

Глава 4: Приглашение Ведьмы

- Кстати, чем закончился ваш спор и кто же все-таки будет участвовать на соревновании?

Когда Софи и Тио вернулись с вымытыми руками и начали перекладывать сладости в свою тарелку, Шарли спросила их с видом, будто только что вспомнила об этом.

- А, так о чем была речь? Марко ведь сказал, что завтра его принесет...

- Доска приключений. Я была более чем уверена, что он предложит именно это.

- О-у, понятно.

- ... А?

Доска приключений. Игральная доска. Ее называли по разному, но в Гильдии Авантюристов официально она была представлена как тактическая игральная доска со множеством различных видов нарезных фигур. Основной смысл игры - составление и построение тактики с учетом боевой мощи на стороне авантюристов для победы над стороной монстров и их боевой мощью, и наоборот.

- ... Да так, кое о чем вспомнила.

- Может, скажете? Я просто не знаю, что это такое.

- Ну, это такая настольная игра, где каждый шаг - условный. Правда, в отличие от игр против людей, с которыми у нас имеется схожая тактика, независимо от стран, мне трудно представить, как можно построить тактику, полагаясь лишь на вид монстра и его предполагаемой мощи. Гораздо проще самим отправиться в поход и там поглядеть, чем испытывать свое воображение.

- Вот тут я согласна.

Другое дело, если бы это была тактическая игра, напоминающая шахматы, в котором противостояние разворачивалось в войне между людьми. В противном случае, из-за множества неопределенных факторов возникала масса проблем с условностями, например, в силе монстра, которая колебалась в зависимости от вида и ранга, от места обитания и неожиданных столкновений с ним.

Когда настольная доска была впервые показана и на ней была проведена игра, тогда же ее забраковали как бессмысленную. После которого настолка постепенно превратилась в развлекательное хобби для авантюристов, желавших просто убить время.

- Пусть доску и забраковали, это не помешало ей найти свое место. Кстати, на столе, на котором мы сейчас едим, только в этом году было проведено несколько больших турниров.

- Все верно, правда я сама ни разу не интересовалась ею. Кстати, некоторые игроки сказали, что отдельные части на доске сильно были изменены.

После того, как доску приключений перевели в разряд развлечений, саму доску и ее фигурок сделали более забавными, а также добавили и внесли в правила ряд изменений. Таким образом, нынешняя доска приключений стала больше походить на шахматную доску с квадратными полями 9 на 9, а в качестве фигурок были изображены авантюристы и демонические существа. Помимо этого, над всеми фигурками тщательно поработали, поскольку даже фигурка простого воина выделялась четкими деталями, как фигурка дракона.

Принцип игры был тот же, принимали участие два авантюриста, рассевшись у доски напротив друг друга, кто на стороне авантюристов, а кто на стороне демонов.

- Говорили, что многие постояльцы облюбовали эту игру еще до моего рождения... И что в этом была заслуга Канари.

- ... Серьезно? А может ли быть, что над созданием доски приключений и ее изменениями на самом деле стояла она!?

- Скорее всего. Я рада, что она не сдалась после провала и додумалась переделать игру, близкую к шахматам.

Канари ведь не просто так прозвали "Золотой Ведьмой". Неважно, какие идеи могли претерпеть неудачу, она все равно бы нашла способ, как получить из него выгоду. Сама Шарли терпеть не могла раздражительный характер у Канари, но уважала ее проницательность.

- Так, ладно, давайте вернемся к теме. Этот мальчик, Марко, он силен в доске приключений?

- Ну, вроде бы. Все-таки он состоит в клубе игроков в настольных играх.

Помимо учебы, в школе также были организованы клубы, так называемые послешкольные групповые занятия, охватывающие какую-либо деятельность. Все необходимые для клубной деятельности предметы ученики сами собирали, оборудования же закупались за счет бюджета, правда, некоторые элементы клуба расположены вне школы. К слову, Софи и Тио не состояли в каком-либо клубе.

- ... Поскольку решается вопрос, кто примет участие на соревновании, по-другому окончательно разрешить спор вряд ли получится.

- И то верно... Да и учитель сказал, что дни до начала спортивных игр стоит потратить на тренировки, и будет лучше, если никто ни от чего не пострадает. Вот, так то.

- Это потому, что после пробежки, между вами двумя ничего не изменилось. Похоже, он понял, что вас обоих успокоит, если соревноваться будете в чем-то другом.

- Понятно... Тут ничего не поделаешь.

Сказала Шарли, но в душе похвалила учителя за то, что тот уберег Софи от всех возможных травм. А на серьезность Марко ей было побоку.

По-видимому, физические способности у Марко и Софи были примерно одинаковы. В таком случае, лучшим решением было бы то, которое не только предотвращало возможные травмы, но и могло бы уравнять их шансы на победу, несмотря на гендерную разницу, даже если этот вид соревнования не имело никакого отношения к предстоящим спортивным играм.

- Итак, значит все может решиться на завтрашнем дне?

- Ну, вообще-то учитель добавил, что ничего страшного, если и завтра ничего не решится.

Какой хороший учитель школы... Чем и удивил даже саму Шарли.

(Вот только... Доска приключений. Справится ли с этим Софи?)

Насколько она могла судить, в этой игре от учебных знаний не было практически никакого толка, все зависело от тактического мышления, игровых условий и самих фигурок. Помимо этого, чем больше опыта было у игрока, тем весомее становилось его преимущество, по сравнению с другими тактическими настольными играми.

Иными словами, на завтрашнем соревновании, Марко, как участник клуба игроков настольных игр, скорее всего, окажется слишком сильным соперником для Софи, которая была на уровне новичка.

- Сама я не смогла придумать что-либо еще, вот и посыпались столько предложений от других учеников. А дальше вот, выбор пал именно на нее.

- Ага... Еще начали говорить, что я умная, и что даже с доской приключений справлюсь... А ведь я раньше о доске приключений-то ничего не слышала...

Прозвучало так, будто на такой выбор больше всех повлиял сам Марко.

Значит, все пошло вопреки желаниям Софи... Может, все-таки стоит наказать Марко? Шарли всерьез призадумалась над этим.

- Мне пришлось одолжить в школе доску с фигурками. Буду сегодня допоздна тренироваться.

- ... Софи. А, ты можешь немного подождать?

Даже если это просто игра, позволить своей дочери проиграть Марко в битве умов, для Шарли подобное показалось абсурдом. Воспылав в душе, как только в голове щелкнула идея, она обратилась к Софи прежде, чем та собралась вернуться в их комнату.

- Что случилось, мам?

- Я тут подумала, если завтра предстоит серьезная битва против опытного игрока, то почему бы не позвать на помощь учителя, который знаком с этой игрой?

- Учителя? А разве у тебя есть такой знакомый, который хорошо разбирается в настолке?

- Да. Правда, до недавнего времени я на это не обращала внимания. Но помню, что в этом году он выиграл турнир.

Какая невероятная удача! Услышав эти слова, Софи мгновенно оживилась.

Как же хотелось самой Шарли научить ее играть, но к сожалению, она никогда не интересовалась подобными играми. А раз выпал такой случай, то почему бы и самой не научиться вместе с дочерью, подумала она.

Мысленно представив себе эту сцену, Шарли кивнула и сказала.

- Тогда, мне пора. Надо еще ненадолго заскочить в Гильдию. Скоро вернусь.

Покинув свой номер, Шарли выбежала из гостиницы, а после, запрыгнув сначала на крышу соседнего здания, рванула в сторону Гильдии, продолжая перепрыгивать через крыши. И как только она спустилась к дверям Гильдии и открыла его, то сразу увидела перед собой высокого авантюриста с бычьей головой.

- Прости, Астериос... У тебя не найдется немного времени?

На что авантюрист А-ранга, Астериос, который стоял в шаге от выхода, поскольку собирался отправиться тренировать новичков-авантюристов по поручению Гильдии, кивнул в ответ, и направился вместе с ней к столовой гостиницы "Кризисный домик".

- Что ж, все ясно. Не вижу никаких проблем, я с радостью помогу, чем смогу.

- Правда? Ура, спасибо!

- Я тоже благодарна тебе. За то, что выделил время для моей дочери.

- Не берите в голову. Мы же не чужие друг другу. А вот насчет соревнования, кажется, обещает быть очень интересным.

Рассмеялся Астериос... А затем, с улыбкой посмотрел на мать и ее двух дочерей.

- Даже не заметил, как подросли твои дети. Тоже самое с Кайлом и его друзьями. Вроде бы вижу с ними каждый день, а все равно не заметил, как они выросли. Молодые так быстро меняются на глазах.

- Да, согласна.

Со вздохом кивнула Шарли, соглашаясь с каждым словом Астериоса. Правда, она не поняла, что его слова относились и к ней тоже.

(Эх, еще несколько месяцев назад, эта полубессмертная, чей внутренний возраст застрял на одном месте, бросалась на всех острым, как камень, взглядом. А сейчас она стала такой спокойной.)

Может быть, это благодаря многим людям, включая Софи и Тио, оказывавшие положительное влияние на Шарли? Гордо подумал Астериос.

- Надо же... Коровий дядя обладает особыми знаниями по доске, здорово.

- Тио, нельзя так.

- Ха-ха-ха. Все в порядке, не волнуйся. Я уже не в том возрасте, чтобы обижаться из-за мелочи.

Коровий дядя. Если Софи всегда обращалась к нему по имени, то Тио предпочитала что-то смешное, но самого Астериоса такое отношение никогда не огорчало. Он всегда смеялся со

словами "верно подмечено".

- Когда я был еще новичком, меня тренировал один авантюрист, он же и научил меня всему. В те времена доска приключений уже была популярна, а желающих сыграть партейку тоже хватало. Да что там, как вы видите, я и сейчас наслаждаюсь ею.

- Ваа... Неужели, она такая интересная?

- А я только слышала, но так ни разу и не попробовала.

- Ну, тут... Все зависит от человека.

Сказав это, Астериос начал расставлять фигурки по полям на доске приключений.

- Ладно. Давайте уже начнем. Итак, значит, ты даже не знаешь, как вообще в нее играть, верно...?

- А, ага. Можете объяснить это поподробнее..?

- Мне тоже стало интересно. Можно мне посмотреть?

- ... А мне просто любопытно...

- Да, конечно. Что ж, начнем с самых основ...

И начав рассказывать о ролях фигурок, Астериос на своей стороне расставил их так: герой, разведчик, колдун, маг, лучник, рыцарь-маг, монах, бронированный рыцарь и копьеносец. А на стороне Софи: Дракон, гоблин, варг, огр, грифон, заклинатель, трент, голем и демон.

Самая интересная часть игры на доске приключений было то, что каждая сторона обладала своими особыми качествами, чем и отличались друг от друга. Правда, условия для победы или поражения оставались довольно грубыми: победа - если сторона авантюристов сможет забрать Дракона, поражение - если падет герой.

- Итак, для начала попробуй записывать после каждого хода.

- Хорошо. Спасибо еще раз, что согласились.

Так, началась игра. И конечно же, Софи никак не смогла прервать победную серию Астериоса, сколько бы партий не сыграла. Но это обычное дело, поскольку очевидна была разница между новичком и мастером.

- Удивительно. С каждой партией рост становится более заметен... А тактику, которую я преподавал, она прекрасно смогла овладеть. Определенно, твоя дочь - гений.

Но такой темп роста, на самом деле, стал возможен благодаря Астериосу, как нынешнего победителя турнира. Оставался лишь вопрос, насколько опережал сам Марко как опытный игрок, но так у нее хотя бы появился шанс на победу.

-

Во время очередной партии, взгляду Шарли представилась сцена, как Софи и Тио внезапно посмотрели друг на друга, а ушами она уловила едва слышимые хихикания и что-то вроде "Фу-му". Кстати, недалеко от их стола уселись несколько знакомых постояльцев, и став таким образом зрителями, тоже заметили нечто примечательное.

- Я пойду копейщиком, вот сюда... Ха! Вот увидишь, как я заберу твоего огра!

- Хмм... Так и думал, будет трудно наращивать опыт с игры против такого же новичка с начальным уровнем.

- Хмфмм, да, она только начала... Но как старшая сестра, я не могу позволить себе так легко проиграть даже младшей сестре.

Это потому, что Софи усвоила самую важную вещь, "стремление к победе - ключ к успеху". И выглядела так, словно гордилась тем, что стала немного походить на свою мать, Шарли.

Сама Шарли была бы только рада, если Софи победит. Но сейчас, и несмотря на то, что это всего лишь игра, она была немного расстроена из-за своих дочерей, заиклившись на данный момент на победе над друг другом. И пока они боролись, с грохотом открылась дверь в

столовую гостиницы.

- Хмм~, все-таки успела к рождению новых АвеПле!!

- Снова... Не пора ли тебе домой, сейчас же.

- А не слишком ли ты холодна ко мне, хмм~!?

Та, кто ворвалась с ним, выглядела как девочка с золотистыми волосами и угольно-черными рогами. Это была Канари, а у нее в руке блестела золотая доска с фигурками, сделанные из драгкамней. К слову, АвеПле - это аббревиатура, обозначающая игрока настольной игры, на которых она на данный момент уставилась.

- Давно не виделись, госпожа ведьма. Тоже увлекаетесь игрой на доске приключений?

- Конечно, кто я по-твоему? Или ты не знаешь, кто именно создал эту настольную игру? ... И вообще, я увлекаюсь начиная с шахматов.

- Ну так, с какой целью сюда пришла? Не видишь, я занята наблюдением за игрой моих детей, а твой вид портит все впечатление?

- Конечно же, я пришла сюда поиграть... Ойойоо!? Почему, за что ты пытаешься выгнать великую меня!? Не толкай меня по спине!!

Подойдя к ней, когда она только вошла и сразу развернула к двери... Так Шарли, упершись руками к ее спине, пыталась вывести Канари к выходу со столовой гостиницы.

- Что я плохого-то сделала? Мне тоже хочется поиграть, знаешь ли? А тут появилась прекрасная возможность. Вот смотри, я даже свою доску прихватила.

- Понимаю, оставь где-нибудь свое объявление, может кто откликнется. А сейчас, иди домой. От тебя одни только неприятности.

- Хорошо-хорошо, есть важный разговор, и я обещаю, что мешать не буду! Ну и, если тебе тоже захочется поиграть, только перестань меня выгонять.

- Чертова ведьма...!

Заходить так далеко ради того, чтобы просто поиграть? Шарли была шокирована одержимостью Канари, а та в свою очередь со слезливым тоном подняла свою блестящую доску высоко над своей головой.

- Может, если хотите, я могу быть вашим соперником.

- Э? Нет, ты слишком силен... Я имею в виду, великая я была бы не прочь потягаться с Шарли, да.

Теперь-то все стало ясно. По-видимому, Канари просто хотела погреться в лучах победы, сразив какого-то новичка. Характер у создательницы настольной игры несколько не поменялся, все такой же раздражительный... Хотя, не может же быть, чтобы создательница была слаба в своем же творении, судя по отказу в партию против мастера Астериоса?

- Ох... Понятно. Ладно, я согласна быть твоим соперником. Но сразу скажу, я - новичок, и никогда раньше не держала фигурки.

- Даа! Надо было с самого начала соглашаться! Садись, скорее! Можешь доверить мне остальное, не пожалеешь!

И вот так, окончательно сдавшись на мольбы, Шарли присоединилась к Канари. Не забыла при этом попросить расставить фигурки, что та с радостным лицом и сделала.

- Итак, что за важную вещь ты там хотела сказать? Если это опять какая-то нелепица, то можешь сразу вещаться.

- О, точно, Шарли. И ты, Астериос. Вам обоим следует прибыть в школу в указанное время. О деталях расскажу завтра, но это касается спортивных игр в этом году.

Спустя некоторое время.

- Так... Если переместить грифона сюда, то значит, что герой Канари не сможет убежать и будет побежден, верно---

- Нарушение правил Канари!

- ... Канари, это начинает раздражать. Если я опять проиграю, то просто переверну доску, заодно и тебя с концом...

- Черт, запахло жареным! Правило Канари, "создателю можно все", активировать на полную!

Несмотря на то, что Канари являлась создательницей этой игры, фактически она оказалась совершенно никудышным игроком даже против новичка Шарли в их первой же игре.

<http://tl.rulate.ru/book/19278/822245>