

Пока я наблюдал за тем, как Байена играет раунд за раундом, я начал всё больше и больше ценить её талант стратега. Я видел, что она ещё не узнала некоторые секреты игры, вроде того, как можно открыть особые типии предметов, найдя различные ресурсы. Даже я не знал об этом, пока мне не рассказал об этом другой Хранитель.

И всё же, даже без них, она всегда была на шаг впереди своих врагов. В каждой игре я видел как она действует по одной схеме. Она жертвовала одним отрядом в самом начале, чтобы разведчики могли обнаружить врага и определить его расовые характеристики. После этого, она начинала создавать и приводить в действие план по противостоянию этому конкретному типу врага.

Таким образом, ей удавалось выигрывать матч за матчем. Единственный раз, когда у неё возникла сложность, было тогда, когда она встретила противника со схожим стилем игры. Они оба пожертвовали разведчиком, чтобы определить вражескую расу и местоположение. И это привело к тому, что они оба начали играть в обороне, пока не построили достаточно войск для лобового столкновения.

Из всех двадцати своих матчей, или, по крайней мере, из тех, за которыми я наблюдал, она сыграла в Режиме Битвы во всех, кроме двух. В первом случае противник согласился сыграть в Режиме Культуры, и Байена выиграла едва-едва. А во второй раз она потерпела поражение, когда играла в Режиме Исследования.

Так как Байена всё равно решила использовать людей, её противник одержал лёгкую победу в этом матче, играя за Арахн. С их количеством и преимуществом в скорости, у него ушло всего несколько минут на исследование ста процентов карты, прежде чем Байена даже успела отправить свои отряды.

В итоге, Байена укрепилась на первом месте, с девятнадцатью победами и одним поражением. На втором месте был кто-то, у кого было на одну победу меньше, а третье место досталось Кэти. Я видел гордую улыбку Байены, когда она встала на подиум, пожав руку компаньону, который был хозяином этого события.

Компаньон Alkahest'a Динмор желает передать вам 1000 очков через вашего Компаньона Байену. Авторизация перевода... Перевод утверждён хозяином. Желаете принять перевод?

Естественно, я согласился принять приз, так как тут не было более лучшей награды, которую мы могли получить в этой игре.

Ладно... итогу у нас полторы тысячи очков, что мы тут заработали. Пока идём неплохо.

У меня на лице появилась улыбка, когда я подумал об этом. После этого я обнаружил, что меня перенесло обратно в комнату Симулятора Хранителя.

Когда я снова заметил окружающую обстановку, я был в комнате, где было около двух дюжин других Хранителей.

- Дейл? – произнёс голос Байены рядом со мной, и я увидел. Что она смущённо смотрит на меня. – Я думала, что ты уже на другой игре.

Я покачал головой, усмехнувшись.

- Нет, я пришёл посмотреть на этот турнир, после того как закончил со своим. Ты хорошо постаралась.

Когда я сделал комплимент её работе, я увидел, как вернулась её гордая улыбка. Но следующий звук заставил её побледнеть.

- Деееейл! Байена! – закричала Кэти, несясь к нам, а её острые ноги стучали по полу с каждым шагом. – Что дальше, а?! С вами, ребятами, всегда так весело!

Сказав это, она лучезарно улыбнулась нам своей широкой и энергичной улыбкой.

И... агро девушки-паука снова было получено.

Я изо всех сил постарался сдержать стон, в то время как плечи Байены обмякли. Посмотрев снизу вверх на Кэти, я покачал головой.

- Ну, ты же знаешь про эти собрания больше нашего. Есть тут ещё весёлые игры?

Кэти задумчиво наклонила голову, а её ноги продолжили цокать по полу в быстром ритме.

- Хмм... Есть охота за сокровищами, но она не очень хорошая, если ты не знаешь о мире хозяина собрания. От гонок мне всегда только дурно становится... Есть ещё боевой турнир, но мне там не очень понравилось, когда я его попробовала...

- О! – голова Кэти внезапно вскинулась, когда ей в голову пришла идея. – Мы можем сходить поиграть в "Сохрани Хранителя!"

Я был почти уверен в том, что у меня и у Байены был одинаковый озадаченный взгляд, потому что Кэти просто игриво захихикала.

- Это небольшая забавная игра в прятки. Группа из десяти Хранителей отправляется в крохотный мир, населённый такими же народами, что их Симулятор Хранителя. Один из десяти в случайном порядке выбирается Хранителем этого мира, а остальные девять – соревнующимися захватчиками.

Цель Хранителя – оставаться спрятанным как можно дольше. Тем временем, войска вторжения должны найти и определить Хранителя, и поймать его. Тот, кто поймает Хранителя, становится Хранителем в следующем раунде, и так продолжается, пока один из Хранителей не продержится на этой должности один стандартный час.

Мы с Байеной выслушали описание события и переглянулись.

- Не похоже на то, в чём мы оба можем участвовать, - тихо пробормотал я, прежде чем

покачать головой. – Я займусь этим. А ты можешь тем временем заняться другой игрой.

Когда Байена услышала, что она не будет участвовать в этой игре, на её лице появилось выражение облечения, и я мог лишь представить, как ей хотелось избавиться от этой эксцентричной девушки-паука. Она коротко кивнула и выбежала из комнаты прежде, чем я даже успел её этим поддразнить.

Цокот ног Кэти заметно замедлился, когда она смотрела на то, как уходит Байена.

- Оуу... не знала, что у вас, ребята, такие ограничения, а иначе я бы выбрала что-нибудь другое, - пробормотала она почти печально.

Я покачал головой, с понимающей улыбкой, решив сменить тему.

- Ну, показывай дорогу. Кстати... как ты вообще стала Хранителем? Не могу себе представить, как ты кого-то убиваешь...

- Хмм? Ох, ну, могу то же самое сказать и про тебя, Дейл! – сказала Кэти с ухмылкой, когда направилась к двери, и я последовал за ней. – И, честно говоря, я его съела. Понятия не имела, что он был Хранителем.

Я почувствовал, как у меня по спине пробежали мурашки, когда она это сказала.

- Ты... его съела?

- Ага! – она кивнула, показывая мне, что я не ошибся в её словах. – Или, я начала его есть, по крайней мере. Всегда нужно съедать своего супруга быстро, чтобы дети могли вырасти здоровыми и сильными. К сожалению, ты, вероятно, уже догадался, что произошло, когда я начала это делать.

Плечи Кэти обмякли, словно это было довольно удручающее воспоминание.

Мне не стоило этого спрашивать!

Я мог лишь заставить себя кивнуть головой.

- А-ага... Догадался.

Бедняга... Растерялся на мгновение и забыл подняться, прежде чем она начала действовать.

Оставшуюся часть пути мы прошли в тишине. Ну, не считая радостного мурлыканья Кэти и цокота её ног по полу. Конечно же, девь, к которой она меня привела имела табличку "Сохрани Хранителя".

Оказавшись внутри, мы обнаружили, что комната... почти пуста. За исключением одного персонажа, который, несомненно, был компаньоном, управляющим этой игрой. Это был мужчина с тёмно-красной кожей и рогами, торчащими поверх его чёрных волос.

- Не могли бы вы подождать ещё пять минут, они уже почти закончили, - сказал он, едва мы вошли, мельком глянув на нас.

Я кивнул ему, решив прислониться к ближайшей стене, а Кэти просто замерла на месте. Конечно же, примерно через десять минут или около того, синий свет заполнил комнату, и в ней появились десять Хранителей.

- Ладно, слушайте все, у нас есть победитель! – воскликнул краснокожий компаньон. - Попрошу поаплодировать StarKiller'y!

С этими словами, он указал в толпу, которая разошлась, раскрывая маленькую девочку. Она выглядела смущённой от всего этого внимания, и её щёки покраснели. У неё явно была нечеловеческая раса, потому что она была с ног до головы покрыта белым мехом. У неё были пальцеходящие¹ ноги, длинные усы и высокие белые уши, торчащие над головой.

Всё верно... она выглядела как антропоморфная девочка-кролик.

- С-спасибо, - прошептала она, медленно подходя к компаньону, чтобы пожать ему руку. – Э-это было очень весело.

Некоторые из собравшихся Хранителей горько усмехнулись, покачав головами, пока компаньон передавал ей приз.

- Ладно... а теперь, кто из вас остаётся на следующий раунд?

Всего один приз?

Я озадаченно моргнул, прежде чем вспомнил, что это игра всего на десять игроков. Нет ничего странного, что тут лишь один победитель в раунде. И не будет ничего странного в том, что призовые очки тоже невелики.

К счастью, ни один из остальных Хранителей не был заинтересован в том, чтобы уйти. Однако, это создало сложность для компаньона.

- Одиннадцать игроков... а это игра на десятиерых. Ух... - на его лице появилось затруднённое выражение, прежде чем он закрыл глаза. - Подождите секунду...

Когда он снова открыл глаза, то коротко кивнул.

- Всё в порядке. Похоже, что нам разрешили начать игру с дополнительным игроком. Правила не меняются. Прятка, остаётся спрятанным как можно дольше. Ищейки, ищут прятку. Тот, кто продержится спрятанным в общей сложности час, выигрывает пятьсот очков.

Терминология немного отличалась от того, как мне это объясняла Кэти, но, похоже, что он упростил правила, чтобы избежать многократного самоповторения. В любом случае, когда перед нами появилось окошко, оно дало более подробное объяснение, которое было ближе к тому, что говорила Кэти. А ещё это давало нам вариант на выбор, как мы хотим выглядеть, участвуя в этой игре.

Там были варианты настроек на цвет волос, рост и даже расу. Можно было даже установить на случайный выбор при каждом новом появлении, чтобы остальным было сложнее угадать. Естественно, я выбрал случайный порядок для всего, кроме расы и пола. Может я и буду дезориентирован, приспосабливаясь к новому росту, но это будет не так сложно, как если приспосабливаться к совершенно новой расе.

Как только все закончили свой выбор, комнату снова заполнил синий свет, отчего мне пришлось закрыть глаза. Когда я их открыл, то обнаружил себя стоящим на вершине высокого бетонного здания, в котором было не меньше двадцати этажей. Напротив меня было ещё одно идентичное здание, но больше ничего видно не было.

Скорее... ничего больше нельзя было увидеть. Два здания соединял кусок улицы, но всё остальное было чёрной пустотой. Бесконечная темнота, куда бы я ни посмотрел.

Вам назначена роль Захватчик 5. Найдите Хранителя и поймайте его, чтобы перейти к следующему раунду.

Я поднял бровь, когда увидел это описание, после чего повернулся и осмотрел крышу. Тут было несколько человек, блуждающих туда-сюда, почти бесцельно. Некоторые из них были как и я, людьми, а другие выглядели как эльфы, гномы, гарпии и даже пара арахн. Единственный пусть в здание был лестницей за открытой дверью, через которую люди медленно входили и выходили.

Ладно... значит, мне нужно определить кто из них захватчик, а кто - Хранитель. - подумал я про себя, после чего оглядел своё собственное тело.

В данный момент я был в вид подростка, с короткими светлыми волосами и мозолистыми руками, словно у фермера. Из-за моего роста мне было трудно всматриваться в выражения лиц людей вокруг меня, но это также способствовало моей скрытности.

Коротко кивнув, я спокойно пошёл к лестнице, стараясь сохранять выражение лица нейтральным, как у массы народу вокруг меня. Это уже совсем другая игра. И, честно говоря... я совсем не был уверен в своих шансах на победу в ней. По крайней мере, не тогда, когда нужно найти одного Хранителя в толпе из сотен случайных лиц.

Примечания переводчика:

1. Пальцеходящие - Животные, при ходьбе касающиеся земли пальцами ног, напр. кошки и собаки (в отличие от стопеходящих, напр. медведя).

<http://tl.rulate.ru/book/3120/390561>