы пойдем следом. Эксперимент показал слишком странный результат, чтобы им пренебрегать. Даже несмотря на то, что с той стороны находится стена, нам все равно нужно исследовать сектор. У кого-нибудь есть другие соображения?

Возражений не было. Долгуната рванула вперед, парой прыжков скрывшись за гребнем холма, мы же выстроились в походный порядок и двинулись за ней, тщательно исследуя все неровности. Как показал лес, учителя могут находиться в самых труднодоступных местах и не обязательно, что они будут живыми существами. В рамках Академии механизмы тоже умеют обучать.

**Прогресс обучения: Вы достигли 9 из 11 учителей (+1 необязательный учитель)**

– Добро пожаловать, рекрут, – протянуло похожее на гриб существо. Из-под огромной коричневой шляпки выглядывали три красных глаза, расположенные прямым на ножке. Ни рук, ни ног у загадочного учителя не было. Отодвинув выросший возле самой стены лист лопуха, являющийся самым крупным растением, встреченным нами в пустошах, я уселся рядом с задумавшейся Долгунатой. Девушка первой прошла обучение и сейчас разбиралась с новыми знаниями. – Я научу тебя, как активировать комбинированную атаку. Внемли же моей мудрости!

## Глава 12. Ректор

– Осталось только понять, как туда попасть, – задумчиво пробормотал я, отодвигаясь от импровизированной карты пустошей, нарисованной прямо на земле. Результат поиска учителя оказался настолько показательным в плане проверки удачи, что мы несколько раз повторили эксперимент, задавая все более и более интересные вопросы. Где находится следующий дополнительный учитель пустошей? Где находится ближайшее скрытое сокровище? Где находится аукцион? Где находятся самые ценные для игрока предметы в пустошах? Где в пустошах подземелье? Где монстры с самой ценной добычей? Где... Группа генерировала вопросы со скоростью экспресса, и Зангар едва успевал делать положенные для уточнения направления движения броски. Используя Книгу знаний, я набросал на земле потенциальную карту пустошей нашего сектора и отмечал на ней направления. Когда вопросы иссякли и последняя черточка была нанесена на карту, все почесали голову. Такого явно не ожидалось.

Практически все линии вели в центр. Туда, где должен находиться ректор со своим замком. Из общей картины выбивался только ближайший дополнительный учитель, до которого нужно было двигаться чуть правее. Все остальное указывало строго в центр.

Учитель комбинированных атак рассказал много чего интересного, но полезного в рамках Академии сугубо для Долгунаты. Оказывается, игроки могут формировать так называемые «комбо», запускающие одновременно несколько типов урона. Например, к усиленной физической атаке может быть одновременно добавлена атака на сознание, временно оглушающая противника, и уничтожитель Энергии – способность, не наносящая никакого урона физическому телу, зато высасывающая Энергию со скоростью хорошего пылесоса. Комбинированная атака активируется своим ключевым словом, которое задаешь при создании, при этом затраты ресурсов складываются друг с другом. Если для активации каждой из способностей необходимо 20 единиц Энергии, то для комбинированной атаки из 3-х÷ способностей необходимо уже 60. В общем – вроде как и нужное, но относительно бесполезное знание. Выжить в Академии оно не поможет.

– По сути, у нас три пути, – подытожил я результаты второго эксперимента. – Либо мы идем ко второму скрытому наставнику и обучаемся еще какой-нибудь суперполезной штуке, либо мы идем к

обязательным учителям и спокойно заканчиваем Академию, либо двигаемся к ректору. Уверен, в его замке можно будет хорошо пожить и наверняка там есть все учителя, сконцентрированные в одном месте. Я за третий вариант.

– Согласен, – поддержал меня Зангар. – После Академии можно обучиться. Все есть, что здесь. Комбинированная атака тоже есть. Временные карманы есть. Полтора граниса стоит полгода. Сейчас нужно пользоваться удачей. Идти к ректору. Нужно пройти подземелье. Если оно есть. Как показывают броски – есть.

– Этот учитель был слишком замечен, чтобы обучать чему-то редкому, – Долгуната заняла противоположную нам позицию. – Но представь, некромант, что если в пустошах есть учитель, скажем, дельоники? Ты готов его упустить?

– Его не может быть. Слишком неразумно. Мой наставник знал бы. Он прошел все пустоши.

– Твой наставник и об удаче ничего не знал, – не сдавалась друидка. – Быть Наместником не значит быть всеведущим.

– Стоп! – мне пришлось вмешаться, так как, судя по недоуменным глазам паладинов, они тоже ничего не понимали. – Что за дельоника?

– Специальность, наличие которой позволяет перегонять эмоции в источник Света, – пояснила Долгуната. – Крайне редкая штука, в основном мире ей обучает НПС, появляющийся возле своего случайного избранника, только-только ставшего игроком. Обучает и тут же исчезает, чтобы появиться еще через месяц. Светлые берегут избранников, как зеницу ока – никто другой не может создавать источники, а поймать НПС нереально. Несколько раз пытались это сделать, каждый раз сильно обжигались. Даже Арчибальд отказался от заказа на поиск, слишком это чревато. Что если с твоей удачей мы найдем такого учителя? Тебе-то все равно, ты темный, и тебя источник уничтожит, но девять светлых существ, обеспеченных необходимым развитием и благами до конца Игры, с которых только что пылинки не сдувают, – это слишком хорошо выглядит, чтобы лишний раз не проверить.

– А что, мысль! – восторжеслись паладины. – Друидка дело говорит и...

– Ты расскажи лучше, что происходит с теми, из кого делают источники Света, – тихонько усмехнулся я, но все притихли, словно я проорал это громовым голосом. – Как их пытаются, как выкручивают жилы в надежде получить дополнительную толику «эмоций», как матерей заставляют убивать своих детей... Расскажи, и тогда мы решим, имеет ли



смысл нам искать учителя дельоники? Слово-то какое придумали: дельоника. Это чтобы никто не догадался, наверное, да? Палач звучит не очень приятно.

– Что за чушь ты тут несешь? – насупился Монстричелло. – Это же полный бред! Пытают темные! Светлые защищают невиновных и помогают убогим...

– Это правда? – Логир обернулась к Зангару, как наиболее опытному и обладающему информацией игроку. – То, что сказал Ярый об источниках, – правда? Их делают из живых существ?

– Не делают. Насыщают Энергией. Из живых делают эликсиры. Такие, как у Ярого. Восстанавливающие всю Энергию. Одна жизнь – один эликсир. Есть еще перегонный куб. Он занимается только эмоциями. Делает слабые эликсиры. Восстанавливающие конкретное значение Энергии. Это изобретение дельоников. Сам источник делается долго. Эмоций нужно много. Не важно каких. Светлых, темных, главное – наличие. Пытки самый простой выход. Ярый сказал правду. Большинство умирает. Нет... Обычно все умирают.

Долгуната презрительно выдохнула, когда на нее с осуждением посмотрела вся группа.

– Вот и замечательно, – пользуясь всеобщей неразберихой, я вновь взял управление в свои руки. – Мы определились, что больше по скрытым учителям не пойдем, а двинем напрямик к ректору. Возражений нет? Отлично. Монстр – нам в ту сторону. Вперед...

Оставив позади гриб-переросток, мы двинулись по уже изведанной тропе к центру пустошей. Периодически то тут, то там мелькали различные силуэты и группы, но нас никто не трогал. Как я понял, пока мы находимся в лощине так и не переродившихся червей, мы в безопасности. Стоит нам из нее выйти, как начнутся неприятности, ибо...

Огромный пласт земли взлетел в небо, унося с собой головную группу. Монстричелло, Логир и Рефор взлетели вверх метров, наверное, на двадцать, чтобы с оглушительным звоном, скрежетом и неприятным чваком рухнуть на землю. Пока они еще летели, на оставшейся группе мгновенно появились энергетические щиты и дикий крик падающей Логир лишь внес ясность в происходящее:

– МАГИ!

– Я же обещал, Ярый, что мы еще встретимся, – часть дерна отошла в сторону, и из-под земли выбрался целый десяток магов во главе с Дангардом. Я обернулся и увидел, что таких «подземных хранилищ» было еще три – нас взяли в плотное кольцо тридцать два мага и десяток

охотников.

– Наше соглашение считаю выполненным. Я привел его, – невозмутимо произнес Зангар и оказался рядом с Дангардом. Маринар не отставала от него ни на шаг. – Он ваш. Маринар не трогайте. Она моя. Долгуната мне интересна. Постарайтесь не убивать. Монстричелло, Логир и Сартал. Они инициированы, пятый уровень. Остальные не инициированы. Их уничтожайте. У Ярога пятнадцатый уровень. Спустите до третьего. Потом к ректору. Нужно выполнить Договор. Мне нужно его поддерживать. Помогать. До выхода из Академии. Поможем дойти до ректора. Спустим до первого уровня. Пройдем двух учителей. Он получит ключ возвращения. Убьем окончательно до активации. Договор будет выполнен. Девир будет доволен.

Повисла гробовая тишина. Паладины недоуменно смотрели на некроманта, не в силах что-то сказать. Никто не верил в происходящее, ибо Зангар за последнее время показал себя настоящим партнером. Существом, на которого можно было положиться!

**Получено дело: Предательство Зангара (Доступны слоты еще для 9 дел)**

**Описание:** Зангар, некромант пятого уровня, нарушил условия Договора между ним и Ярополком, паладином пятнадцатого уровня. В соответствии с п.35.8 Договора Игра делегирует определение степени нарушения и наказания за него судье, находящемуся в радиусе двадцати метров от совершенного места преступления

**Задача:** Разберите данное дело и вынесите по нему вердикт

**Ознакомление с делом:** 40 %

**Срок исковой давности:** 3 месяца

Перед глазами тут же появился подписанный нами текст Договора. Домотав до нужного пункта, я не смог сдержать оскала – в типовом договоре шла ссылка на судей, оказавшихся в определенном радиусе от места преступления. Получается, что любое нарушение Договора, связанного со мной, не приведет к мгновенному уничтожению и наказанию нарушителя. Та же Долгуната может отказаться выполнять Договор и заставить меня плясать под свою дудку. Нужно в обязательном порядке пересмотреть наш Договор и убрать данный пункт. Типовое, мать его, соглашение...

Первое ошеломление спало, и я с ненавистью прорычал:

– Ты нарушил Договор!

– Договор говорит о многом, – невозмутимо пожал плечами Зангар, выходя из кольца магов. – Мне нельзя тебя убивать. Мне нужно делиться информацией. Мне нужно помогать. Нужно поддерживать. В нем нет важного. Запрета на передачу. Магам, Долгунате, кому угодно. Я поддерживаю тебя. Помогаю избежать опасных противников. Тебя доставят к ректору. Я получу награду. Тебя доставят к учителям. Ты обучишься. Наше соглашение будет выполнено. Затем тебя убьют. Мне не нужен соперник. Достаточно одной Маринар. На будущее, Долгуната, – Зангар обернулся к пантере. – Нельзя активировать камень характеристик. Нельзя получить здесь удачу. Я точно знаю. Постоянно здесь три камня. Ярый нашел один. Осталось два. Ярый активировал свой камень. Вновь стало три камня. Я их найду. Я умею. Теарт видит путь. Он поможет отыскать. Если захочет жить. Я кидал копье. Мое копье – мои правила. Падало, как мне надо. Я знал, где учитель. Дангард подсказал. Знал, куда нужно привести. Дангард определил, где засада. Я вел Ярого. Нужно было дойти сюда. Мы дошли. Ты можешь уходить. К тебе нет претензий. Твое задание не выполнить. Убить всех!

Тридцать пять вспышек молний и десять сверкающих линий разорвали мою защиту в клочья, однако я практически добежал до ближайшего ко мне мага. Маринар, как я успел заметить, перед тем как погас свет, стояла в сторонке и потупившись рассматривала свои ноги. Что касается друидки... Она уносилась прочь, и никто не собирался ее преследовать. Ната окончательно провалила свое задание, каким бы оно ни было.

– Вот он! Огонь! – стоило окружающему миру обрести четкость, как на возникшую вокруг меня защиту посыпался град ударов. Молнии, льдинки, стрелы. Я потянулся за эликсиром и похолодел – их больше не было! Последний я влил Долгунате в глотку, а забрать те два, что передал ей перед предательством Зангара, просто не успел. Защита лопнула, и я ушел в небытие.

– Появился! Валим его!

Я совершенно ничего не успевал сделать. Катался по земле, прыгал, вешал на себя щиты, но все было тщетно – прижали меня знатно. Каждый раз, как только я появлялся, дружный залп нескольких десятков игроков отправлял меня на очередное перерождение. Один раз я заметил прущего напролом Монстричелло, хотел было к нему подбежать, но тут громила рухнул как подкошенный – в его спине торчало больше десятка стрел. Маги действительно нашли способ бороться с Монстром – они привлекли охотников.

– Держи его! – тьма в очередной раз развеялась, и я оказался бок о бок

с тремя дородными воинами. Они были настолько огромными, что на их фоне я чувствовал себя карликом. Наконец-то мне представилась возможность увидеть настоящих огров! Жаль, что это произошло в такое неудобное для меня время. Меня обхватили и оторвали от земли, словно маленького ребенка, огромными лапищами плотно прижав руки к туловищу. Извернувшись, я попробовал ударить ногами или головой, однако перед глазами заплясали звездочки, когда я со всего размаха врезался в защиту.

– Аккуратней с рукой, он ею активирует атаку! – подсказал знакомый голос, и земля под ногами пришла в движение – меня понесли вперед.

– У него третий уровень остался, – продолжил незнакомец, заставив меня нахмуриться – откуда он знает? Взгляд сразу устремился к фреймам группы, и я проскрежетал зубами – Маринар добавила к нам Ользара, мага. Фреймы Дириона и Рефора были серыми и едва заметными. Судя по нарисованным на них трехглазым черепам, об этой парочке можно навсегда забыть. Долгунаты в составе группы не было, Теарт имел второй, все остальные паладины – первый уровни. Геноцид состоялся. К слову сказать, за время моего отсутствия Зангар и Маринар прокачались до пятнадцатого уровня. Увижу – убью тварей!

– Ха-ха-ха, это не поможет! – развеселился Ользар, как только я вышел из группы. Нечего светить перед врагами своей информацией. Извернувшись, я вновь попробовал нанести удар огру, однако звездочки перед глазами были единственным видимым результатом. – Три смерти, паладин, и ты исчезнешь. Что там?! – внезапно прокричал маг куда-то вперед.

– Темные! Десять всадников! – из-за гребня располагающегося впереди холма выглянул охотник. – Дангард с ними разбирается!

– Ждем здесь, – приказал Ользар и вновь начал иронизировать на мой счет: – Надо же было так попасться в ловушку некроманта! Это же...

Маг замер со стеклянными глазами, уставившись в горизонт. Огры недоуменно переглядывались, не понимая, что происходит. Вытащив дубинки, показывая, что в рамках Академии они опасны, как никто другой, громадные туши воинов попятились к гребню холма, встав полукругом. Ользара и еще десяток магов оставили без прикрытия. Уже находясь метрах в двадцати от застывшей группы, я увидел мелькнувшие черные хвосты двух пантер. За несколько секунд маги были разорваны в клочья, и пантеры исчезли, словно их никогда не было.

– Вы почему здесь? – к ошестинившимся ограм подошел Дангард. Достав из виртуального инвентаря эликсир, он отточенным движением

откинул крышку и выпил содержимое одним махом, восстанавливая себе Энергию. Я насупился – получается, что у мага есть с собой запас эликсиров. Почему же он пошел со мной на сделку?!

– Друиды! – пробасил держащий меня огр. Тембр его голоса был настолько резонирующим, что у меня даже заныли зубы. – Они убили поддержку.

– Эта сука все же решила объявить войну? – удивился маг. – Ничего, уgomоним и ее. Несите его дальше, впереди чисто. Я пока проверю, что творится сзади.

Земля вновь закачалась и пришла в движение. Наконец-то настало время, когда можно было все хорошенько обдумать и взвесить. На карте из паладинов был только один Теарт, остальные находились на перерождении. При этом сам Теарт к этому моменту находится недалеко от центра карты, видимо, там же, где находится ректор. И где, по всей видимости, сидят Зангар и Маринар. Я открыл список дел и с удивлением уставился на процент ознакомления с делом о предательстве Зангара: 40. Если судить по логике Системы, я знаю меньше половины необходимой информации по делу, что делает вероятность вынесения корректного вердикта величиной, стремящейся к нулю. Но чего я тогда не знаю? Причин его поступка? Да мне реально на них наплевать! Я вижу свершившийся факт – меня собираются обнулять вопреки Договору! Какие же это поддержка и помощь? Чистой воды преступление! Что еще мне неизвестно?

– Привет, толстолобые, – огры успели пройти буквально несколько сот метров, как буквально из-под земли перед ними выскочил брат Долгунаты, Сахрей. Друид выглядел внушительно – мощный, накачанный,двигающийся, словно танцор, он ничуть не боялся троих огромных громил с дубинками. Во всяком случае, ехидная ухмылка, озарявшая его лицо, говорила о том, что он не сомневается, кто является хозяином положения. – У меня такое чувство, что вы взяли не...

Уже знакомая картина предстала передо мной – глаза Сахрея остекленели, и он в один миг превратился в овощ, пускающий ртом слюну. Друид дернулся вперед, но замер, когда его ноги оплела трава. Долгуната была где-то рядом и не позволяла своему брату двинуться с места.

– Хорошо, первый здесь, – из-за спин огров вышел Дангард, внимательно осматривая окрестности. – Где же вторая? Долгуша! Выходи! Поговорим!

– Мне не о чем с тобой разговаривать, – ответ друидки раздался практически со всех сторон, словно она использовала объемные колонки. – Отпусти Ярого и иди с миром! Огры тебе не помогут!

– Ну же, солнышко, – Дангард явно не боялся друидку. Маг был спокоен и решителен. – Ты прекрасно знаешь, что я не могу этого сделать. Зачем нам лишние проблемы с учителями?

– Я обещала Ярому, что вытащу его из Академии, – послышался ответ. – Я привыкла держать слово. Одним наказанием больше, одним меньше – Арчибальд в любом случае будет недоволен. Я ничем не рискую. Что касается тебя, – Долгуната залиvisto рассмеялась, – как долго ты сможешь удерживать Сахрея? Как долго сможешь противиться мне? Здесь нет некроманта, меня некому подавлять. Поиграем?

– Найти ее! – Дангарду изменило спокойствие, и он преобразился. Однако изменения мне не понравились – вместо того чтобы занервничать, стать дерганным и нерешительным, маг стал походить на опытного, подготовившегося к смертельной битве воина, не собирающегося отступить ни на шаг. Двое огров рванули в разные стороны, туда-сюда размахивая дубинками и вспахивая ими землю. По мнению моих похитителей, друидка могла быть где угодно. Я перевел взгляд на Сахрея и еле сдержал радостный взглас – глаза друида приобрели нормальную расцветку, и он активно избавлялся от опутавших его ноги растений. Те больше не проявляли агрессии – Долгуната их отключила.

– У тебя нет власти надо мной! – стоящий рядом со мной маг внезапно захрипел и рухнул на колени. Дангард рычал, что-то невнятно бормотал, упирался руками в землю, но не сдавался.

– ГАРХ! – справа раздался громогласный рев огра, и в мгновение ока громила растворился в воздухе. С его когда-то огромной спины с грацией кошки на землю спрыгнула Долгуната, присела и лукаво посмотрела на удерживающего меня монстра.

– Ты мой! – промурлыкала она, и одновременно с этим слева раздался еще один дикий рык огра. Сахрей успел разодрать второго защитника. Дангард продолжал играть роль плуга, сопротивляясь Долгунате, которая, покачивая бедрами, начала подходить к нам. – Всегда было интересно, откуда у огров иммунитет к контролю? Вам не хватает воображения? Проблемы с мозгами? Удиви меня, Нурлаг. Почему ты решил примкнуть к магам?

– Стой, где стоишь, – пророкотал огр. – Иначе я его уничтожу.

– Чем? Своей пукалкой? – ухмыльнулась друидка, даже не думая останавливаться. – У Ярого защита прокачана уровня до второго, не меньше. Вспомни, как долго он держался каждый раз перед перерождением? Десять магов едва пробивали его защиту. Думаешь, ты стал таким крутым, что сможешь пробить его до того, как до тебя доберусь

я? Чмо болотное, – Долгуната подошла настолько близко, что пнула ногой мычащего Дангарда и завалила его набок. Наклонившись над магом, девушка обхватила его голову двумя руками, рывком, едва не оторвав этот думающий орган, подняла Дангарда на свой уровень, показав устрашающую силу, и прошептала:

– Ты мой! Ты всегда был моим! Ты всегда меня хотел! Если расслабишься, то ты получишь что хочешь! Я хочу тебя! Отдайся мне! Прими меня! Будь моим!

Огр стоял не шелохнувшись и молча наблюдал, как его потенциальный работодатель превращался в куклу. Однако мой охранник не ослабил хватку, по-прежнему удерживая меня над землей и блокируя доступ к артефакту.

– Если ты хочешь быть со мной, – продолжила Долгуната, продавливая Дангарда, – тебе придется забыть о Ярополке. Этого паладина для тебя больше не существует. Выполняй задание учителя и не лезь к Ярому. Тогда у тебя будет шанс. Сейчас ты проснешься и пойдешь заниматься своими делами, оставив нас одних.

Друидка щелкнула пальцами, и глаза мага прояснились. Он недоуменно посмотрел на огра, на меня, на Нату, пробурчал что-то вроде «делать вам нечего» и, не попрощавшись, помчался куда-то направо, словно там его ждало самое лучшее на свете лакомство. Для мага нас больше не существовало.

– Отпусти его, Нурлаг, – спокойно обратилась Долгуната к огру, как только Дангард скрылся за гребнем холма. – Какой смысл тащить его к ректору, если ему самому туда нужно и он спокойно дойдет ногами?

– Ты убила моих воинов! – огр не сдавался, однако хватка едва заметно ослабла. Стало легче дышать.

– Этих двух слабаков? – брови друидки взлетели вверх. – Как будто тебе есть до них дело? Не пугай меня, словно ты стал ярым приверженцем своего класса, и так день выдался не из легких.

– Зачем ты отпустила Дангарда?

– Потому что через час бы он вернулся и устроил охоту. Сейчас же у меня есть минимум пять часов, прежде чем он справится с гипнозом. Да, я знаю, что он справится, сама же обучала. Отпускай, в округе больше нет врагов. Только друзья.

– У охотников за головами нет друзей, – усмехнулся огр, от чего верхушка холма едва не вздрогнула, и разжал лапы, позволив мне рухнуть на землю. – У них есть враги и будущие жертвы. Привет, сорвиголова! Давно не виделись!

Переступив через меня, огр сжал друидку в объятиях, словно старый знакомый! Та не сопротивлялась, наоборот, ответила взаимностью, обвив руки вокруг громадной шеи огра и закрыв от удовольствия глаза.

– Нурлаг, – обрадованно защебетала друидка, словно встретила действительно старого знакомого. – Как же я рада, что тебя отправили в этот набор. Тоже из-за паладинов?

– Да мы все, по ходу, здесь из-за них! – выпустив Долгунату, огр уселся на землю, закинув дубинку за спину. – Ты же понимаешь, что нужно будет меня убить?

– Да, примерно через пару минут, дольше против меня не продержался бы даже ты. Но как же я рада, что встретила тебя! Помнишь Жардан?

– Мы трое против сотни людоедов? – развеселился Нурлаг, и его лицо приняло мечтательное выражение. Мечтающий огр – последнее, что я желал видеть в этом мире. Медленно, стараясь не привлекать к себе внимания, я отползал назад, пока не наткнулся на препятствие. Подняв голову, я встретился взглядом с ухмыляющимся Сахреем. Он отрицательно покачал головой и указал на Долгунату, предлагая мне присоединиться к друидке. – Как же не помнить?! До сих пор голова вождя дома висит! Такой трофей – любо-дорого вспомнить. Зачем тебе паладин?

– Нужно вытащить его из Академии. Слишком много народа жаждет его здесь оставить, поэтому хочу доказать сама себе, что это возможно. Дангард со своими цепными псами, Зангар, ты, Сальвар со своими охотниками... Ладно бы он был основной целью, была бы понятна причина такого пристального внимания. Но нет. Рядом с простым неинициированным паладином постоянно крутится народ, поэтому мне стало интересно – зачем вам всем Ярый?

– Понятия не имею – я выполняю просьбу учителя. Помогаю магам. Постараюсь своих сдержать, – пророкотал Нурлаг. – Но не обещаю, что у меня получится делать это вечно. Мы – наемники, гранис за паладина – слишком лакомый кусок, чтобы им пренебрегать. Поведешь его к ректору? – кивок в мою сторону.

– Да, только чуть позже. Вначале нужно с учителями закончить, – скривилась Долгуната. – Блин, там везде стражи...

– Лови координаты. Это один из дополнительных, но интересных учителей. Обучает невидимости, но она Энергию жрет словно пылесос. Дангард о нем не знает.

– Мне это зачем? – нахмурилась Долгуната, но тут же расплылась в улыбке: – Точно! Нурлаг, если все выгорит – с меня причитается!

– Да ладно, чего уж там, – потупился огр. – Расскажешь потом, как все



прошло. Время, Ната. Дальше могут возникнуть вопросы. Только сделай это быстро. Увидимся.

– Увидимся, Нурлаг, – промурлыкала Долгуната, превратилась в пантеру и одним движением лапы отделила высоко закинутую голову огра от туловища. – Спасибо, ты не враг...

– Отличное представление, – я поднялся на ноги, стоило в живых остаться только мне и двум друидам. – Объясни, что происходит?

– Позже, – бросила Ната. – Сахрей, сажай его на себя. Нужно убираться отсюда. Вначале обучим его невидимости, потом будем думать, что делать дальше.

Удар по голове вызвал страшнейший звездопад, завершившийся темнотой. Друиды не стали ломать голову, как уговорить меня отправиться с ними, воспользовавшись постулатом: пока ты без сознания, с тобой можно делать все, что захочешь. В частности – доставить тебя в нужную точку пространства.

**Прогресс обучения: Вы достигли 10 из 12 учителей (+2 необязательных учителя)**

Невидимость оказалась внеклассовой способностью, доступной всем и каждому. Основное требование – наличие энергетической защиты, поверх которой формируется особое поле, полностью поглощающее падающий луч света с одной стороны и испускающее его с обратной. Как правильно предупреждал огр, требования у такого способа скрытия были сумасшедшими – минута невидимости сжирала 50 единиц Энергии плюс затраты на активацию и поддержку защиты. За полгода тренировочного полигона мне удалось снизить поддержку невидимости до 40 единиц, однако даже такое значение было чрезмерно огромным, учитывая малую скорость восстановления Энергии. Если бы Долгуната не вернула мне два эликсира, я бы никогда не рискнул воспользоваться ею в рамках Академии – слишком неприятными последствиями это было чревато.

– Тебе осталось пройти двух учителей – броня и общие способности, – снизошла до разговора друидка, когда я оторвался от спрятанного в невысокой траве учителя. Интересно, каким образом огры на него наткнулись? – Вначале идем к броне.

– Я никуда не пойду, пока ты мне не объяснишь, что вообще происходит, – отрезал я, набрасывая на себя защиту. Вдруг Сахрею вновь вздумается ударить меня по голове. – Только на этот раз я хочу слышать правду и ничего, кроме правды. У нас Договор, помни о нем.

– Да плевала я на твой Договор! – фыркнула Ната. – Зангар пояснил, что стандартная форма имеет ссылку на судью, поэтому даже если я его нарушу, Игра ничего мне не сделает. Тебе предложат выбрать наказание. И что ты придумаешь? Еще раз объявишь о том, что меня нужно уничтожить? Так еще и на первый вердикт никто не откликнулся. С чего ты взял, что кто-то откликнется сейчас? Во всей Академии только некромант имеет возможность меня уничтожить, у остальных нет на это ни сил, ни возможностей. Так что не провоцируй меня лишний раз, пожалуйста, упоминанием о Договоре. Я и так тебя убить готова за ловушку.

– Зато она была хорошо придумана, – вставил реплику Сахрей, блаженно потягиваясь. – Нужно будет взять на вооружение.

– Да обычно придумано, – махнула рукой Ната. – Стандартная ловушка, одна из самых простых. Имей я возможность летать или прыгать – была бы бессмысленной. Ладно, проехали. Касательно того, что происходит, – я здесь в ссылке. Арчибальд был недоволен тем, что я проиграла турнир. Сказал, что дальше как приспешника учить меня бесполезно, я достигла потолка. Тут пришла новость о том, что паладинов выбрали в жертву, и он приказал увеличить поголовье представителей своего класса, которые закончат Академию. Плюс была выбрана цель, которая должна закончить Академию на первом уровне. Это мое испытание. Кто – не могу сказать, но точно не ты. Аналогичное задание у магов – у них тоже есть цель, которая должна закончить Академию на первом уровне. Все остальное – побочный продукт главной задачи. Весь устраиваемый геноцид – сугубо развлечение, не более. Что касается тебя – Дангард с тобой играл. Девир обмолвился о том, что желательно убить Ярого не ранее пустошей, вот в лесу тебя особо и не трогали, позволяя творить, что тебе вздумается. Зато здесь уже взялись по-серьезному. Я же... Арчибальд говорил, что чем больше тебя ставить в трудное положение, тем лучше ты развиваешься. У меня была задача мешать, провоцировать, убивать, но без фанатизма, делать все что угодно, лишь бы держать тебя в постоянном тонусе. Как видишь, у меня это хорошо получалось. Ты добрался до пятнадцатого уровня, получил камень характеристик, тучу гранисов, раздобыл эликсиры, где-то потерял руку и перчатку. Кстати, я не прочь послушать эту историю. При этом я знаю, что у тебя вообще не было никакой информации об Академии. Можешь смело считать, что все, чего ты здесь добился, – моя заслуга. Моя провокация – твоё развитие.

– Что здесь делает Зангар? – я постарался максимально выключить эмоции, чтобы не броситься на Долгунату с кулаками. Провокаторша хренова!

– Контролирует выполнение задания. Маги должны сделать то, что нужно его учителю. Кто, если не кинокефалец, сможет проверить качество выполнения? Причем все сделать должны именно маги, сам Зангар останется с незапятнанной репутацией и благословением от ректора. Местный босс любит светлых и чистых.

– На кой ему Маринар? Почему он возится с ней?

– Понятия не имею. Внешне они выглядят как счастливая парочка, но нужно знать некроманта. У него вообще нет эмоций, только расчет. Зачем-то заморочил девочке голову и держит ее рядом. Зачем – непонятно, но явно не просто так. Если тебе удастся это выяснить – буду рада услышать ответ. Ибо сама я его не знаю. Ты удовлетворен? Или тебя еще что-то интересует?

– Зачем ты вернулась за мной?

– Потому что хочу доказать самой себе, что Зангар и Дангард, не говоря уже об Ахеане, о котором почему-то ничего не слышно, не смогут мне помешать. Они хотят тебя уничтожить – я постараюсь тебя вытащить. Назло всем. После Академии пройдем вместе пару подземелий и больше друг о друге не услышим.

– Почему я должен тебе верить?

– Потому что у тебя нет другого выбора, – жестко отрезала Долгуната. – Хочешь ты или нет – я сделаю так, чтобы ты вышел из Академии. Хочешь сдохнуть – сдохнешь в большом мире. Хватит разговоров – идем разбираться с твоей броней.

Веры Долгунате не было ни на йоту. Почем мне знать, может, это хитрый план Зангара и его команды, чтобы я сам прошел всех учителей и пришел к ректору готовеньким. Однако Ната права – выбора особого у меня нет. Эту пару учителей нужно пройти в любом случае, тогда появится возможность выхода из Академии. Там уже и буду решать, что мне важнее – спокойно выйти и забыть о подарке ректора и его задании, нагадив, таким образом, некроманту, либо рискнуть и явиться к ректору, где находятся сейчас и Зангар, и Маринар.

– Еще вопрос, – прежде чем сесть на спину Сахрея, я посмотрел на Долгунату. – Ты сможешь победить Зангара?

Ответа не последовало, однако двадцать минут, что мы мчались к следующему учителю, морда друидки имела задумчивый вид. Прежде чем принимать решение, мне нужно знать – способна ли Долгуната справиться с Зангаром и пойдет ли она на это? Ибо прощать некроманту такую подставу я не намерен. Кроме того, он и Маринар – единственные, кто знает о наличии у меня записок Мадонны. Громану в расчет не берем. Как-

то мне не верится в то, что учитель Зангара встретит обладателя этой книги с распростертыми объятиями. Убьют и забудут как звали. Следовательно, нужно решать вопрос здесь и сейчас. Нельзя забывать, что эта парочка предателей не иницирована.

– Ярый – твои трое справа, – прошептала Долгуната, оценивая диспозицию. Благодаря невидимости мы смогли подобраться практически вплотную к учителю, минуя препоны в виде нескольких групп охранников, однако непосредственно у учителя нас ожидал сюрприз – двадцатка воинов, охотников и пара магов. Мы как раз попали на смену караула – одна десятка охранников меняла другую. Молча кивнув, я активировал артефакт, выпил один из двух последних эликсиров на Энергию, нацепил невидимость и рванул к своим целям. Время хорошего паладина прошло. Настало время паладина злого.

– ...никого не будет, но смотреть в оба! – успел услышать я от ухмыляющихся магов, когда, недолго думая, активировал атаку и всадил шипы Книги знаний прямо в глаза. Крит! Тело моего противника не успело еще растаять в воздухе, как я занялся воином. Закованный в латы соперник был грозен, однако на моей стороне было преимущество – внезапность и Долгуната. Одновременно с моим первым ударом друидка спеленала врагов травой, не позволяя им двигаться, поэтому часть способностей воина была ему недоступна. К тому же у него не было оружия – только собственные кулаки. Шипы со смачным «чвак» прошли сквозь броню игрока с третьего удара – ровно столько держалась защита. В меня прилетела молния – моя третья жертва, маг, мгновенно сориентировался и напал. Я ухмыльнулся – эмоции страха и отчаяния умерших и умирающих игроков были настолько сильными, что столбец Энергии даже ни на одно деление не просел. Уверен, даже невидимость, слетевшая с первым моим ударом, сейчас была бы для меня бесплатной. Проверка не заставила себя долго ждать – я активировал невидимость и шагнул в сторону, позволяя магу ошалело смотреть на то место, где я только что был. Столбик Энергии качнулся вниз, но тут же вернулся в исходное положение – потери сравнялись с поступлением. Я медленно обошел озирающегося мага, старающегося при этом выпутать свои ноги, и вонзил ему шипы в основание черепа. Эмоций, кроме злости, не было. Я настолько привык убивать игроков, что воспринимал гибель как данность. Невидимость вновь спала с ударом и от защиты, высекая искры, срикошетила стрела – на меня переключился один из охотников. Прекрасно осознавая, что друиду особой помощи не требуется – он уже расправился с десятком игроков и занимался оставшимися, я рванул к напавшему на меня стрелку. Хотелось выместить

на ком-то свою злость. Влетев в игрока с ноги, я опрокинул его на землю и следующим движением отправил на перерождение, привычно воткнув шипы в лицо. Удивительно, какой действенный способ! Мелькнуло системное сообщение о получении очередного уровня, но я отмел его в сторону. Радоваться четвертому уровню буду позже. Не желая задерживать группу, я отвернулся от драки и подошел к невзрачному старикану, невозможно взвизгивающему на бойню, словно она его не касается.

**Прогресс обучения: Вы достигли 11 из 12 учителей (+2 необязательных учителя)**

– Добро пожаловать, рекрут, – произнес старик, и окружающее пространство привычно сменилось тренировочным полигоном. – Я обучу тебя пользоваться броней. Внемли же моей мудрости...

Классовая броня оказалась довольно забавной штукой. Первое – в свойствах персонажа появилась дополнительная кнопка, по нажатию которой можно было настроить отображение плаща и шлема, сделав их невидимыми для окружающих и практически неосязаемыми для самого себя. Например, даже с закрытым забралом игрок мог спокойно использовать эликсиры и еду, не подвергая себя опасностям внешнего мира. Стоило опустить забрало, как перед глазами появилась дополнительная зеленая проекция моего персонажа, левая рука которой сияла красным цветом. Отсутствие руки и, как следствие, перчатки, делало мою броню незавершенной. Оставив забрало опущенным, я настроил невидимость шлема и вернулся в обычный мир – учитель брони наотрез отказался разговаривать на любые темы, отличные от брони.

Хотя на незначительный разговор я его все же развел. Несмотря на то, что классовая броня является единственной одеждой игрока, ее можно и даже нужно постоянно обновлять. Только у паладинов насчитывается более двадцати комплектов брони, от начальной, выдаваемой во время отправки в Академию, до брони Чарльстона, одного из великих кузнецов современности. Учитель даже не стал заикаться о том, сколько такая броня стоит, лишь намекнул, что всех имеющихся у меня на текущий момент денег не хватит даже на то, чтобы записаться на прием к этому мастеру.

Однако есть послабления – менее известные кузнецы тоже могут производить как комплекты, так и отдельные пластины, увеличивающие защиту от различных типов урона. Некоторые умельцы ставят на броню антигравы, позволяющие в тех или иных случаях летать, но особой популярностью среди игроков пользуются инерционные блокираторы,

позволяющие выжить даже при падении с небоскреба. Суть их функционирования проста: если игрок с энергетической защитой, к примеру, падает на землю с большой высоты, то сила мгновенного торможения перераспределяется и выводится в виде импульса с обратной стороны щита, оберегая игрока от повреждения и не позволяя ему превратиться в лепешку. Инерционные блокираторы, как и сама броня, бывают разного типа, и их нужно постоянно совершенствовать, ибо как только наступает стагнация, игрок становится незащищенным.

– У меня есть вопрос, – несмотря на то, что обучение у учителя длилось мгновение, к тому моменту, как я вернулся обратно в Академию и осмотрелся, битва была завершена. Сахрей привычно потягивался, Долгуната отряхивала траву, прилипшую к платью, а защитники точки обучения витали в небытии, чтобы через час появиться вновь. – Прежде чем мы пойдем к последнему из обязательных учителей, я хочу найти местного торговца. Наверняка где-то такая штука в пустошах есть. Нужно купить эликсиров.

– Здравая мысль, только есть одно «но» – торговца нужно отбить. Наша группа смешанная, поэтому нападать будут все – светлые, темные, нейтральные. Ты готов к этому?

– На мой взгляд, у нас нет выбора – без эликсиров после следующего учителя в Академии нечего делать.

Ната не стала спрашивать о том, какого черта я планирую оставаться в Академии после последнего из обязательных учителей, вновь задумавшись о том, сможет ли она расправиться с некромантом или нет. Чем хорош Зангар? Прежде всего – скорость и физические параметры. В них он превосходит обычного человека в несколько раз. Наличие артефакта, выполняющего роль оружия – наверняка атака у него прокачана до необходимого уровня, и он будет пробивать мою защиту второго уровня с одного удара. Наличие способностей некроманта, которые разъедают щит со скоростью экспресса. Наличие Маринар, которая будет поддерживать своего партнера до последнего. Наличие безумного опыта схваток, которые он выигрывал еще будучи приспешником. По всем параметрам соваться к Зангару нельзя, если бы не одно но – у меня на него открыто дело. Смысла объявлять его виновным и приговаривать к смерти не вижу – пример Долгунаты показывает, что если нет силы, способной выполнить приговор, то он априори глуп. Нужно придумать нечто такое, что поможет справиться с некромантом. Например, признать его виновным и в рамках Академии лишить скорости. Или полученных способностей. Тогда можно будет рискнуть. Но, опять же, прежде всего нужно выяснить один момент:

– Ната, еще вопрос. То, что ты мне сейчас помогаешь, является просьбой Зангара или нет? – я внимательно посмотрел в глаза девушки. – Если нет – призови Игру в свидетели, что действуешь либо по собственной воле, либо по воле Арчибальда, выполняя очередное его задание, о котором умолчала. Мне важно знать, что тебя ничего не связывает с некромантом.

– Чем больше я тебя узнаю, тем больше понимаю, почему учитель тобой заинтересовался, – улыбнулась Долгуната. – Ты прав, я выполняю поручение Арчибальда. Относительно тебя у меня были отдельные инструкции. К Зангару, его планам и поручениям я не имею никакого отношения, наоборот, с удовольствием подгажу этому трехсотлетнему выскочке. Пусть Игра уничтожит меня, если я говорю неправду, – на мгновение вокруг друидки появился светлый ореол, показавший, что девушка говорит правду.

К торговцу мы добирались минут двадцать, избегая лишних встреч. Несколько раз встречались группы игроков, но Сахрей и Долгуната резко меняли направление движения, двигаясь вперед без остановки. Я вцепился в загривок друида и мечтал только об одном – чтобы эта сумасшедшая скачка поскорее закончилась. Даже несмотря на защиту, ощущение постоянной тряски выбивало из колеи. Именно из-за того, что я вжимался в тело Сахрея, момент прибытия я упустил. Просто в какой-то момент ощутил, что тряска прекратилась и я лежу на земле, в то время как буквально в паре метров от меня разворачивается грандиозная драка. Друид на скорости врезался в толпу всадников на зеленых ящерах, сея смуту, раздор и страх. Долгуната вновь вырастила опутывающие ноги растения, и тут на помощь Сахрею подоспел и я, раздавая направо-налево удары артефактом. Зубы ящеров и удары пик их погонщиков бессильно скользили по защите, вызывая у меня небывалый азарт битвы. Я наслаждался ощущением убийства! Мне нравилось смотреть, как головы ящеров превращаются в кровавое месиво, как отрываются ноги погонщиков, как упавших на землю противников затаптывают свои же бойцы. Страх, неразбериха, ужас... Несмотря на активное использование атакующей способности, Энергия даже не думала уменьшаться. Опыт полился рекой, и к тому моменту, как я, запыхавшись и согнувшись чуть ли не пополам, оперся ладонью о колено, переводя дыхание, в живых не осталось ни одного противника. Они все покинули сей бранный мир, подарив мне пять дополнительных уровней.

– Ч-что вам нужно? – пропищал небольшой лепреккон, точь-в-точь похожий на Теарта. Вжавшись в землю, торговец боялся даже дышать.

– Товары. Амулеты. Предметы, – вволю помахав рукой, я до сих пор не

мог прийти в себя. Уровень адреналина зашкаливал, и вместо того, чтобы вести спокойный диалог, хотелось прыгать, бегать и летать.

– Но вы не светлые... – начал было лепреккон, как у него перед глазами сверкнули шипы моей Книги знаний.

– Посветлели? – грозно спросил я у сглотившего торговца, и тут его лицо расплылось в улыбке:

– Как же я сразу не заметил! Добро пожаловать в лавку Тардала Неугомонного!

Окружающее пространство привычно расплылось, чтобы оформиться в небольшую заставленную различными стеллажами комнату. Лепреккон в своем зеленом одеянии занял место за прилавком и удивленно присвистнул – в рамках магазина ему была доступна функция по определению наличия посетителей.

– Что интересно столь уважаемым покупателям? – торговец только что не плясал от нетерпения, желая поскорее прикарманить мои сбережения.

– Двойной расширитель личного инвентаря, триста эликсиров на Энергию – я сразу взял быка за рога. Посмотрев на Долгунату, добавил: – Каждому. Нужен амулет защиты от ментальной атаки, свитки с проклятиями, замедлениями и прочим радостным сердцу функционалом, который позволит победить сильного противника. Нужны предметы, увеличивающие защиту, атаку и уровень доступной Энергии. Нужен аккумулятор на энергию для темных. Нужны пластины на броню, на противодействие способностям некроманта. Нужны свитки или предметы, которые будут сжигать Энергию противника, наверняка такое тоже есть. Теперь рассказывайте, что из этого у вас есть?

С каждым моим словом глаза лепреккона все больше и больше вылезали из орбит, словно названные мной предметы являлись такой редкостью, как летающие сандалии Гермеса или молот Тора. Судорожно сглотив, лепреккон пропищал:

– В рамках Академии это не разрешается...

– Но мы же сейчас не в Академии? – пришла на помощь Долгуната. – В дополнение к запросу Ярополка хотелось бы получить двадцать, а лучше тридцать коктейлей Молотова, амулеты на вязкость пространства, источник Света, временные капканы и черную смерть.

Торговец побелел.

– Черная смерть запрещена! Ее применение карается Игрой!

– Я знаю. Поэтому она нам и нужна.

– У Ярого не хватит гранисов на все это, – не сдавался торговец, но тут напомнил о себе Сахрей:



– Даже если мы объединим с ним наши ресурсы?

Я посмотрел на друида. Получается, что не только Долгуната имела определенный уровень гранисов, но и ее брат тоже является небедным, по меркам НПС, существом?

– У меня нет черной смерти, – на лепреккона было больно смотреть. Уши опустились, лик посерел, даже цилиндр и тот как-то осел, показывая крайнюю степень ошеломления.

– Можно ее заменить на «поцелуй вдовы», – предложила Долгуната. Мне все эти названия были незнакомы, но я решил довериться опыту друидки по уничтожению заведомо сильных противников. Не зря же ее обучал сам Арчибальд. Чтоб он сдох, котяра хренов.

– Да! – стоило предложить замену, как торговец вновь расцвел. – Поцелуй вдовы вполне сгодится! Совершенно случайно у меня есть один экземплярик! Так, дайте подумать... Вот что я предлагаю...

Торговались мы долго, причем поразительные способности в этом проявил Сахрей. Друид бился за каждую сотую граниса, осматривая предлагаемые торговцем товары с пристрастием проверяющего инспектора. В результате сошлись на четырнадцать с половиной гранисах, четыре из которых оплатил Сахрей. Стоило гранисам исчезнуть со счетов, как окружающее пространство замерцало и мы очутились в окружении буквально только что уничтоженных наездников на ящерах – защитников торговца. Единственный плюс нашего текущего положения был в том, что они нас словно не замечали. Получив доступ к торговцу, мы приобрели своего рода иммунитет к атакам. Стали неинтересны.

– Это тебе, – Долгуната передала мне пять бутылок с зажигательной смесью. – Осторожней, внутри напалм. Пусть на Зангаре и будет щит, вряд ли он получил в рамках Академии терморегуляцию. Основу я беру на себя, но если меня уничтожат, начнешь кидать в него сам. Сразу надевай амулеты и аккумулятор, тебе нужно привыкать работать с измененными параметрами. Впереди у нас последний учитель, посиди у него несколько лет, обучись переносить Энергию. Пластины сам поставишь или помочь?

– Сам, уже разобрался, что с ними да как, – кивнул я, цепляя на себя дополнительную защиту как от физического, так и от магического урона. Отныне даже если кто-то пробьет мой щит, ему предстоит хорошенько повозиться с броней. В этом был несомненный плюс.

Вообще, посещение торговца вызвало у меня чувство эйфории. Купленные амулеты увеличивали защиту и атаку артефакта на пять единиц, а уровень Энергии взлетел на небывалые высоты – 500 единиц. По словам друидки, торговец продал нам слишком простой амулет, но другого у него и

быть не могло – продажей таких вещей занимаются в основном сами игроки. Нам слили одни из самых дешевых и распространенных. Свитков с проклятиями не было, вернее, их просто не существует в природе, зато мы приобрели два жезла темной воли на пять зарядов каждый. Заряды уменьшали уровень Энергии противника на 20 %, игнорируя любую броню, так что два гарантированных перерождения Зангару мы обеспечим. Что касается черной смерти...

– Запрещенный свиток, – пояснила Долгуната. – Позволяет уничтожать за одно перерождение либо десять процентов уровней противника, либо 10 уровней в численном выражении, если уровень противника меньше сотни. Тот, кто использует свиток, автоматически перерождается сам с потерей пяти процентов всех уровней, либо пяти уровней. Черную смерть еще называют оружием последнего шанса. Когда нечего терять, цепляешь на противника такую штуку, и при первом же перерождении он хорошо падает вниз. Поцелуй вдовы имеет сходный принцип действия, только вместо десяти процентов сжигает всего четыре уровня противника и два у активировавшего свиток. Одно из самых любимых средств достижения цели охотниками за головами, когда им поручают извести кого-либо. Не напрягайся, активацией займется Сахрей. Ему не страшно – он иницирован. В то время как Зангар – нет. На этом можно и нужно сыграть. Главное, опустить некроманта до четвертого уровня. Для этого как раз нам и нужны амулеты на вязкость пространства и временные капканы. По-другому с ним не справиться.

– Как думаешь, Зангар уже был у торговца? – обратился я к Нате. – Если был, то наверняка тоже приобрел тучу всего полезного.

– Хм... – Долгуната на мгновение зависла. – Хороший вопрос! Я понятия не имею. На этого торговца мы наткнулись, когда бежали спасать Маринар, поэтому пролетели без остановки. Заходил ли Зангар сюда на обратном пути... Да, ты умеешь озадачить.

– Ладно, спросим у первоисточника. Уважаемый, – я повернулся к потерявшему к нам интерес лепрекону. – Развейте мои сомнения – к вам обращался за покупками некто Зангар, некромант?

Повисла пауза. На меня уставилась целая куча ошалелых глаз – от Долгунаты и Сахрея до лепрекона и ящеров с наездниками, которые внезапно заметили мое присутствие и удивленно уставились, как на восьмое чудо света. Судя по реакции общественности, мой вопрос был явно не к месту.

– Ярый... – начала было Долгуната, но тут ее перебил лепреконт:

– Как можно?! Как вы могли подумать, что я кому-то расскажу о том,

кто ко мне ходит и что покупает?! Это же тайна за семью...

– Два граниса, – мне ничего не оставалось, как стоять на своем. Стоило озвучить цену, как торговец поперхнулся, захлебнувшись собственными слюнями. – Два граниса за простую информацию о том, был ли у вас Зангар или нет. Еще два за то, что вы расскажете, что он купил. Итого четыре граниса, по сути, просто так. От доброты моей душевной. Поэтому повторю вопрос – обращался ли к вам за покупками Зангар, некромант, и что он приобрел?

– Вообще-то в большом мире за такое наказывают, – пробормотала Долгуната, изучая список покупок Зангара. Ради четырех гранисов лепреконе пошел на незначительные уступки и попросил нас помочь ему разобраться с кассовым аппаратом. Возникло подозрение, что чек зажевало. Молча проглотив информацию, что, оказывается, даже у торговцев Игры есть кассовые аппараты, мы осмотрели устройство и, пока лепреконе демонстративно изучал свои товары, просмотрели список покупок за последние несколько дней. – Это же запрещено!

– Ты постоянно подтруниваешь надо мной по поводу знаний об Игре, а сама ведешь себя как маленький ребенок, – удивился я, скопировав себе необходимую информацию и отодвигаясь в сторону от аппарата. – Неужели тебе не знакомо такое слово, как «взяточничество»? Коррупция? Ты жила на Земле – без этого слова там не обходится ни одно стоящее событие. Пока лапу нужному человеку не подмажешь, ничего не получишь. Причем бороться с этим бесполезно – в большинстве своем борцы со взяточничеством берут больше остальных.

– Игра пресекает такие действия на корню, – все еще сопротивлялась Долгуната, ожидая праведного удара по лепреконе. Его не было. Как и не было инициировано дело о разглашении – Игра не усмотрела в действиях торговца состава преступления, а я инициировать дело не собирался. То, что происходило сейчас, было, на мой взгляд, обычным явлением. Вернее, я был противником коррупции, но когда дело касалось меня лично, совесть закрывала на нее глаза. Двойные стандарты во всей их красе. Интересно, можно ли судить судью за то, что он не инициирует дело? Надо будет почитать на досуге.

– Выходит, Зангар усилил защиту Маринар, увеличил себе и ей Энергию до 500 и основательно пополнился эликсирами. С Энергией у него теперь все в порядке, – резюмировал я список покупок некроманта. – Почему же он ничего не стал покупать для атаки или защиты?

– Потому что все, что здесь продается, – детский лепет по сравнению с тем, что он получит от учителя, когда вернется, – пояснила Ната. – Это

настолько начальные амулеты, что собака даже смотреть в их сторону не стала. Они для него ничтожны. Он считает себя неприкасаемым в рамках Академии, поэтому решил не тратить лишние гранисы? Это ты у нас сын миллионера, для большинства же игроков потеря четырех гранисов равнозначна потере половины жизни! Но информация крайне интересная. Просто так некроманта теперь не убьешь...

– Не забывай, что он еще получит какую-то фигню от ректора, – напомнил я о неприятном моменте. – В любом случае попробовать стоит, а дальше... Ты же можешь взять Маринар под контроль?

– Естественно, – удивилась друидка. – Только как нам это поможет?

– Есть одна мысль... – я лукаво посмотрел на девушку. – Что если кинокефалец ее действительно полюбил?

**Прогресс обучения: Вы достигли 12 из 12 учителей (+2 необязательных учителя)**

**Поздравляем, вы завершили Академию и можете вернуться в основной игровой мир. Время активации возвращения – 30 секунд**

До последнего из учителей мы добирались минут десять. Привычно уничтожив охранников, напав на них из невидимости, я по совету Долгунаты несколько лет потратил на то, чтобы обучиться использованию аккумулятора эмоций, доведя процесс восполнения Энергии до автоматизма. Один из учителей утверждал, что в рамках Академии свойство «Аккумулятор» недоступно для игрока. Не буду с ним спорить, наверняка он знал, о чем говорил. Однако то, что в качестве накопителя можно использовать не только артефакт, но и сторонний предмет, он отчего-то до меня донести не удосужился. В качестве нейтральной способности я выбрал возможность улучшенного ночного зрения. Ничего другого из предложенного списка способностей меня не заинтересовало.

До башни ректора мы добирались без лишней спешки, уничтожая по пути всех и каждого, кто переходил нам дорогу: монстров, кочевников, странных летающих существ, игроков, решивших, что они сильнее нас. Цель была одна – получить максимальный уровень до того момента, как на горизонте мелькнет центральная башня пустошей. Пришлось даже один раз заночевать, настолько упорной и утомительной оказалась битва против летающих монстров. Они ничего не могли поделать с нашей защитой, но их было так много, что мы потратили несколько драгоценных часов, очищая мир от этой заразы. На вызванную Долгунатой траву летучие гады даже не смотрели, ехидно и обидно над нами насмехаясь.

Конечной точкой своего путешествия я наметил местонахождение игрока первого уровня, Теарта. Лепрекон постоянно находился на одном месте, выступая для меня в качестве маяка. Однако метров за сто до него стало понятно, что маяком пользуюсь не только я. Возле лепрекона стоял Зангар и задумчиво смотрел через водную гладь на огромную башню, шпиль которой терялся в туманной дымке.

– Я уже устал ждать, – спокойно произнес Зангар, обернувшись в нашу сторону, словно ничего необычного между нами не происходило. – Гадал, когда ты явишься. Полагал, что гораздо раньше. Долгуната, Сахрей, – некромант кивнул моим спутникам. – Приятно видеть вас живыми. Идем. Нужно завершить задание. Теарт, я отпускаю тебя. Ты выполнил свою миссию.

Лепрекон бросил на меня быстрый и извиняющийся взгляд, после чего облегченно выдохнул. Его мучения завершились. Однако стоило ему сделать шаг, как копьё некроманта аккуратно отделило голову лепрекона от туловища. Забрызгивая все кровью, голова откатилась на пару шагов и застыла. Широко открытые от изумления глаза лепрекона уставились на нашу группу и буквально за мгновение остекленели. Мгновение, и кровь, голова и туловище исчезли, разрешая Игре окрасить пиктограмму Теарта серым цветом и поместить на ней символ Императора. Лепрекон перестал существовать. Во всяком случае, на ближайшие три часа, ибо я прекрасно помню о том, что он имел условную инициацию.

Эмоции звали рвануться вперед, однако здравый смысл возобладал над ними. Не сейчас. Дав себе обещание, что гибель Теарта не пройдет некроманту даром, я переступил с ноги на ногу, словно готовясь к броску, и тут, будто по мановению волшебной палочки, между мной и Зангаром появилась стена льда. Ехидный смешок Маринар подсказал, что она находится недалеко. Если бы я бездумно рванул вперед, то лед возник бы уже вокруг меня. Ничего, сочтемся.

– Он был слаб, – все тем же спокойным и уверенным в себе тоном пояснил Зангар свои действия. – Он не видел Путь. Он хотел выжить. Такой игрок не нужен. Таких нужно уничтожать. Ты сильный. Ты смог сюда добраться. Сам. Доказал свою состоятельность. Маги не выполнили задания. Они слабы. Будут наказаны. Здесь тебе нечего бояться. Ничего не угрожает, напарник.

– Бывший напарник, – поправил я зарвавшегося кинокефальца. – Ты меня предал. Ты не достоин быть напарником.

– Ошибаешься. Я тебя проверял. Только сильный может выжить. Ты смог заинтересовать друидов. Ты сильный. Наше соглашение выполнено.

Ты прошел Академию. Помогу встретиться с учителем. Ему будет интересно.

– Какая трогательная сцена воссоединения группы, – пророкотало окружающее пространство голосом ректора, не позволив мне послать Зангара куда подальше. Слишком долго я готовил адекватный ответ. Все же нужно было брать уроки у Синцова – красивый русский матерный сейчас был бы более чем уместен. – Вы смогли добраться до меня. Награда заслужена вами по праву. Добро пожаловать в гости! Долгуната, Сахрей, вы тоже присоединяйтесь. Всегда приятно поболтать с учениками Арчибальда.

**Задание «В гости» завершено. Вас приглашают в замок ректора. На время визита в замок нападение на других игроков запрещено**

Воздух над озером замерцал, чтобы оформиться в красивейший хрустальный мост, ведущий к центральной башне острова. На мосту, буквально в нескольких метрах от берега, сложив на груди руки, стоял высокий белокурый мужчина в темном балахоне, заинтересованно склонив голову. Внешность в Игре никоим образом не соотносится с реальным возрастом, поэтому я даже не стал гадать, сколько же лет ректору. Для нас он выбрал образ тридцатилетнего привлекательного мужчины, красные глаза которого в буквальном смысле пронзали насквозь, выворачивая душу наизнанку.

– Как интересно, – даже несмотря на личное присутствие, голос ректора заставлял каждую частичку тела вибрировать. – Ты всерьез полагаешь, что Маринар является воплощением Мадонны? Ты настолько уверовал в слова своего учителя? Забавно... Очень забавно... Я меняю правила! Долгуната и Сахрей отправляются ко мне в замок и наслаждаются приятным общением. Что касается вас троих – на мост ступят только двое. Меня не интересует, кто это будет – некромант, маг или паладин. Один из вас умрет здесь и сейчас. У каждого из вас пятнадцатый уровень. Я обнуляю весь лишний опыт, получите его, когда доберетесь до меня. Если доберетесь. У всех троих нет официальной инициации. Сражайтесь. Боритесь. Задача проста – необходимо убить последней смертью одного из вас. Либо двоих, неважно. Победитель получит награду. Сразу скажу – договориться и выйти одному из Академии нельзя. В таком случае все будут считаться проигравшими и никто не получит награду. Поэтому внимательно следите, чтобы ваш противник не успевал активировать возвращение. Вроде все. Идемте, друиды. Вас данное представление не касается.

– Держи! – прошептала Долгуната, поспешно передавая мне все, что мы купили у торговца. – Надеюсь, разберешься с первой попытки, как всем этим пользоваться. Только попробуй умереть! Лично убью!

## Глава 13. Финал

Никогда и никому не верь. Игра не прощает доверия. Она создана для того, чтобы воспитывать одиночек, все остальные слабы по умолчанию и должны быть уничтожены. Таков основной принцип Игры, и я целиком и полностью впитал его с каждой смертью, дарованной мне магами и Долгунатой. В Игре нет места дружбе, отношениям или привязанности. Только холодный расчет и выгода.

Мне неведомы истинные причины того, почему Долгуната и ее брат мне помогают. Возможно, из-за приказа Арчибальда, возможно, из-за требований Дангарда, возможно, еще из-за чего-либо, поэтому, вернувшись с тренировочного полигона последнего учителя, я ограничился лишь фразой о том, что понял принцип работы аккумулятора Энергии. Этого было достаточно. Что на самом деле происходило в течение пяти лет, знали только я и находящийся в медитативном трансе наставник, которому вообще было наплевать на происходящее.

Я готовился к битве.

История с взрывающимися свитками показала их ужасающую эффективность, пуск и локального применения. Я знал, что возле ректора мне предстоит битва с Зангаром, возможно даже с Долгунатой и ее братом, поэтому заранее приготовился к обоим вариантам развития событий. В любом случае я не верил, что друидка вступит в битву с некромантом. Слишком все хорошо друг друга знают, чтобы вмешиваться в планы другого ради непонятого паладина. Следовательно, Зангар – моя забота. Замедлители времени и блокираторы пространства, полученные от Наты в последние секунды перед битвой, были для меня слишком непроверенной вещью, полагаться на них я бы никогда не стал. К вопросу о доверии – откуда я знаю, возможно, они блокируют меня самого. Не рассчитывал я и на коктейли Молотова – у меня элементарно нечем было поджечь фитиль, а надеяться на то, что бросок родит искру и смесь вспыхнет сама, – глупо и непозволительно, когда на кону стоит твоя собственная жизнь. Оставалось только одно средство, благодаря которому я смог бы выжить в битве с некромантом, – свитки. Сразу для себя решил, что бросать их на землю бесполезно – Зангар настолько быстр, что пока пройдет их активация, он успеет не только выбежать из зоны поражения, но еще и меня оттуда вытащить. Следовательно, свитки постоянно должны находиться рядом с жертвой. Я даже усмехнулся, запихнув заранее приготовленную пачку из



сорока свитков в зияющий пустотой наручник левой руки. Ректор не удосужился восстановить руку перед битвой, оставив меня дефективным против двух грозных соперников. Видимо, для себя он уже сделал выбор и желал только его скорейшего воплощения. Придется его разочаровать.

Я ушел в невидимость, но буквально через мгновение энергетический щит вспыхнул искрами и меня отбросило метра на три назад – Зангар не стал дожидаться официального сигнала о начале битвы и атаковал первым. Кинокефальцу было глубоко наплевать, что меня не было видно. Годы тренировок сделали свое дело – некромант работал на автоматизме. Рухнув на спину, я тут же перекатился в сторону, и на то место, где я находился, упала ледяная стена. Маринар следовала за своим партнером во всем. Я зло оскалился – удар копья сожрал 120 единиц Энергии. Не находишь у меня амулета на ее расширение, сейчас бы в Академии таял мой труп, разрезанный пополам одним быстрым ударом. Еще раз перекатившись, сбивая прицел мага, я ощутил еще один кошмарный удар, затем еще и еще – Зангар быстро понял, что у меня хорошая сопротивляемость, поэтому превратился в черную молнию, носящуюся вокруг и периодически высекающую искры из моего щита. Один удар – минус 60–90 единиц Энергии, в зависимости от скорости и траектории движения некроманта. Мною занимались со знанием дела.

Стоять на месте было нельзя – Маринар создавала ледяные глыбы раз в десять-пятнадцать секунд. Книга знаний пришла на помощь – глыбы возникали над головой, отбрасывая тень на землю, и артефакт дарил мне буквально секунду на то, чтобы уйти из зоны поражения. Пропустив один удар, едва меня не расплющивший и сожравший более 300 единиц Энергии, я научился вовремя реагировать на атаки мага. Эликсиры исчезали с устрашающей быстротой – с начала боя прошла всего минута, а мне пришлось выпить уже пять склянок. По всем правилам исход битвы был предreshен. Мне не оставили ни единого шанса на выживание, методично и планомерно лишая Энергии.

Если бы не одно «но» – эта парочка не учла, что я житель заурядного мира под названием «Земля». Мира, в котором известно понятие самопожертвования. Мира, в котором существуют камикадзе.

Скорость некроманта была устрашающей – даже спустя минуту Книга знаний не могла спрогнозировать место, в котором он появится в следующий момент. Определялся только промежуток пространства в радиусе нескольких метров. Но даже этого мне было достаточно. В очередной раз отлетев в сторону, я не стал выпивать эликсир – остатка Энергии вполне хватит, чтобы прожить десяток секунд. Сжав кулаки, я

дождался сигнала Книги и нажал кнопку детонатора. Пять секунд. Четыре. Три. Две.

Одна. Замах.

Удар!

**Вы были уничтожены и отправлены на точку возрождения**

**Вы потеряли уровень**

**Ваш текущий уровень: 14**

Здоровой рукой я вырвал из личного инвентаря очередную скрутку свитков и шагнул вперед, заключая в объятия появившегося рядом некроманта. Он сильнее. Он быстрее. Он мощнее. Но мне нужно всего пять секунд, чтобы удержать его в радиусе пятнадцати метров. Руки кинокефальца заходили как поршни, вышибая из меня дух даже сквозь защиту, однако мне было хорошо как никогда. Ведь осталась всего одна секунда и...

**Вы были уничтожены и отправлены на точку возрождения**

Шаг вперед. Объятия. Активация. Пять секунд боли. Перерождение. Шаг вперед. Объятия. Активация. Пять секунд боли. Перерождение. Шаг вперед...

У меня было много свитков. Справедливо полагая, что защита некроманта гораздо сильнее защиты друидки, в одну бомбу я вставил сразу сорок ударов храмовника. Благодаря амулету на усиление атаки свитки получились гораздо мощнее, чем раньше. Все, что мне было нужно, – наличие Зангара в радиусе действия импровизированного заряда. Учитывая, что я умирал первым и, как следствие, первым же и возрождался, шансов вырваться из моих цепких объятий у некроманта не было. Он появлялся в Академии уже у меня в руках. Взрыв и новый круг перерождения. Я не собирался щадить ни его, ни себя.

Камень возрождения в очередной раз «напечатал» меня, и привычным движением я заключил появляющегося некроманта в объятия. Ему некуда было деваться – ни оттолкнуть, ни сбежать, ни перепрыгнуть меня он не мог. Вернее, мог, но для этого ему требовалось куда больше, чем пять секунд. Зангар встречал и побеждал сотню, если не тысячу соперников, но, видимо, еще ни разу не встречался с врагом, готовым умереть только ради того, чтобы убить противника. Кинокефалец не знал, что делать, и это играло мне на руку. Ибо рано или поздно он захочет поговорить, подарив

мне дополнительную паузу. Которая нужна словно воздух.

– Ярый, нужно поговорить! – прохрипел некромант, стараясь разжать мою хватку. – Это бессмысленно! Не будет победителя! Умрем оба!

– Умрем, – прорычал я в ответ, буквально зубами доставая из инвентаря еще один свиток. Раз Зангар заговорил, у меня появился призрачный шанс на победу. – Все мы умрем, кто-то раньше, кто-то позже. Я решил, что мы с тобой, напарник, сделаем это вместе! Достойное завершение Академии!

Игра начала задавать вопросы, уточняя, действительно ли я хочу активировать «поцелуй вдовы», потому приходилось несладко. Было тяжело одновременно бороться с некромантом и внимательно читать все, что проносилось перед глазами, но у меня не было другого выбора. Бездумно щелкать по кнопкам чревато неожиданными последствиями.

– Заключим мир! – предложил Зангар, внезапно прекратив вырываться. Видимо, он тоже отсчитал положенные пять секунд и, обнаружив, что взрыва не последовало, решил, что мне нужны переговоры. Наивный кинокефалец, мне нужна минута для активации свитка! Подавив желание прыгать от радости, я сделал вид, что согласился выслушать предложение Зангара, спросив напрямую:

– Как может быть мир между нами, если главная цель – убить одного из нас? Сам видел – выйти из Академии не вариант. Никто не отпустит меня, ибо тогда награды не будет.

– Мы убьем Маринар, – спокойно произнес Зангар, как само собой разумеющееся. – Я ошибся. Ректор помог мне увидеть. Она не воплощение Мадонны. Ее можно уничтожать. Пройдем по мосту вдвоем. Получим награду. Познакомлю тебя с учителем. Помогу в развитии. Мне нравится твоя хватка.

– ЧТО?! – откуда-то сбоку раздался ошеломленный возглас девушки. – Зангар?! Ты что?!

– Нужно признавать ошибки, – парировал некромант, ничуть не смущаясь реакции девушки. – Ты оказалась слабой. Думал, ты сильная. Не люблю ошибаться. Ты умрешь.

– Я же тебе верила! – возмущения в голосе девушки было столь много, что я невольно заслушался и едва не пропустил очередное сообщение Игры. Она все никак не успокаивалась и просила в очередной раз подтвердить, что я действительно хочу использовать свиток.

– Это твоя слабость. Игра такого не прощает, – похоже, некроманту было вообще наплевать на всех и каждого, кроме себя любимого. Он настолько плотно возился с девушкой до нашей битвы, что слышать из его

уст такие признания было полной неожиданностью. Что подтвердила Маринар, обрушив на нас глыбу льда. Минус половина Энергии, однако плюс дополнительные секунды, необходимые для «поцелуя вдовы».

– Бесплезно, Маринар. Смирись, ты вскоре умрешь. Можешь не сопротивляться. Идем, Ярый. Убьем ее. Станем полноправными партнерами. Я расскажу тебе все. Поясню, зачем паладин магам. Для чего... ЧТО ЭТО?! НЕТ!

Дикий рев кинокефальца был слышан, наверное, по всей Академии. Игра наконец-то сжалилась надо мной и активировала «поцелуй вдовы». Учйтывая, что у Зангара, как и у меня, сейчас был четвертый уровень, новость об активации свитка стала для него крайне неожиданной и нерадостной. Очередной свиток-бомба возник в моей руке, сработал детонатор, и пошел обратный отсчет. Отсчет жизни Зангара.

– ЯРЫЙ, НЕТ! – заорал он, из последних сил стараясь разжать мои руки, колошматя всем, чем только можно. – ОСТАНОВИСЬ! НЕТ! ПРЕКРА...

– Не люблю предателей! – успел произнести я, прежде чем мир наполнился красными красками, мгновенно сменившимися на абсолютную темноту.

**Вы были уничтожены и отправлены на точку возрождения**

**Вы потеряли уровень**

**Ваш текущий уровень: 2**

**Дело «Предательство Зангара» закрыто в связи с окончательной гибелью подозреваемого**

Пережат, прыжок вперед, активация артефакта и... Ничего не происходило. Никто не пытался меня уничтожить, закидать ледяными глыбами, лишить подвижности и отправить на перерождение. Осмотревшись, я увидел в нескольких шагах от камня возрождения пониющую Маринар, сидящую на земле и бездумно уставившуюся в одну точку. Девушка не шелохнулась, даже когда я подошел к ней вплотную.

– Сделай это быстро... – услышал я ее шепот. – Чтобы не было больно.

Я замешкался, не ожидая такой постановки вопроса, и тут, наконец-то, Маринар подняла голову, посмотрев на меня красными глазами, полными слез.

– Возьми, это все, что осталось после него, – возникла панель обмена, и девушка предложила мне забрать двадцать три граниса. – Эликсиры. Расширитель инвентаря. Амулет на защиту и Энергию. Мы нашли еще

одного учителя, который обучает дополнительной атакующей способности. Лови координаты. Больше у меня ничего нет. Пожалуйста, Ярый, сделай это быстро... Я не хочу больше находиться в этой гнилой Игре!

Шипы без сопротивления вошли в основание черепа – у мага отсутствовала защита. Девушка выгнулась, на мгновение судорожно втянув в себя воздух, и тут же растаяла в воздухе. Маринар сделала свой выбор, решив даже не покидать Академию, поэтому я не стал ей отказывать в последней воле. Игра оказалась не для нее. Спустя четырнадцать часов злой, уставший и едва передвигающий ноги паладин второго уровня двигался по стеклянному мосту с упорством, достойным иного применения. У меня были вопросы, на которые ректор просто обязан дать ответ. В противном случае я разнесу в его башне все, что только можно, и мне будет совершенно наплевать на почтенный возраст и силу хозяина замка.

– Проходи, – огромная двустворчатая деревянная дверь, к которой вел мост, открылась, и навстречу вышел ректор собственной персоной. Красные глаза вампира прошлись по мне сверху вниз, вызывая очередной тремор и чувство, словно тебя разбирают на составляющие. Удовлетворенно хмыкнув, ректор добавил: – Нам нужно поговорить.

Я молча двинулся вслед за главой Академии, исподлобья исследуя башню. Замок ректора представлял собой обычное высоченное строение, упирающееся в небо и занимающее все свободное пространство острова. Вампир жестом пригласил меня в футуристический лифт, и мы с захватывающим дух ускорением устремились в небо. Краем глаза я заметил по внутренним стенам винтовую лестницу и поставил хозяину башни небольшой плюсик – с таким скверным характером он запросто мог заставить меня подниматься наверх самостоятельно.

– Присаживайся, – лифт вывел нас в просторную комнату, и вампир указал рукой на одно из двух обитых красной кожей кресел, стоящих друг напротив друга. Пол комнаты был застлан пышным зеленым ковром, больше похожим на траву, и я некоторое время не мог заставить себя вступить на это чудо природы или пример мастерства гения. – Пока ты занимался убийством, Долгуната и Сахрей получили ответы на свои вопросы и покинули Академию. Хотели дождаться тебя, но я был убедителен. Ты идешь или так и будешь стоять на пороге?

Укорив себя за секундную слабость, я решительно двинулся к креслу.

– Подумать только, – усмехнулся ректор, дождавшись, когда я сяду напротив него, – воплощение Мерлина – темный! В прошлом ты был одним из самых яростных борцов с темными, вырезал их везде, где только можно,

как же тебя угораздило стать одним из них?

– Леварду вы говорили то же самое? – парировал я. – Не кажется ли вам, что двух воплощений Мерлина не может быть?

– Ты многого не знаешь, юный судья. Левард – кинокефалец, Мерлин был человеком. Человек может переродиться только в человека. Признаю, я полагал ранее, что Игра поменяла свои же правила, но сейчас все встало на свои места. Ты человек, ты обладатель записок Мадонны, как и Мерлину, тебе наплевать на собственную шкуру... Бой с Зангаром был показательным. В честном и открытом противостоянии у тебя не было бы ни единого шанса, но ни я, ни некромант даже спрогнозировать не могли твой ход. Хитро и интересно. Как раз в духе Мерлина. Так что да – я более чем уверен в том, кем ты был в прошлой жизни.

– Если я Мерлин – где моя книга? – усмехнулся я.

– У хранителя, – с серьезной миной ответил ректор. – Ты должен вспомнить, кто им был, найти его и забрать то, что принадлежит тебе. Тогда ты сможешь обрести часть своего бывшего могущества и силы. Но до тех пор, пока ты не найдешь истинную Мадонну, – все бессмысленно.

– Что бессмысленно?

– Игра останется дефектной. Ложь, предательство, ненависть, желание уничтожить близкого и на его костях подняться наверх – суть последнего рестарта. Найди себя, найди Мадонну, обучи и подготовь ее. Когда к вам явится третий – а он не сможет не явиться, его тянет к Мадонне, – сломайте его и перезапустите Игру. Сделайте мир лучше. Тогда твоя жизнь обретет смысл.

Повисла пауза. Ректор принял такой вид, будто только что толкнул пафосную речь, отчего я тут же должен побежать вперед и голой грудью закрыть амбразуру. Видимо, он меня с кем-то спутал.

– Давай я на бытовом уровне перефразирую все, что ты просишь, – незаметно для самого себя я перешел на «ты» с ректором, наплевав на его почтенный возраст и статус. – Обучись, найди влюбленную парочку, сломай их, а потом сдохни, чтобы всем было хорошо и радостно. Я ничего не упустил?

– Если грубо – все верно.

– Отличная мотивация на работу! Главное, четкая и понятная цель.

– Ты был НПС, – спокойно произнес ректор, не обратив на мой сарказм никакого внимания. – Тебе нравился мир, в котором ты жил? Коррупция, ложь и предательство? Ты стал игроком – тебе понравилась основа Игры? Все те же сущности, гиперболизированные до Абсолюта. Твои вердикты показательны – ты не терпишь всего этого. Теперь подумай,

как долго ты сможешь существовать как судья в мире, основа которого – предательство? Молчишь? Поэтому повторюсь – твоя мысль о том, что в итоге ты сдохнешь, чтобы всем стало хорошо и радостно, верна. По-другому у тебя выжить не получится. Сейчас же позволь заняться твоей рукой. Не люблю, когда кто-то дефектен.

Зеленоватое свечение охватило левое запястье, и буквально из ничего проявилась целая и здоровая розовая кисть, лишенная даже детских шрамов. Несколько раз сжав и разжав кулак, заново привыкая пользоваться некогда утраченной конечностью, я достал из личного инвентаря перчатку, приладил ее на место, и мир в очередной раз преобразился. Послышалось едва слышимое «щелк», когда перчатка встала на место, и внезапно я почувствовал, что до этого момента находился в довольно душном и некомфортном помещении. Пиктограмма человечка, отображающая целостность брони, стала полностью зеленой, и, к огромному удивлению, включился кондиционер, обеспечивая мне оптимальный уровень комфорта.

– Смотрю, один из моих подарков пришелся тебе по вкусу, – отметил ректор, увидев преобразования. – Разумный, уничтоживший одну из моих птичек, – большая редкость, такой не в каждом наборе находится. Поэтому обновленная броня твоя по праву.

– Подарок? – нахмурился я, возвращая себе критическое мышление. – То есть это не результат действия удачи?

– Нет, конечно. Зангар не обманул – в рамках Академии она не действует. При активации камня ты получил отображение того, что ждало бы тебя в большом мире, активируй ты камень там, чуть больше повысилась внимательность, но не более. Отклонившись от основного курса, вы наткнулись на пещеру и практически идеально ее прошли. По-хорошему, я планировал передать питомцев еще и Зангару с Долгунатой, но они отчего-то отказались. Решили, что не готовы к такому уровню ответственности. Поэтому питомца получил только ты, а броня – не более чем приятное дополнение. Не все же вам радовать меня, иногда можно и мне сделать поблажку.

– Значит, три камня все еще где-то находятся в...

– Даже не думай, – отрезал ректор. – Из башни у тебя только один путь – в большой мир. Никаких подземелий, камней характеристик или чего-то другого. Довольно с тебя.

– Мне нужно помочь Теарту, – с нажимом произнес я. Лепрекон все же выжил, потеряв свою условную инициацию, и сейчас активно удалялся подальше от центра Академии.

– Он предал всех вас, согласившись помогать Зангару. Зачем тебе

такой слабак?

– Не тебе его осуждать, а я не хочу. Пусть его наказывают или оправдывают те, кто представляет закон нашего класса. Я же со своей стороны должен сделать все, чтобы паладины закончили Академию в максимальном составе.

– Теарту остался один учитель, – ректор думал долго, прежде чем решительно расставить все точки по своим местам. – В качестве жеста доброй воли я прослежу, чтобы он его прошел и вышел из Академии.

– Для чего магам нужны паладины? Почему ты вообще позволяешь творить в Академии суший беспредел?

– Мне плевать, зачем они вас уничтожают, – фыркнул ректор. – Пыль, стирающая другую пыль. Зачем мне об этом заботиться? Что касается беспредела – я готовлю к жизни. Кто, если не я? Это моя функция. Ты удовлетворен ответом?

– Более чем. Кто еще, кроме Зангара и Маринар, знает о наличии у меня записок Мадонны?

– Заботишься о своем благополучии? – одобрительно кивнул ректор. – Похвально. Не переживай, о тебе больше не знает никто. Как ты уже заметил, Зангар был неразговорчивым игроком. Такую информацию он держал при себе. Только Громана знает, что ты видел записки, но именно ведьма сможет тебе помочь отыскать хранителя. Теперь о тебе – в соответствии с правилами я должен вручить неиницированному игроку подарок. Однако есть проблема – ты иницирован. Следовательно, как понимаешь, никаких подарков.

– Это условная инициация. По сути – дополнительная жизнь...

– Какая разница? Определяющее слово – инициация, все остальное вторично. К тому же вспомни – количество игроков и НПС всегда статично. Нартали́м был официально иницированным игроком, отправленным в Академию сугубо для того, чтобы преодолеть барьер трех уровней. Своим приговором ты забрал его инициацию и, как можно было бы догадаться, стал вполне себе официально иницированным игроком. Прецедентов таких еще не было, но уверен – умудрись Зангар найти противоядие к твоему способу его убийства, ты застыл бы на первом уровне. Жаль, проверить не удалось.

– Ты же говорил, что все трое неиницированные!

– Ошибся, с кем не бывает, – ректор откровенно забавлялся. – Я же не могу гарантированно сказать, умрешь ты или нет. Поэтому исходил из той информации, что была. По ней ты должен был бы умереть.

– Тогда почему сейчас исходишь из другой?



– Потому что работники Храма знаний в один голос утверждают, что ты инициирован. Я склонен им верить – за последние десятки тысяч лет они еще ни разу не ошибались.

– Десятки тысяч лет? – нахмурился я, и внезапно у меня возникла ошеломляющая мысль: – Сколько всего было рестартов Игры?

– О! Какой интересный вопрос! Неожиданный, можно сказать. К которому я веду последние минуты нашего разговора, уже даже отчаяться хотел! Отвечу. Этого даже Левард не знает – за время своего существования, за семьдесят пять тысяч с копейками лет, Игра перегружалась четыре раза. И все время одними и теми же сущностями. Двумя мужчинами и одной женщиной. Людьми. Двое из которых любили друг друга. Ничего не напоминает?

– Тогда еще вопрос – кто вообще создал Игру? И зачем? – новость о рестартах была шокирующей, но в какой-то степени ожидаемой. Меня же интересовало нечто другое.

– Это два вопроса, но отвечу. Игру создали создатели и сделали это потому, что имели на это силы. Они просто развлекались.

– Ты один из них?

– Я?! – ректор даже рассмеялся, явно не ожидая такого вопроса. – Нет, паладин, я лишь инструмент. Наполовину машина, наполовину живое существо, наполовину светлый, наполовину темный, сошедший с ума, но умеющий держать себя в руках индивид. Я не создатель Игры. Я ее механизм. Как Император, только ректор. Хм... Какой забавный словесный каламбур. Нужно будет записать...

– Создатели живы до сих пор?

– Эм... Спорный вопрос. Двое – определенно нет, то состояние, в котором они пребывают, назвать жизнью тяжело. Нирвана, небытие, неопределенность – выбери сам слово, даже на сотую часть не подходящее под определение их текущего существования. Что касается третьего... Да, он определенно жив до сих пор. Когда перезапустишь Игру, ты с ним встретишься. Вряд ли это произойдет раньше, поэтому его имя тебе ничего не даст. Только собьет с основного пути.

– Он принимает активное участие в Игре? – удивился я.

– Еще какое! Семьдесят пять тысяч лет – не повод для безделья, знаешь ли. Я, к примеру, осознал себя во время создания Игры и до сих пор не потерял интереса к организации обучения.

– Если ты занимаешься обучением так долго... Почему же прохождение испытаний такое простое? Ты же постоянно все усложняешь?!

– Потому что сделай я испытания хоть на каплю сложнее, вы бы все здесь подошли! Я дарю неиницированным игрокам шанс, пусть и призрачный, закончить Академию. Можешь считать меня благодетелем. Последняя перезагрузка вышла неудачной, раньше Академию заканчивало гораздо больше игроков. Не было такого беспредела. Тем более не было жертвенного класса. Эту глупость вообще только воспаленный разум мог придумать... Так что я кручусь и верчусь в рамках ограничений, стараясь выпустить как можно больше игроков.

– Кто знает имя третьего?

– Мадонна, только она. Возможно, еще Громана, но не факт, слишком бесшабашной тогда была эта ведьма, могла просто не обратить внимания. Остальным точно было глубоко наплевать на него и его желания. Найди хранителя, получи свою книгу – и ты поймешь, как найти Мадонну. Думаю, что тебе пора возвращаться. Большого я тебе все равно не скажу, все остальное сможешь узнать в Твердыне. Кстати! Твой опыт. Думал, я о нем забуду?

Перед глазами пронеслась информация, что мой второй уровень теперь не более чем история. Из Академии я должен выйти одиннадцатиуровневым игроком.

– То есть ничему специфичному у тебя обучиться не получится? – на всякий случай уточнил я.

– Нет. Я не занимаюсь обучением, для этого есть учителя. Нет, ну не могу я тебя просто так отпустить! Держи и не говори, что ректор Академии злобная тварь, ненавидящая темных. Прежде всего ты – Мерлин, а потом темный...

Ректор на мгновение исчез, чтобы вернуться с толстой книгой в темном кожаном переплете.

– Книга исследователей. Почитаешь на досуге, разберешься, куда следует двигаться в первую очередь и что изучать. Надеюсь, поможет тебе развиваться. Теперь активируй выход, твоя Академия завершена. Возражений я не принимаю, ты в любом случае выйдешь отсюда в большой мир. Такова моя воля.

Спорить не хотелось. Спрятав подарок в инвентарь, я молча нажал кнопку, несколько раз подтвердил, что действительно хочу выйти из Академии, и наконец уставился на длинную полосу загрузки с обратным отсчетом: 29... 28... 27...

Тридцать секунд, в течение которых мне необходимо было быть неподвижным.

... 3... 2... 1...

Я все же закончил эту долбаную Академию!

– Мы приветствуем наших новых братьев по оружию! – едва окружающая меня темнота развеялась, как раздался торжественный глас Наместника. – В этом месяце Академию закончили тысяча семьдесят восемь игроков! Тридцать шесть неинициированных существ смогли доказать свою состоятельность и отныне имеют полное право нести гордое имя «игрок»! Да будет славна Игра!

Всеобщий рев ликования и одобрения разорвал арену, в центре которой стояла тысяча усталых, шатающихся, сутулых и озлобленных новоиспеченных игроков. Я даже удивился – на лицах многих выходцев из Академии было написано что угодно, только не радость. Встретился взглядом с Логир. Глаза краснокожей орчанки были наполнены слезами, и у меня ни на секунду не возникло ощущения, будто это слезы радости. Горе, боль, разочарование – все, что угодно, только не радость.

– Маги, сюда! – едва я дернулся к орчанке, чтобы выяснить, что же произошло, как раздался зычный крик распорядителя. – Под синее знамя!

– Охотники, сюда! Под зеленое знамя!

– Паладины, сюда! Под красное знамя!

Началось бурление. Сталкиваясь друг с другом, игроки спешили к штандартам своих классов, стремясь поскорее забыть тот кошмар, из которого они только что выбрались. Нет, нельзя сказать, что все игроки были подавлены – некоторые буквально сияли от того, что им удалось выбраться обратно, но таких было процентов двадцать, не более. Основная же масса предавалась унынию.

– Паладины, ко мне! – длинноухий эльф активно размахивал красным флагом, кого-то высматривая в толпе. Рядом с ним стоял ухмыляющийся Шарда, загибающий пальцы и подсчитывающий подходящих паладинов. Отец Логир тоже присутствовал, едва ли не прыгая на месте от нетерпения поскорее обнять и расспросить дочь. К этой разношерстной троице начали подтягиваться паладины – один, два, пять, десять... Из Академии вернулось двадцать три паладина, при этом, как я понял из разговоров, только склонивший голову Теарт не имел инициации. Себя я уже не относил к числу неинициированных.

– Логир, где группа? – в лоб спросил Шарда, как только мы все сбились в одну кучу. – Поясни мне, пожалуйста, где оставшиеся? Как минимум двух братьев, за которыми тебе было поручено присматривать, среди окончивших Академию нет. Хотелось бы понимать...

– Где Нарталимы?! – не выдержал держащий флаг эльф, нависнув над съезжившейся орчанкой. – Он был в твоей группе! Почему не вышел из

Академии? У него была инициация! Где мой сын?!

– Он был лишен инициации и уничтожен. Это было сделано по моему распоряжению, – произнес я холодным тоном, встав на защиту орчанки. В любом случае скоро правда о Нарталиме станет достоянием общественности, поэтому пусть она станет известна от первоисточника. Прятаться за спинами других игроков, доказавших свою слабость, я не намерен. Как не намерен вмешиваться в воспитательный процесс Шарды. Логир мне никто. Даже больше, чем никто – одна из тех, кто желал оставить меня в Академии навечно.

– ЧТО?! – ошеломленный возглас эльфа поддержали Грыгз и группа паладинов. Только Шарда удержался от изумления, задумчиво склонив голову.

– Мы здесь надолго? – невозмутимо спросил я у гнома, проигнорировав гневный крик эльфа. Если папаша такой же заносчивый придурок, как и его сын, – в кого-то же Нарталиму должен был пойти, – мне не о чем с ним разговаривать.

– Что ты сделал с моим сыном?! – разъярился эльф, но тут пришла помощь оттуда, откуда я даже не ожидал.

– Тебе же игровым языком было сказано – лишили инициации и убили, – буквально из ничего рядом с нами возник Арчибальд в сопровождении Долгунаты и Сахрея. Друидка едва заметно кивнула головой, приветствуя меня, чтобы сразу вернуть себе маску «снежной королевы». – Что непонятного?

– Это невозможно! Это запрещено! – не сдавался эльф, но Арчибальд его уже не слушал. Повернувшись в сторону новоиспеченных игроков, он указал пальцем на Логир, Сартала, Монстричелло и меня, коротко бросив: – Вы идете со мной, остальные с Шардой отправляются в Твердыню.

– Они все должны отправиться в Твердыню, брат, – нахмурился гном. – Нужно сделать привязку и поднять их, хотя бы уровня до десятого.

– Скажи это советнику Наместника, – Арчибальд даже не смотрел в сторону гнома. – Вон он, кстати, ищет нас. Боюсь, если я сейчас же не заберу их с собой, мы больше никогда не увидим этих славных паладинов. Шарда, прикрой нас! Ярый умудрился повторить мой подвиг.

– Ты гонишь?! – впервые за все мое недолгое знакомство с гномом ему изменило олимпийское спокойствие, и он выпучил на меня глаза. Страшное зрелище – удивленный гном.

– Черт! Не успеваем, нас заметили. Сахрей, забирай Монстричелло и Сартала. Ната, Ярый и Логир на тебе. Порталы на арене работают только в

портальных комнатах, дотащите туда всех! Доставьте их в Твердыню! – Арчибальд начал раздавать команды, забыв обо всех присутствующих. – Я займусь некромантом! Левард, какими судьбами? – каторианец широко улыбнулся, несколько раз рассерженно взмахнув хвостом, расставил руки в стороны и сделал несколько быстрых шагов вперед, желая обнять надвигающегося на нас кинокефальца.

– Валим! – прошипела Долгуната, за руку утягивая меня и Логир от паладинов. Сахрей возился с Монстром, упирающимся словно осел и не желающим покидать группу. Шарда бросил взгляд на нас, на Арчибальда, на Леварда, подскочил к Монстру, что-то ему прошептал, и громила расслабился, позволяя утащить себя в сторону.

– Левард, я слышал, твой ученик тоже отправился в этот набор! – гном повернулся к нам широченной спиной и чудесным образом оказался между нами и вырвавшимся из цепких лап Арчибальда некромантом. – Как успехи?

– Он не вернулся, – пролаял будущий наместник, не спуская взгляда с нашей группы. – Хочу знать причины провала. Я готовил его лично. Зангар не мог умереть.

– За мной, тормоза, – Долгуната не тратила ни секунды и продолжала тащить нас подальше от Леварда. Сахрей со своими подопечными не отставал ни на шаг, и буквально за пару секунд мы покинули арену, нырнув в один из многочисленных проходов амфитеатра.

– Долго они его не задержат, не тот уровень! – бросила Ната брату, быстро выглянув из-за угла на арену. – Быстрее, телепорт к паладинам на минус третьем этаже! Нужно спешить!

Мы сломя голову побежали за друидкой. Видимо, план текущего амфитеатра был ей прекрасно знаком, так как она ни разу не остановилась, чтобы озабоченно покрутить головой. Нет – Долгуната целенаправленно неслась вперед, увлекая за собой меня и Логир. Скорость бега была такой огромной, что я едва успевал переставлять ноги.

– Всем привет! – раздался давно забытый голос, как только мы в очередной раз свернули за поворот и со всего маха налетели на застывшую друидку, роняя ее на пол и организовывая знатную свалку из паладинов и друидов. Вскочив на ноги, я мгновенно активировал защиту, атаку и невидимость, стараясь поскорее отсюда убратся, однако все было тщетно – вокруг нас образовалось плотное кольцо льда. Довольный Девир наслаждался зрелищем поверженных и замороженных паладинов, и только сейчас до меня дошло, что Долгуната и Сахрей не шевелятся, – они были в буквальном смысле вмурованы в лед. – Как хорошо, что вы все здесь. Не

придется за вами бегать по всему миру. Ярый, мои поздравления – ты смог завершить Академию, не ожидал. Логир – ты меня разочаровала. Я полагал, тебе интересно стать охотником за головами. Сартал... Ты сам все понимаешь. Тебя отправили на Землю, в надежде, что я ничего не узнаю, но у меня хорошие информаторы. Ты попался, паладин. До встречи! Забрать их! Друидов оставьте живыми, не хочу лишний раз нервировать Арчибальда.

Вокруг меня образовалась ледяная стена, и окружающий мир взорвался сотней осколков, когда холод пробил защиту и добрался до моего брэнного тела. Тьма сжалась практически мгновенно, однако перед беспмятством некая ехидная часть разума отметила – нас не убили. Кому-то мы нужны целыми, пускай и не совсем здоровыми. Едва ли после того как ты превращаешься в ледяную глыбу, остается хоть сколько-нибудь здоровья.

Тьма постепенно развеивалась, превращаясь в нечто бесформенное и темно-красное. Голова раскалывалась на части, отчего я простонал – нужно срочно выпить эльфийской мази, иначе от такой боли можно и с ума сойти.

– Ярый, ты очнулся? – голос Логир был ужасно хриплым и сиплым. Попытавшись ответить, я обнаружил, что это крайне тяжело – даже вдох давался мне с трудом, не говоря о том, чтобы произнести что-то вслух. Попытка открыть глаза не увенчалась успехом – я лежал вниз лицом, и сил на то, чтобы перевернуться, не было совершенно. Однако нужно было дать знать, что как минимум слышу орчанку. Выход нашелся мгновенно – я промычал:

– М-м-м! – головная боль усилилась, рождая перед глазами замысловатые круги.

– Сартал, ты здесь? Монстр? – в ответ тишина. Либо их не было с нами, либо еще не пришли в сознание. Либо их никогда с нами и не было.

– Не могу пошевелиться, – жалобно протянула Логир. – Мы сидим в какой-то клетке. Большая пустая комната. Алтарь в паре метров от нас. На нем непонятные письма. Хрень какая-то. Ярый, да скажи что-нибудь!

– М-м-м! Гр-м-м! – смог выдавить я из себя новый звук и попробовал хотя бы перекатиться на спину. Не вышло, и меня едва не вырвало от столь незначительных усилий. Что же со мной творится?

– Отец нас найдет! – продолжала всхлипывать орчанка. – И Арчибальд! Он всегда находит то, что ему нужно. Нас найдут, вот увидишь! Маги выпустили нас из Академии всего лишь с первым уровнем! Я не хочу умирать...

Орчанка беззвучно зарыдала. Сжав волю в кулак, я все же сделал

нечеловеческое усилие – перекатился на спину и открыл глаза. Что-то хрустнуло, но я не обратил на это внимания. Меня куда больше заботила удручающая картина, представшая перед глазами, – Логир сидела ко мне спиной, наполовину вмурованная в глыбу медленно таявшего льда. Склонив голову, я понял, что хрустнуло – мои ноги были неестественно вывернуты в другую сторону. Боли не было – она просто не проходила сквозь лед, в который мои ноги были вмурованы. По всей видимости, они были заморожены до самых костей, оттого у тела возникла такая неестественная хрупкость.

Помещение, в котором мы оказались, больше походило на унылую пещеру, чем на комнату – каменные неотесанные стены, с потолка свисали сталактиты метровой длины, однако некоторая часть пещеры была обустроена относительно цивилизованно – на полу была плитка, стены обработаны и выкрашены серой краской, даже несколько факелов висело на стенах, разгоняя мрак. Белоснежный алтарь являлся центром цивилизации, и именно на него смотрела орчанка. Что печалило меня больше всего – ее нельзя убить. В принципе, дотянуться артефактом я бы смог, если постараться. Однако девушка умрет последней смертью, чего я очень бы не хотел. Но и дарить магам дополнительного бойца нельзя. Пока никого нет, нужно подумать, что делать.

– Ярый, не молчи! – спустя минуту молчания Логир не выдержала и вновь начала всхлипывать.

– Грм-гр, – горло упорно отказывалось облачать звуки в слова, несмотря на все мои усилия. Сквозь холод, сковавший нижнюю часть туловища, начала пробиваться боль, заглушая ту, что царила в голове. Вначале боль была только на уровне эха, но я прекрасно понимал – чем больше времени пройдет, тем хуже мне будет. В очередной раз извернувшись, я вытащил из инвентаря эльфийскую мазь и влил ее в замороженное горло. По телу разлилось спасительное тепло, и наконец-то боль покинула мое брненное тело. Как минимум двенадцать часов здорового и адекватного восприятия реальности я себе подарил.

– Логир? – очередная попытка произнести что-то вслух наконец-то увенчалась успехом. Пускай было тяжело и горло немного кололо, но я мог говорить. – Ты цела? Повреждения есть?

– Я не могу пошевелиться, – сквозь слезы ответила орчанка. – Не чувствую ни ног, ни рук. Могу смотреть только вперед.

– Главное, жива, с остальным справимся, – я начал дергаться из стороны в сторону, стараясь высвободиться из ледяного плена. Раздался еще один неприятный хруст, словно в лесу треснула сухая ветка, и ноги

окончательно утратили связь с моим организмом – если бы не броня, часть меня так бы и осталась вмурованной в лед. У меня не было возможности сесть, чтобы кулаками или артефактом раздолбить лед, поэтому я решился пойти на крайнюю в данный момент меру – вызвал питомца. Пусть он неуправляем, нужно попробовать уговорить его разбить лед. Это главное. Потом разберемся с Логир и клеткой.

Ррагр появился во всем своем великолепии – полуметровый шныряла, ищущий, чего бы урвать и сжевать. Я наивно полагал, что съеденное сердце червя благотворно на него повлияет, например увеличит в размерах, усилит, сделает умнее и покладистее, однако моим мечтам не суждено было сбыться. Питомец просто сожрал сердце без видимых для себя последствий и сейчас высматривал, чего бы ему сожрать еще. Убедившись, что в округе ничего съестного нет, Ррагр расстроенно уселся рядом со мной и затих, ожидая распоряжений.

– Разбей лед, – я указал на ноги и, заметив, что никакой реакции не последовало, добавил: – Дам вкусняшку.

– Гра? – заинтересовалось лохматое чудо, поднявшись на ноги. Спустя несколько мгновений он требовательно повторил: – Гра?

– Вначале лед, – по всей видимости, Ррагр понял из моей речи только слово «вкусняшка» и сейчас настойчиво требовал ее себе. Не дождавшись от меня ответа, расстроенный неандерталец уселся на пол клетки и тихонько заскулил, рассказывая миру о несправедливой и нелегкой судьбе питомцев паладинов. Ломать лед он не собирался.

– Какая у тебя интересная штука, оказывается, есть, – послышался удивленный возглас, и я мгновенно убрал питомца. Не хватало, чтобы его убили до того момента, как я разберусь с управлением. Девир подошел к клетке и скривился, увидев мои ноги. – Да ты мазохист, Ярый! Не больно?

– Терпимо. Ты лучше подумай, что будет, когда Арчибальд нас найдет. Тогда всем будет больно!

– Надеешься на привязку, что сделала Долгуната? Спешу тебя расстроить – она работала только в Академии, не надейся, что мой учитель прибудет сюда через минуту. Ему вначале нужно разобраться с моим подарком, – маг пожал плечами, обходя клетку. – Но вообще ты стал мне интересен. Вытащить питомца из Академии дано не каждому. Я вообще о таком первый раз слышу. Добавляем сюда то, что ты смог избежать моих магов, пускай и с помощью друидки... Мне всегда нравились неординарные личности. По сути, я тебя не держу, можешь идти куда хочешь, но только после обряда. Не хочу, чтобы каторианец ему помешал.

– Какого обряда? – опешил я, совершенно не ожидая от главного



злодея такой небывалой щедрости. Я вообще удивлен, что Девир снизошел до разговора с обычными паладинами, так он еще и отпустить меня собирается. Как-то не вяжется это с моим представлением об этом неадекватном игроке.

– Увидишь, – с улыбкой ответил Девир. – У тебя билеты на представление на самый первый ряд. После того, как все закончится, приглашаю тебя в Святилище, поговорим. Я не такой демон, каким ты хочешь меня видеть, и умею принимать поражения. Выбравшись из Академии, ты меня сделал, доказав несостоятельность моих учеников. Я это прекрасно осознаю и не держу на тебя зла.

– Что будет с моей группой? – я посмотрел на спину застывшей Логир, прислушивающейся к каждому нашему слову.

– С каких пор она стала твоей группой? – удивился Девир. – Тебя предавали, хотели обменять на собственные жизни, подставляли... Они умрут, и неважно, кто очистит Игру от этого шлака – я или Арчибальд. При этом я сделаю это быстро и безболезненно, чего не могу сказать про паладина. Он будет вынужден наказать представителя своего класса так же жестоко, как это сейчас сделаю я со своими штрафниками.

Девир развернулся и прокричал:

– Начинаем!

Из-за огромного сталактита, закрывавшего, по всей видимости, проход в эту пещеру, появилась разношерстная процессия. Две группы магов вносили связанных по рукам и ногам паладинов, пребывающих в беспамятстве – Сартала и Монстричелло. Затем внесли Ользара и Дангарда, связанных не меньше, а то и больше представителей моего класса. Бросив связанных рядом с алтарем, маги распределились по периметру пещеры, стараясь не заходить в облагороженную ее часть. Появились новые участники представления. Из-за сталактита величаво и в какой-то степени надменно вышел седовласый маг-эльф, свысока смотрящий на всех, включая Девира. За седовласым эльфом тянулась длинная мантия, не касающаяся при этом пола – ее поддерживали двое прислужников. Эльф подошел к алтарю, и словно по мановению волшебной палочки появилось мягкое кресло с причудливой резьбой на деревянных ручках. Усевшись и бросив брезгливый взор на связанные тела, седовласый маг превратился в статую, отрешившись от этого мира. В тот же миг из-за сталактита появился следующий маг, не менее высокомерно вззирающий на присутствующих. Затем еще один. И еще... Семеро высокородных магов – другого эпитета у меня не возникало – уселись вокруг алтаря и превратились в статуи, ожидая начала представления. Я

было подумал, что уже все участники спектакля вышли на сцену, но понял, что ошибся, – бегом, не желая задерживать явившихся высокородных гостей, начали появляться маги, рассредоточившись по всей пещере. На мой неискушенный взгляд, набежало порядка двух сотен существ в темных мантиях, прежде чем поток бегущих иссяк и появился ОН. Тот, кого я совершенно не ожидал здесь увидеть. Левард, учитель Зангара, некромант, кинокефалец и без нескольких минут наместник Императора почтил магов своим присутствием. Некроманту сразу же определили отдельную трибуну в паре метров от моей клетки, обеспечивая максимально комфортный обзор как за алтарем, так и за всеми участниками представления.

– Братья! – стоило Леварду занять свое место, как слово взял первый из явившихся высокородных магов. – Заседание малого круга магов сектора Харти считаю открытым! Сегодняшний малый круг пройдет в присутствии гостей – Его Высочества, благородного некроманта Леварда и одной из причин собрания, паладина Ярополка.

– Почему паладин до сих пор жив? – внезапно спросил один из высокородных магов неопределенной расы. Зеленая кожа, три глаза, совершенно непропорциональный рот, отсутствующий как класс нос и перепонки на руках. Этакая гипертрофированная лягушка, выросшая до размеров человека и научившаяся ходить на двух ногах. – Разве нам нужны свидетели?

– Нас всех интересует этот вопрос, – поддержал его гном, еще один высокородный маг. Из семерки магов, сидящих вокруг алтаря, вообще не было ни одного человека, поэтому можно было смело утверждать – ничего хорошего от этой группы не дождешься.

– Паладин является гостем, а не жертвой, по одной простой причине – мои ученики потерпели неудачу, – слово взял Девир, склонившись перед высокородными в глубоком поклоне. – Уничтожить Ярога не получится. Вопреки моим приказам, мои ученики допустили, что Ярополк получил одиннадцатый уровень в Академии. Даже «черная смерть» сейчас не сможет нам помочь, поэтому я призываю присутствующих смириться с тем, что у нас два гостя, а не один, как планировалось изначально.

– Ты займешься им незамедлительно, как только закончится церемония, – приказал эльф, и Девир склонил голову.

– Как прикажете, Ваше Высочество. Ваша воля для меня – закон. Паладин Ярополк будет объявлен моим личным врагом сразу по окончании церемонии. Только Святилище оградит его от моего гнева.

– Мы не сомневаемся в вашей квалификации, мэтр, – пробасил еще один высокородный, похожий на огромного земляного монстра.

Элементаль? – Я признаю право некроманта Леварда и паладина Ярополка присутствовать на заседании малого совета.

– Я признаю право... – еще шесть подтверждений прозвучало под сводами пещеры, однако в разговор вмешался Левард:

– Хочу поговорить с Ярым. После церемонии. Направьте его ко мне. Сам решу его судьбу. Освобождаю Девира от задания. Отныне Ярополк – моя забота. Надеюсь, возражений нет?

Высокородные маги недоуменно переглянулись, буквально на миг потеряв ореол высокомерия, но промолчали и согласно кивнули. Никто не посмел возразить одному из главных существ Игры.

– Начнем церемонию! – провозгласил эльф, уладив организационный вопрос. – Слово предоставляется мэтру Девиру!

Невозмутимый маг пружинистой походкой подошел к алтарю и указал на Ользара. Того мгновенно подняли в воздух и положили на алтарь.

– Ользар не был моим учеником, – начал Девир, – но он должен был заменить Ахеана, волею случая определенного в другой сектор. Ользар несколько раз грубо нарушал мои инструкции, вступив в открытое противостояние с ученицей паладина Арчибальда, друидкой Долгунатой, поставив тем самым весь план на грань провала. Перечислять его прегрешения глупо и бессмысленно – проще сказать, что он сделал хорошо. Ответ прост – ничего! Я считаю его недостойным представителем класса и прошу малый совет принять решение о его дальнейшей судьбе. Провинившийся спущен до первого уровня.

– Насытить алтарь его кровью! – первым откликнулся элементаль. – Ользар достоин быть одним из нас!

– Поддерживаю! – гном был солидарен с предыдущим оратором. – Только смерть!

Высказался каждый из высокородных, присуждая Ользару смерть. Новоиспеченный маг забился на алтаре, глаза практически вылезли из орбит, и только плотный кляп ограждал нас от дикого ора. Один из прислужников поднес охотнику за головами церемониальный нож, и пещера погрузилась в тишину. Замер даже Ользар, безумными глазами смотря на приближающуюся смерть.

– Пусть эта жертва пойдет на благо магов! – торжественно произнес Девир, и тут тишина была разорвана монотонным гулом – высокородные маги начали петь. Раскачиваясь словно маятники, они выводили понятную только им одним мелодию. Алтарь начал вибрировать в такт песне, словно голодное живое существо, жаждущее скорой трапезы. Все это выглядело настолько завораживающе и чарующе, что я упустил момент, когда

церемониальный нож полоснул Ользара по горлу и кровь толчками начала выливаться из неподвижного мага – жертва даже не дернулась, словно находилась в трансе. Вопреки моим ожиданиям, кровь не стала впитываться в камень, что сделало бы церемонию еще более ужасной. Она просто стекала по алтарю на землю, исчезая в сливных отверстиях. Однако странности тем не менее присутствовали – на алтаре не осталось ни единой капли крови высохшего до состояния мумии Ользара. Все было идеально чисто. Девир брезгливо смахнул на пол останки и указал прислужникам на Дангарда. Очередная жертва заняла свое место на алтаре.

– Дангард был моим личным учеником. Тридцать два года я обучал его всему, что знал сам, однако этого оказалось недостаточно. Он не смог справиться с второстепенным заданием, позволив Ярополку получить одиннадцатый уровень. Стоит отметить, что благодаря самоотверженным действиям Дангарда основная цель вернулась из Академии с первым уровнем, что сделало возможным провести сегодня церемонию. Как охотник за головами Дангард не заслужил права быть моим учеником, однако я считаю его достойным представителем класса и прошу малый совет принять решение о его дальнейшей судьбе. Провинившийся спущен до первого уровня.

– Пусть докажет свою состоятельность как маг! – вновь первым оказался земляной монстр. – Считаю, что Дангарду можно дать второй шанс!

Прозвучало еще шесть решений, дарующих Дангарду жизнь, и Девир быстрым движением церемониального ножа разрезал путы жертвы. Вернее, уже не жертвы, а игрока первого уровня, мага Дангарда. Поставив онемевшего мага на ноги, Девир произнес:

– Тебе дарована жизнь, докажи, что малый совет сделал это не зря. Найди свою судьбу и стань великим. Как учитель охотников за головами я отрекаюсь от тебя. Уходи, тебе нет места на малом совете!

Выскочившие, словно чертики из табакерки, распорядители церемонии окружили Дангарда и в буквальном смысле вытолкали его прочь. Девир продолжил молча указывать на жертвы, и буквально через несколько мгновений на алтаре оказались одновременно и Логир, и Сартал. Орчанку выковыряли изо льда настолько небрежно, что оставили в нем часть ноги и спины, обнажив позвоночник. Каким образом краснокожая девушка сохраняла сознание и жизнь, мне было непонятно. С такими ранами долго не протянешь, даже если ты игрок.

– Двое паладинов первого уровня, – продолжил выступать Девир. – Мой дар классу. Уничтожив их, мы получим в свое распоряжение двух

новых игроков. Кроме того, отец рептилоида является давним врагом магов, поэтому мы нанесем ему сокрушительный удар. Хочу залить алтарь кровью врага, прошу малый совет согласовать эту жертву.

Вместо ответа вновь послышался монотонный гул – высокородные вновь завели свою песнь. Участь паладинов была предрешена, как только алтарь начал вибрировать – два быстрых взмаха церемониального ножа отправили Логир и Сартала в историю. Паладины, как до этого и Ользар, превратились в высохшие мумии, тут же сметенные на пол и, наконец, на алтарь взгромоздили Монстричелло. В отличие от Логир и Сартала, Монстр был в сознании. Во всяком случае, он недоуменно хлопал глазами и постоянно пытался вырваться. Путы держали крепко.

– Паладин первого уровня, человек, само существование которого было предсказано нашим гостем, – Девир повернулся к некроманту и склонил перед ним голову. – Существо с полным иммунитетом к магии рождается раз в тысячелетие, и нам выпал уникальный шанс возвысить класс магов над всеми остальными. Мы станем первыми, и в этом нам поможет Наместник.

– Будущий Наместник, – поправил Девира некромант. – Довольно речей. Мы слишком долго ждали. Приступай!

У меня едва глаза не вылезли на лоб, когда в руках Леварда появилась знакомая до боли книга – дневник Мадонны. Положив ее перед собой на постамент, некромант начал нажимать на обложку, заставив меня в очередной раз порадоваться наличию в моем арсенале Книги знаний, – после манипуляций кинокефальца обложка дневника Мадонны перекрасилась в яркий красный цвет. Больше с книгой ничего не происходило, поэтому я решился на небывалую глупость – вытащил собственный дневник и повторил действия Леварда, с точностью повторив его нажатия. Как же я благодарен Книге знаний! Мало того, что она помогла мне зажечь обложку красным свечением, так еще и помогла скрыть действия – я положил дневник Мадонны прямо в Книгу знаний и со стороны казалось, что изучаю свой артефакт, не более.

Высокородные маги в третий раз заставили завибрировать алтарь, и быстрым взмахом ножа игра Монстричелло была завершена. Только вот в отличие от предыдущих убийств кровь громилы не стала падать на пол – она впиталась в камень до последней капли.

Ладонь Леварда рухнула на обложку дневника, и я в точности повторил его движение, надеясь, что мои действия не покажутся никому странными. Прошла секунда, вторая, третья, я начал уже полагать, что ничего и не должно произойти, как красноватое свечение обложки

сменилось на зелень.

– Почему ты не активируешься?! – гневный крик некроманта разорвал тишину, повисшую в пещере. Его книга так и не поменяла цвет, по-прежнему озаряя окружающее пространство кровавым цветом. Маги молчали, явно не ожидая, что кровь будет впитываться в алтарь, и сейчас с благоговейным ужасом смотрели на камень, изменивший цвет с ярко-белого на кроваво-красный.

– Твою мать, не успел! – окружающее пространство вокруг меня с шумом взорвалось, разметав лед в стороны, и в центре клетки появился Арчибальд. Осмотревшись, он выругался и в буквальном смысле выплюнул: – Уроды магические! Вы ответите за паладинов! Левард, Наместник обязательно узнает, кто замешан в гибели иммунного! Прикрыться магами не получится!

– Остановите его! – закричал некромант, но каторианец уже начал действовать. Бросив сквозь прутья решетки некий аналог светового гранаты, он резким движением вырвал меня из ледяного плена, активировал портал, и окружающий мир тут же расцвел сотней радуг.

Мы сбежали от магов, но меня это не сильно заботило и пугало. В конце концов, смерть была мне не страшна – я бы переродился... где-нибудь. Страшило другое – повторив действия Леварда, я нажил себе такую головную боль, что все разборки между магами и паладинами казались детским лепетом. Ибо даже в радуге порталного перехода у меня перед глазами висело и никуда не собиралось уходить забавное оповещение:

**Жертва принята, дневник Мадонны активирован  
Инициирована процедура подготовки рестарта Игры**

*Конец первой книги*