

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

Темный паладин

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 висит 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 БТРах 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 БТРах. 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 поддаться 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 провалился в беспмятстве, 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 Ярога, 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 уставился 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 распирает 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 продержать его 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 злости 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 вь...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!

Дикий страх, накотивший на меня несколько мгновений назад, сменился неопишуемым счастьем. Я даже пропустил мимо мысль о том, что нахожусь в гробу, – радость от того, что тьма скоро закончится, заполнила 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 заплескали 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 смотрителя. 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 выносится 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 непонятого 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 определить, 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-десяток-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 несуразное 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, заплывавших 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 покатила 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 дожидаться 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 армиями 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 Гарбиталья, Девир 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 уроды.

– 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 четырьмя 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, – рокочущим и немного шипящим голосом произнесла прямоходящая ящерица. – Ярый дейс-ствительно похош-ш на с-скелет. Пош-шли, нельс-ся с-составлять с-себя ш-шдять.

– 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 ввали 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 преобразования я открыл глаза, забыв об ослепляющем свете. Однако его больше не было. Было синее сияние, исходявшее 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 Девир – 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 фортея и рождает таких уникалов. 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 Нарталиим, 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: Нарталиим, Монстричелло и Сартал. Ты и Дитрих инициацию не прошли, поэтому относись к старшим братьям с почтением!

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

До сорок пятой аудитории мы добирались в полной тишине. Нарталиим 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 Мьельнир, 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 за клубился, 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. Отступать 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 Нарталима, 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 зловещая 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 Нарталима, – 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 Нарталим, вытаскивая из стойки тонкий изогнутый клинок, похожий на саблю. – Я назову его «Сердце грома»! С его помощью я сокрушу 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 час-сть 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 Нарталим, 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 Нарталиим, 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 Нарталиим, 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. Взваливать их на других нельзя, – Шарда без стеснений бил по больному, напоминая о своем ко мне отношении. Ни он, ни Арчибалд 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 синезеленому 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 заплескали 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 скужающим 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 инициирован 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 впились 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 она отреагирует – 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 эльфом! – тут же вскрикнула орчанка. Ее крик дальше полого 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 быстренько 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, – послышался 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 Нарталим! 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? Вмешаешься, 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. – Желаете перенести в книгу все знания, что накопил до этого момента, будучи игроком, или хотите начать с чистого листа?

– Желая, – успел пробормотать я, прежде чем маг мог рявкнуть: «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 заплясали 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. Слово 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 выгрызть. 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 неиницированных, 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! – послышался 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. Послышались 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 разминулись 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», «Р» 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 дадите 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 Нарталим. – 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 Нарталим.

– 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 Нарталим, 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 проникает.

– 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 голос 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 сможешь 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 твоё 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 нём. 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

До отмеченной на карте точки я добирался около часа. В начале пути мне в каждом камне чудился стражник, поэтому я старался лишней раз 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 хриловатым 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 позволят 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.

– Постойте, 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 пугаешь 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. Станные 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 «забыть».

– 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»!

[Купить полную версию книги](#)