

(Эрз):Вы спешно пробираетесь по темным коридорам, временами вздрагивает - на вас давило гнетущее чувство, вопившее о том, что где-то есть опасность. Тем не менее, в итоге вы спокойно возвращаетесь в кабинет. Анна закрывает проход в Святилище и занимает трон наставника, вздыхая. Она сказала, что лучше вам подождать его здесь, а она проследит за тем, чтобы вы ничего лишнего не стащили.

В целом тут было достаточно скучно. Гнетущая тишина разбивалась шумом из коридора, а единственным более-менее нормальным действием была возможно помолиться или прочесть одну из многих разбросанных книг. Спустя примерно час-полтора вы услышали шум из коридора.

- Господин, может хватит? - Голос принадлежал какой-то девчонке-подростку. - Меня посылали в академию не для получения аттестата о получении среднего-высшего образования уборщицы унитазов! Ну, или фонтанов, в нашем случае разница не велика.

- Вы что, думаете мне нравится этим заниматься? Как сказала Жунлинь, так и будем действовать. Учитесь подчиняться старшим.

- Ну маги-и-истр Стогман!

- Отстань от меня, надоеда. Дай уединиться и отдохнуть после тяжелого.... Процесса.

- Но нам-то убирать второй фонтан!

- Вы подошли к самому концу, а я там с шести утра торчу. В мире должно быть равновесие.

- Уф-ф-ф.

Щелчок. В помещение входит знакомый вам маг в любимом доспехе. В данный момент он был с ног до головы покрыт грязью и какой-то зеленоватой жижей, в которой в некоторых местах можно было заметить изысканные кушанья и вино. Пахло от него тоже не розами. Он словно устало смотрит на вас, бросает взгляд на Анну. Та пожимает плечами.

- Ты забыл выдать им... - Адептка хотела проявить остроумие, но тут же замолчала, заметив, что в комнату влетает пара огромных мускулистых ледяных рук, в которых лежали многие сотни золотых. Они с грохотом приземляются на пол. - Оу. Ну хорошо. Тебе чем-нибудь помочь?

- Конечно, ты ведь обещала три месяца заполнять за меня бумажки. А теперь живо отправилась в канцелярию и оформила мне парочку новых плащей.

- Синий с красным?

- Само собой.

Недовольно вздохнув, Анна быстро вылетает из комнаты, а Тед, стряхнув с перчатки грязь, велит вам идти за ним. Не отвечая ни на один вопрос, он, заперев дверь, проводит вас в самые глубины этажа. Уже трудно было понять кто ловил больше изумленных взглядов - вы или магистр. В любом случае, в итоге Стогман приводит вас к огромной стальной двери, кою открывает специальным ключом, после чего рассеивает некоторые руны и проводит вас вовнутрь.

(Эрз):- Сейчас вы ослепнете. - Он говорил несколько устало и собираясь с мыслями. - Наш

сфинкс поступает так со всеми чужаками или членами академии рангом ниже магистра, смеющими сюда ступить. Реликвиарий - хранилище многих секретов, потому вы не должны видеть большинство вещей. Сейчас пройдем к моему комнатке и там определимся с вашей наградой.

Вы слепнете, как и обещал ваш наниматель. Тьма наступает мгновенно, после чего вас аккуратно ведут в каком-то направлении. Становится страшно - пол словно усыпан костями и мягкой залитой кровью плотью. Куда вы попали - даже страшно представить. В любом случае, спустя некоторое время с ваших глаз наконец пропадает наваждение. Оглядевшись, вы понимаете, что попали в небольшую комнатку со множеством непонятных инструментов, реагентов, рун и прочим магическим хламом, нужным для ремесла. В целом, более-менее разбирающиеся в магии могли понять, что это кузница для создания артефактов. Тед снимает шлем, омывая его сотворенной чарами чистой водой и смывая грязь в какую-то расположенную аккуратно в углу раковину. За это время вы приглядываетесь и замечаете, что помещение разделено на четыре части, окрашенных в четыре разных цвета - красный, синий, зеленый и светло-голубой соответственно. И на стенах у каждого располагались причудливые вещи, понять назначение большинства которых большинство из вас все равно было не способно.

- Не хочу нагружать вас лишней информацией, но ради любознательности отмечу, что у каждого магистра существует так называемая НВА - норма выработки артефактов. Примерно раз в год нас на пару недель, исключая всяких сиделок с детишками и ответственными за наиболее важные части академии вроде лакримы, заменяют ученики, а мы в это время сидим в реликвиарии и творим артефакты с помощью наших специализированных коллег. Сам я в них не то чтобы разбираюсь, но зарядить магической силой и спроектировать дизайн - это всегда пожалуйста, хотя бы выглядеть будет круто. В итоге нужно выдать определенное количество нужных академии вещей, иначе тебя лишат премии и прочих нужных для выживания вещей. Часть артефактов можно оставить себе, но большая часть из них идет академии. То, что я покажу вам сейчас - все, что успел оставить себе за время нахождения на посту, сгребя попутно у старших коллег, надавив на жалость. Да, хочешь жить - умей вертеться.

Он покашливает.

- Разумеется, на элементарном факультете вы встретите связанные с элементами артефакты. Их, как вам надеюсь известно, - Он почему-то на мгновение обратил внимание на Самела, - четыре - огонь, земля, вода и воздух. В концептологии часто выделяют пятый элемент, центральный - например чистой магии, арканы, двухпозиционную систему жизни и смерти, элемент единения, чистую энергию ну и так далее. У нас такого нет, так что можете не переживать - шарлатанов тут не водится.

Магистр проходит к красной зоне.

- Начну с двух своих любимых. Итак, огонь. Его физический смысл воспринимается нами, жителями материального мира, как основная фаза процесса горения, интенсивный процесс окисления материи, сопровождающийся излучением в видимом нашему глазу диапазоне и выделением в окружающее пространство тепловой энергии, низкотемпературная плазма, совокупность раскаленных газов. В метафизическом смысле пламя - основа энергии, сила, создающая движение, спусковой крючок, запускающий любой механизм. Огонь благоволит эксцентричным, активным, энергичным личностям. Не обязательно быть орущим налево и направо болваном, хотя среди пиромантов можно встретить и подобных, причем не столь уж и редко. Мне, например, пламя дало власть над собой из-за ярчайшего стремления достичь вершин, я ведь, так сказать, карьерист до мозга костей, даже больше других коллег. - Вы

замечаете в его глазу и исходящие от кончиков волос пляшущие искорки. - Огонь - покровитель амбиций и ярчайших желаний. Не зря демонов часто ассоциируют именно с этой стихией - они очень схожи в философском смысле. Его ключевая особенность - возможность дать невероятно много, потребовав пропорциональную цену, риск. Пламя питается твоей сущностью и дает безграничную мощь, но потом пожирает тебя, не оставляя и пепла. - На мгновение вы замечаете на его лице пугающую ухмылку. - Его нельзя контролировать, но можно направить. Это - самый опасный и хаотичный элемент, но так же и самый могущественный.

- Начну с корон. Итак, в прошлом году мы собирали четыре стихийных короны для открытия гробницы великого короля Янгуцына и доставили в реликвиарий на исследования после того, как они стали непригодны. Пускай они и потеряли большую часть внутренней энергии, эти штуки остаются достойным оружием в правильных руках.

На первом стенде вы замечаете сгусток живого пламени, воплотившийся в подобие пылающей короны с ярким рубином в основании. Рядом с ним было интересное описание...

Корона испепеления (Голова, Используя любой наносящий урон навык и попадая им по цели, вы можете нанести себе X Чистого урона, повысьте урон по этой цели на X и наложите на нее Продолжительный урон Огнем X/5 (Спасение оканчивает), нельзя нанести более 60 урона; Раз в день вы можете Немедленным прерыванием заменить урон по себе от любого источника на 50 урона Огнем, 0,5кг)

(Эрз):- Другой комплект был создан коллегиально мной, Эдвардом Койдом, Жунлинь Хо и Корнелией Брайт, мастерами четырех элементов соответственно. Мы пришли к определенным выводам о строении элементальной первоосновы архонтов, некоторое время ведя за ними наблюдения, а затем выковали совместными усилиями подобия их сущностей в форме крыльев, чья форма наиболее подходит для полноценного переноса энергии без вредоносных выбросов для владельца. Кхм...- Тед прикрывает глаз и важно скрещивает руки за спиной, выпячивая грудь. - Эта штука была сделана лично мной и воплощает в себе истинную сущность пламени, его двуличие и способность как разрушать, так и спасать от холодной тьмы. На его создание я угробил около двух сотен кузнечиков, тринадцать хомяков, восемь крыс, пять гусей и двух котов. Глубоко сожалею, что эксперименты с заключенными запрещены, чертовы эльфы-гуманисты и их советнички.

Ваш взгляд падает на артефакт, похожий на миниатюрные сотканые из серого дыма драконьи крылья. Он полупрозрачен, единственная его более-менее видная часть - закрепляющееся на спине основание.

Пепельные крылья (Используя навык, наносящий урон, Свободным вы можете наложить на себя Продолжительный Чистый урон 4, снимающийся в конце боя или после 5 минут и способный накапливаться, и совершить атаку: Наивысшая характеристика против Реакции целей в волне 5 метров; 1д8+мдфИнт урона Огнем и цели получают Уязвимость к огню 5 (Спасение оканчивает), Уязвимости от данной атаки могут совмещаться, не чаще 4 раз за раунд; Используя навык, восстанавливающий здоровье союзной цели, Свободным вы можете наложить на себя Продолжительный урон Огнем 3, снимающийся в конце боя или после 5 минут и способный накапливаться, и в дополнении к лечащему эффекту наложить на цель Регенерацию 3 и Сопротивляемость урону 3 до конца боя, на одну цель нельзя наложить более одного эффекта)

- Идем дальше. Эта штука была получена во время штурма базы культистов какого-то там божества. Она скована всеми возможными печатями и не представляет настоящей опасности,

если владельцем будет более-менее адекватный человек. Но на вашем месте я бы был осторожен - сила пламени искажает реальность далеко не всегда в угоду господина. Откройте куб и она впитается в тело ближайшего, наделив его тело могуществом хаоса.

И впрямь, вы видите бьющееся в вечной агонии сосредоточение пылающей бордово-красной хаотической энергии, заключенное в немалых размеров стеклянный куб, лежащий на полу.

Т) Метка хаоса (В начале каждого боя совершите бросок 1д20, если выпало меньше 5 - вы получаете 10 Чистого урона и Уязвимость к Огню 15 до конца боя, если выпало от 5 до 15 - вы получаете Сопротивление огню 10 до конца боя и +5 временных хитов, если выпало больше 15 - вы получаете Иммуниет к огню до конца боя и +20 временных хитов; Перед броском любого навыка вы можете объявить о совершении броска 1д20, узнав о его результате лишь после применения навыка, если вы выбрасываете от 1 до 10 - навык не срабатывает, но считается использованным, если вы выбрасываете больше 10 - вы удваиваете использование навыка)

Вы никогда в жизни не видели сердца феникса. Однако, по словам Теда, это было именно оно. Небольшой сгусток ветвящегося пламени, из которого медленно и плавно выростали прекрасные пламенные цветы многих цветов и размеров. Поистине прекрасное зрелище, способное впечатлить очень многих.

Т) Сущность жертвы (Раз в сутки вы можете Малым действием выбрать союзника в пределах 50 метров, устанавливая с ним связь: Вы или Ваш союзник можете за Полу потратить использование любого своего навыка и предоставить бонус к следующей атаке другого связанного - +3 если боевой и +15 если дневной; Вы или Ваш союзник можете за Полу получить 20 Чистого урона и предоставить бонус +10 ко всем защита от следующей атаки другому связанному; Вы или Ваш союзник за ПД можете наложить на себя Продолжительный урон Огнем в размере половины от своего максимального хп (Спасение оканчивает) и дать другому связанному возможность игнорировать в этом раунде ограничение на стандартные действия)

Самым жутким из всего, что вы тут видели (и, если честно, не только тут), был облепленный несколькими чудовищными ртами, пастьями и глазами пылающий кинжал, источавший боль самим своим видом. Он находился в твердой звуконепроницаемой коробке, но по словам магистра, это оружие невероятно громкое, крикливое и кусающееся.

- О-о-о, эту прелесть выковал я лично! - Тед довольно улыбается во все зубы, особенно обнажая клыки. - Моя гордость, вложил в нее всю свою страсть и безумие, присущие настоящему магу огня. Толпа учеников во главе с моей помощницей меня потом пару часов откачивали от припадка, ха-ха.

Вопящее лезвие вечной агонии (Здб+5, -2 к Атаке, х5, Лгк, Доп; +15 к Сопротивлению Звуку; Свободным действием вы делаете так, что весь урон этим оружием становится урон Огнем, другое Свободное делает урон обычным; Критический удар: После получения урона от оружия вы и враг теряете половину своего текущего запаса здоровья; Малым действием раз в день вы можете провести атаку: Наивысшая характеристика + 5 против Воли цели в пределах 10 метров, 2д10+12 урона Звуком и цель становится Глухой на 5 минут; При нанесении урона этим оружием вы наносите себе урон Огнем в размере половины от нанесенного урона независимо от того, попала ли атака в цель; Вы получаете +5 к Запугиванию и -30 к Скрытности, пока лезвие находится не в сумке; Именной; 1кг) {ЛК}

- Идем дальше. - Он проходит к синей зоне. - Вода. Говоря научным языком, это - бинарное неорганическое соединение, при нормальных условиях представляющее из себя прозрачную жидкость, не имеющую цвета, запаха и вкуса. В твёрдом состоянии называется льдом, а в газообразном — водяным паром. Вода также может существовать в виде жидких кристаллов. Основа всей жизни в мире, из которой, как утверждают фанатики, считающие, что все разумные расы произошли от обезьян, появилась жизнь. Для магов же вода - символ остановки, спокойствия, плавного перехода из одной формы в другую, нечто, что помогает вещам найти покой. Вода благоволит спокойным, сдержанным и замкнутым личностям. Ты не должен быть ничтожным забитым дураком, как принято представлять гидромантов в народе - например, вода поощряет купцов и прочих обманщиков, ее не просто так зовут стихией лгунов, или мне, мастеру манипуляций, прагматику и любителю сгладить неудобные края. - В этот раз его глаз наполняется глубоким спокойствием, чем-то даже умиротворяющим. - Ключевая особенность воды - возможность управлять хаосом реального мира, настраивать его под себя и менять, придавая совершенную форму. Вода питается людской рассудительностью и хитростью, если ты будешь злоупотреблять ее могуществом - рано или поздно тебя поглотит бездна ледяного безумия, обратив в безэмоциональную куклу... Или даже в пустышку. - Он делает небольшую паузу, стиснув зубы и вздрогнув. - Вода считается самым адаптирующимся из элементов, ее сила в возможности планировать и вычислять, использовать заранее заготовленные условия на свою пользу.

- Вторая корона из представленных, в отличии от пламенного варианта - куда более эстетически впечатляющая, но все же немного скучноватая. Хорошо помогала мне работать переносным холодильником во встречи встречи с его величеством. Ох, за что мне все это...

Ею оказывается упорядоченная структура, состоящая из планомерно развевающаяся в воздухе бледно-синей чистой силы с сапфиром в центре. При контакте с кожей она, тем не менее, ведет себя как более-менее твердый объект.

Корона возвышения (Голова, Если вы атакуете врага эффектом, оканчивающимся спасением, увеличьте сложность спасброска на 2, потратив дополнительное ПД для подготовки, добавьте +10 к этой атаке; Если вы накладываете на врага эффект, оканчивающийся в конце вашего хода, нанесите ему 5 урона Холодом, потратив дополнительное ПД для подготовки этого навыка, продлите время его действия на два раунда. 1.5кг)

- Второй комплект партии крыльев, созданный "опытным" гидромантом Эдвардом Койдом. Должен сказать, мои наработки были куда более восхитительны, но наша группка решила, что у того толстяка больше опыта и его мнение более надежно. Пф.

Крупная структура, сотканная из двух длинных ледяных кристаллов со множеством ответвлений. В них есть что-то возвышенное и ангельское, вы явно чувствуете исходящую от них силу изменения реальности. Тем не менее, острые наконечники явно могут воткнуться в глаз с немалой силой.

Т) Кристаллические крылья (В начале своего хода, если вы не наносили урон в предыдущем раунде, проведите атаку: 32 против КД всех смежных врагов, 6 урона; Если вы не получали урона в предыдущем раунде, вы можете перебросить любой свой бросок (исключая броски самих крыльев), если полученное значение превышает предыдущее - вы восстанавливаете применение артефакта, если не превышает - вы снижаете свою скорость на 4 на 1 час, если после этого ваша максимальная скорость равна или ниже 0 - вам наносится урон в размере максимального здоровья и накладывается эффект: Цель теряет возможность восстанавливать здоровье (Спасение оканчивает), 1.5кг)

- Перчатка была найдена Койдом в ледяных гробницах далеко на севере, когда этот хрыч был еще молод. Он проиграл эту штуку мне в карты и до сих пор дуется. Как будет обидно расставаться с этим золотцем, ах...

На одной из полок лежит сотканная из блестящего серебристого металла огромная перчатка, явно превышавшая в размерах нормальную конечность. Тем не менее, с трудом ее мог натянуть каждый из вас, а уж если зашить ремнями...

Рукавица великой бури (Кисти, +5 КД, В начале каждого боя, если вы не ранены, получите 15 временных хитов, если вы ранены, то выберите цель в пределах 20 метров и проведите по ней атаку: Наивысшая характеристика против Воли, до конца боя вы и цель наносите друг другу 50% урона; Раз в день за 20 ПД вы можете выбрать зону 30x30 метров в пределах 50 метров и провести атаку по всем целям в ней: Наивысшая характеристика - 5 против Реакции, 2дб+6 урона Холодом и если на цели был эффект Изумления или Ошеломления - она не может совершать спасброски в течении следующих 3 раундов, урон этой атаки нельзя повысить никаким образом. 5кг)

- Эту штуку за помощь в избавлении от надоедливых разбойников мне подарил мастер Руро родом из Райка, там вроде высшие должности жрецов могут занимать лишь обязательно полностью седые, что-то вроде признака мудрости и прожитого опыта. Это должно было помочь мне стать одним из них и возвыситься, но - Тед пожимает плечами, - если честно, и тут хорошо, да и химичить с собственным телом мне пока рановато, еще успею забить его чушью получше. А вот вы, беспринципные мои, можете и попользоваться. Все же на практике сила этих чар не в краске, а власти над ледяным аспектом водной стихии.

Вы видите очередную заточенную в коробке энергию. Она похожа на извивающиеся и трущиеся друг об друга ледяные волоски, постоянно пребывающие в движении.

Т) Могильная седина (Вы получаете навык Телепатия (Вы способны общаться с любым существом, имеющим язык, в пределах 5 метров от вас; возможен двусторонний разговор); Ваши атаки Холодом получают +2 к атаке и урону; Вы получаете иммунитет к Холоду и уязвимость к Огню 50, раз в день вы можете Немедленным прерыванием уменьшить свою уязвимость к Огню до 5 до конца своего следующего хода; ваш волосяной покров становится абсолютно белым, недоступно расам без него)

- О, а вот моя передовая разработка, основанная на сочетании легкости и грации водной стихии, а так же ее неумолимости.

С довольным видом и глупой улыбочкой магистр достает... Ленту! Длинную голубовато-белую ленту, сделанную из какой-то изысканной ткани.

- Я сделал ее из пояса для забавных костюмов моих друзей из далекой Западной империи.

Пронизывающая сознание боевая лента (8, Урон ленты увеличивается на 3 за каждый заканчивающийся в конце вашего хода или спасброском эффект на враге; Вы можете атаковать этим оружием, используя Интеллект в качестве атакующей характеристики, Нанося врагу урону, вы делаете его Ошеломленным (Спасение оканчивает), Унвр, 0.5кг)
{Импровизированное}

**

Магистр проходит дальше, к голубому разделу.

- После у нас идет воздух. Секунду... - Он призадумался, зачем-то сгибая пальцы. - Собственно говоря, воздух - смесь газов, главным образом азота и кислорода, а также аргона, углекислого газа, водорода, но там довольно вторичная доля. Из этой чудесной субстанции образуется атмосфера, а также она необходима для нормального существования живых организмов. Кислород, содержащийся в воздухе, в процессе дыхания поступает в организм и используется в процессе окисления, в результате которого происходит выделение необходимой для жизни энергии. А вот если говорить с метафорической точки зрения... М... - Тед опять задумывается. - Если концепция огня и воды подразумевала начало и конец, толчок и остановку, то воздух - процесс движения, пребывания процесса в нем. Воздух - стихия скорости, вольного размышления, свободы. - Он на мгновение бросил взгляд на Аэрона. - Служители воздушной стихии предстают перед многими как легкомыслящие идиоты, не способные просчитать ничего дальше собственного носа, но, само собой, это не так - возможность улыбнуться и позитивно отнестись к жизни не есть проявление идиотизма... В большинстве своем. - Тед шмыгнул носом, словно больно часто сталкивался с обратным. - Ключевая особенность воздуха - ускорение событий, обход преград, набор все большей и большей скорости. Эта стихия невероятно быстро истощает пользователя и потому нужно обладать огромной энергией, но даже самые стойкие рано или поздно сгорают. И потому молния - высшее отражение стихии воздуха, пускай формально она и является электрическим искровым разрядом, что ближе к огню, на деле все же эта штука - высшее проявление скорости. Итак, сила этой стихии в скорости, изгибчивости, уклонении.

- Так, еще одна корона. Честно говоря все воздушные артефакты как-то ускользают от моего эстетического взора, поэтому тут уж думайте сами.

Очередное воплощение стихии в форме головного убора отличалось от остальных - она представляла из себя величественную диадему с топазом в центре, вокруг которого временами разлетались легкие искорки.

Корона свободы (Голова, Раз в бой Малым действием вы можете окончить все обездвиживающие вас эффекты; Свободным действием вы получаете скорость Полета (парение; Предел высоты: 8), равную вашей скорости, до конца вашего следующего хода (Поддержание малым); В полете вы чувствуете себя неустойчиво и получаете штраф -4 ко всем защита, пока не опуститесь на землю; Раз в день; 0.5кг)

- Эту вещь сделала Жуньлинь, наш архимагистр. В отличии от остальной парочки она общительна и не настолько омерзительно нечеловечна, так что я смог с ней хорошенько поговорить и уговорить выдать мне эти крылья для полной коллекции. Уважайте труд архимагистра, пускай суммарно она тратила на эту штуку в десяток раз меньше времени, чем все остальные.

Вы видите... Извивающееся в воздухе электричество, исходящее из небольшого причудливого механизма, похожего на сеть сосудов, заключенных в металлическом сердце. Оно, тем не менее, проходит сквозь любые объекты и кажется лишь иллюзией. Эти крылья выглядят наиболее изящными из всех, словно к ним и впрямь была приложена рука невероятного мастера.

Т) Электрические крылья (Используя наносящий урон навык, Малым действием вы можете нанести 1дб+мдф.Лвк урона Электричеством всем смежным врагам и совершить шаг; Используя любой сдвигающий цель навык, Малым действием вы можете увеличить дистанцию перемещения на 2 метра, если перемещения идет строго вверх или вниз - увеличьте дистанцию перемещения на 8 метров; Используя телепортирующий навык на несмежную с собой цель, Малым действием вы можете телепортироваться в смежную с этой целью клетку)

- История о том, как я получил этот артефакт, уморительна. В Анну во время поездки в Златополье, когда я только-только получил башню, врезался какой-то сумасшедший, переломав ей все кости, а сам, вы не поверите, остался в живых! Естественно мы быстро его раздели и заточили в темницу, но сапожки остались.

На этих кожаных сапогах внимательный взгляд заметит немалое количество рун, особенно сильно сконцентрированных в области пяток. Вокруг них висит высокое напряжение, кажется, будто они готовы вспыхнуть в любую минуту.

Сапоги-скороходы (Ноги, +3 КД, +3 скорости; Если за раунд вы суммарно совершили перемещение более чем на 10 метров - в конце раунда выберите одно: Нанесите всем смежным врагам 2д6+5 урона Электричеством или Повысьте защиту всех смежных целей на 5 до конца раунда, Вы можете потратить 5 минут и увеличить свою скорость на 50, вы тут же совершаете передвижение, в это время вы не можете поворачивать, полностью слепнете и не можете остановиться по своей воле, при столкновении с любой целью вы наносите ей и себе 3д10+25 урона; 1кг)

- А эта штука - редчайший вид артефакта, созданный аж на другом континенте. Как я уже говорил ранее, Западная империя имеет непередаваемый дух, атмосферу и менталитет. Я был там лишь один раз, когда еще числился адептом, и именно тогда прихватил эту штуку, после чего срубил крупный куш на арене, перерубив большинство бойцов! Правда потом, когда мне поставили не особо зеленого соперника, пришлось сматывать манатки, все же боец из меня посредственный. Подвох-то в том, что из меня мечник как из Ша философ! А если вы эти, не отличающиеся интеллектом махальщики железками, - он попытался сформулировать мысль как можно оскорбительнее, - вам точно подойдет.

Вы видите превосходное оружие. Кажется, что оно не слишком отличается от менее волшебных собратьев, но каждая клеточка этого одностороннего клинка выполнена с настолько филигранной точностью и грацией, что легко понять - рубить им легко.

Рассекающая ветер катана (1д10+4, +2 атака, Унвр, Доп, Лгк, Обр, Раз в бой Малым действием вы делаете следующую свою атаку этим оружием критической; Раз в день за ПД вы можете наложить на себя эффект, дающий вам +30 к защите от одной следующей атаки; Критический удар: Выберите цель в пределах 10 метров и проведите по ней атаку: Наивысшая характеристика + 10 против Реакции, вы меняетесь с целью местами и сбиваете ее с ног, 2кг) {ЛК}

**

Наконец, он подходит к последнему разделу.

- Ну и земля. Никогда не понимал ее адептов, но, учитывая, что моя бывшая сиделка и кумир является магом земли, наверно в этом все же что-то есть. На самом деле, говоря земля, большинство нормальных людей подразумевают почву, коя, в свою очередь, является природным материалом, формирующимся в результате преобразования поверхностных слоёв суши при совместном воздействии факторов почвообразования. Она состоит из почвенных горизонтов, образующих почвенный профиль, характеризуется плодородием. В общем говоря, если кто-то не понимает - то, на чем мы стоим в большинстве своем. А вот для магов земля это... Как бы вам сказать... То, что движется. Понимаете? Огонь - источник начала, воздух - источник пути, вода - источник конца, а земля - то, что будет приводиться ими в движение. Материя, сущность миробития. Как и подобает любой материи, земля инертна и прочна, стойка и плохо поддается манипуляциям, в отличии от других стихий. Понимаете? Огнем управлять крайне

просто, но он обжигает, водой управлять тоже просто, но это требует огромного терпения, воздухом управлять абсолютно так же несложно, но нужно делать это быстро, а вот землей управлять сложно. Каждый ее маг - твердая и предельно сконцентрированная личность.

Моя наставница, Корнелия, идеальный пример того, как выглядит маг земли на самом деле - упертая, всегда идущая напролом, несломимая. Временами это доходит до абсурда, но все маги в целом жертвуют ради могущества частичкой обыденности и адекватности. Не поймите неправильно, но работа с метафизикой всегда возвышает тебя над миром. А, да, земля. Ее ключевой аспект, как вы уже наверно поняли - несокрушимость. Если воздух всегда ищет способ обойти преграду, то земля же наоборот - всегда ищет способ решить проблему в лоб. Нужно обладать огромной силой воли и духа, чтобы водрузить на свои плечи столь огромную ношу, но если ты можешь тащить на своих плечах силу тяжелейшей из стихий - ты будешь поистине непобедим.

Забавный факт - когда некоторые слышат мифическое слово Земля - представляют себе фантастический мир одного крайне известного дварфийского писателя, Номо Ургинса, в котором магии, представьте себе, не существовало никогда, там живут одни лишь люди, не имея вообще никаких разумных аналогов, а для того, чтобы совсем не помереть от скуки, он добавил туда выдуманного прогресса - передающих на расстоянии информацию телефонов, летающих на высоте в тысячи миль механических спутниках, катающихся на гусеницах танках, даже выдумал довольно приближенные к реальности какие-то термоядерные реакции и атомные взрывы, испепеляющие все на материальном уровне, не особо понял как оно работает, если честно. Лично мне кажется, что все же больно скучно, даже с такими забавными приключениями, но, родись я где-то там, был бы, пожалуй, более счастлив - все же прогрессивный водопровод и знание, что тебя не перетравит случайная болезнь от пореза... Временами лучше брюзжащих под ногами дварфов. - Тед вздыхает.

- Последняя корона, грубая, грязная, крепкая, вообще-то даже не корона - в общем, как маг земли прописал.

И впрямь, тяжелый сотканный из особого камня шлем, полностью закрывавший лицо (не считая щелок для глаз), сыпался прямо на ваших глазах. Впрочем, кажется, он не уменьшался. Возможно, причиной был яркий изумруд в центре лба, поддерживавший состояние артефакта целым.

Корона прочности (Голова, +5 КД, +10 макс хп, Раз в бой Немедленным прерыванием вы можете отменить сдвигающий вас эффект; Раз в бой Малым действием вы можете выбрать смежную цель или себя, если это враг - он становится Обездвиженным до конца вашего следующего хода, если это союзник или вы - цель поднимается на ноги и получает 15 временных хитов; 7кг)

- О-о-о, созданное Корнелией чудо. Должен сказать, в этой причудливой машине и впрямь есть что-то... - Магистр нервно отбивает рукой одну из прицепившихся к нему лиан. - Необычное.

Вы замечаете сложный комплекс из нескольких десятков длинных изгибистых лиан. Они кажутся живыми - пытаются схватить все вокруг, сжать и притянуть поближе. Они все исходят из небольшой, специально созданной для закрепления на спине глиняной коробочки, коя, впрочем, на деле прочнее стали.

Извивающиеся наспинные лианы (В начале каждого раунда вы проводите атаку по всем смежным врагам размером меньше Большого: 29 против Реакции, Цель становится захваченной, при попытке высвобождения считается, что ваша Реакция и Стойкость равны 29,

вы можете совершать передвижение, сдвигая цели за собой, но при телепортации или вашем вынужденном перемещении они автоматически освобождаются; Раз в день за ПД вы можете нанести всем захваченным лианами целям урон, равный трети от их максимального здоровья, 3 кг)

- А это - мое наказание. Однажды я, как бы сказать, немного перепил и поспорил, что.... Кхм. В общем, теперь я держу эту штуку при себе и должен рано или поздно нацепить. Беда в том, что, - Тед не обладал значительным ростом и, кажется, на фоне этой брони казался совсем крошечным, - я в ней тону. А если бы и не тонул - упал бы на землю при первой же попытке натянуть. Вот такие вот оригинальные у меня сабутыльники, ничего не скажешь. Ничего, при желании могу отдать.

И впрямь, это был воистину огромный доспех, превосходивший латы во много раз. От него сочилась жизненная сила, крепчайшие камни оббивали всю поверхность, а масса превосходила некоторых из здесь присутствующих. Доспех для великанов, не иначе!

Доспех титана (Тело, +32 КД, Штраф Доспеха -3; Сопротивление урону 10 и + 5 за каждые 25% недостающего у вас хп; +25 к максимальному хп; Все сдвигающие навыки сдвигают вас на 2 метра меньше; Раз в бой вы можете Немедленным прерыванием снизить урон любой атаки по вам в два раза; Раз в бой вы можете создать в смежном с собой пространстве каменный идол, он имеет 1 хп, нулевые защиты и занимает пространство 2х2 метра, после уничтожения идол сбивает с ног все смежные цели; 45кг)

(Эрз):- О, а этой штукой мне врезали на предыдущем турнире магистров, после чего я обменял ее за небольшую подработку. Должен сказать - челюсть прошивает хорошо, штука надежная. Кстати, я даже поднять ее могу!...

Двухметровый тяжеленный острый шипастый молот прямо-таки воплощает собой брутальность. Созданный из мифрила, он испещрен крошечными отверстиями, из которых сочится кровь. Его наконечник представлен пастью черепахи.

Сокрушитель рока (2д10+5, Бр, Дсг 2, Все атаки, наносимые этим оружием и требующие Полу, вместо этого требуют ПД; Нанося урон врагу этим оружием, вы накладываете на него Уязвимость урону 10 до конца следующего хода и сбиваете его с ног; Вы имеете неуязвимость ко всем мгновенно убивающим навыкам; 20кг) {Млт}

(Эрз):Тед вздыхает, стерев пот со лба.

- Каждый выбирает по одной штуке. - Магистр смотрит на Аэрона. - Тебе я могу, так уж и быть, продать за 400 золотых. Я всегда восхищался твоими знаниями магии и хочу таким образом выразить свое почтение.

(Аэрон):Аэрон улыбнулся и сообщил....

- Боюсь у меня нет таких денег Магистр! Впрочем, глядя на мои обновления думаю об этом и так догадались. Так что если вы решили выразить своё почтение - у вас ничего не вышло. Впрочем не думаю, что такая цель перед вами стояла.

Как ни странно, в этот раз силовые линии джинази не изменились ничуть.

(Эрз):Маг неодобрительно качает головой.

- По твоей логике, считая, что у некоего джинази с собой нет денег, я хочу над ним

поиздеваться, помахав ценным сокровищем перед носом, как костью перед собакой? Плохого же ты обо мне мнения, Аэрон.

(Аэрон):- Прошу прощения Магистр.... Я так и не научился понимать людей

(Эрз):- Я тоже.... - Он слегка улыбается. - Я тоже. Возьму в долг, так уж и быть.

(Чуча):Чуча внимательно смотрит на все богатство и как истинная леди хочет взять максимально блестящее, но в итоге попросила Хугга принять решение за нее

(Аэрон):- Тогда я бы взял сапоги-скороходы

(Ша):- В таком случае я предпочту восточное оружие. - сказала Ша. - Уж очень мне импонирует столь мощный клинок

(Хугг):-Я возьму электрические крылья, - безапелляционно заявил Хугг, потом с нежностью добавил, - А моей лапочке - могильную седину.

(Чуча):Чуча взяла свою новую штучку и стала изучать

(Эрз):- Не рекомендую трогать эти штуки без специальных навыков, - тут же остановил ее магистр, - контейнеры хрупкие, еще разобьете и эта зараза перейдет на кого-то еще.

(Чуча):- Ну она же даже звучит подходящее для меня. Я хочу ее как можно скорее. Учите нас специальным навыкам

(Эрз):- Это каким? Готовить гоблинское мясо на открытом воздухе или запугивать студентов?

(Чуча):- Это мы и так умеем

(Эрз):Не заметив смеха с вашей стороны, Тед цыкает и сам аккуратно достает источник ледяной силы.

- Подойди ко мне.

(Чуча):Чуча подошла

(Эрз):Очень осторожно и неспешно, он щелкает на некоторые сцепления и приоткрывает контейнер. Могущественная сила внутри начинает оживать и тянуть свои множественные конечности к нему самому, но магистр несколькими жестами отгоняет ее и насылает на Чучу. Скавена окутывает ослепительный свет, затмевающий помещение. Спустя пару мгновений вестница смерти устало повалилась коленом на пол, тяжело вздыхая. Ее шерсть окрасилась, став абсолютно белой, а взгляд стал холоднее, чем прежде.

- Ну, скажи мне что-нибудь. - Тед присаживается на колено, устанавливая с наемницей взгляд на одном уровне.

(Ша):- А это к слову не заразно теперь? - уточнила Ша

(Чуча):- Круто. Я чувствую.. Что то. Пока еще не разобралась. Но чувствую

(Эрз):- Чудно. Ты даже осталась в живых. Значит, Руро не собирался меня убивать. Радует! - Он встает и передает выбранные артефакты всем желавшим, после чего начинает дожидаться Самела со Скитирсликом.

(Аэрон):Примерив сапоги Аэрон ощутил, что стал ещё быстрее.

- Здорово! Спасибо Магистр!

(Эрз):- Благодарность выразишь на турнире. - Он прикрывает глаз. - В скором будущем.

(Аэрон):Аэрон на мгновение вспыхнул, затем линии погасли он задумался и заявил

- Да конечно, почему бы нет!

(Ша):Ша повесила ножны с катаной сбоку, как она видела делал один старый посетитель места где она раньше работала.

- А что собственно за турнир?

(Аэрон):- Думаю, тебе понравится Ша. Там наемники со всего света сражаются насмерть. На кону стоят большие деньги.

(Хугг):-Начальник, а можно мне второй артефакт в долг?.. - хмыкнул Хугг, - Я в ваших краях планирую надолго задержаться, услугой и монетой отдам в ближайшее же время.

(Эрз):- Не пойми меня неправильно, я бы с радостью отдал вам все, но в С.А.М. ведется жесткий учет и излишняя пустота у тебя на складе вызовет подозрения на тему того, что кое-кто сбывает артефакты левым поставщикам. У нас такое не любят.... Не любят.

Он бросил нервный взгляд в сторону, словно что-то представляя.

(Ша):Ша, миг обнажила клинок, остановив его в паре сантиметров от шеи Хугга, тыльной стороной меча.

- Не надо жадничать с учетом того что половина здешних предметов скорее убьет нас чем спасет. Да и худшее что вообще можно делать это брать долги, потом приходят очень плохие люди собирать их, вроде меня... - после чего она убрала клинок так же грациозно и молниеносно вернув его в ножны. - А в целом клинок очень даже неплох.

(Эрз):Тед явно о чем-то призадумался, глядя на аргонианку. О чем-то очень печальном.

(Чуча):Чуча посмотрела на Ша

(Ша):Ша лишь невинно улыбнулась

(Эрз):Заметив замороженный взгляд Скитирслика (насколько это вообще можно было заметить), магистр отвлекается от скавена и пристально смотрит джинази на плечо. Не сказать, чтобы он не обращал на пламенный огонек внимания раньше, но сейчас он позволил себе наконец сделать это ярковыраженно.

- Какой прекрасный фамильяр, Аэрон. Никогда подобных не видел. Можно посмотреть? Ты призвал его сам?

(Аэрон):- Рад, что вам нравится Магистр! А почему Три-Крины правят миром?

(Эрз):- Вообще без понятия. Эти чары ставил Тель'Амон, первый владелец той башни.

Он печально вздыхает.

- Судя по вашим рассказам - спросить у него будет проблемно.

(Аэрон):- Разве что кто из некромантов поможет!

(Эрз):- У нас магия мертвых, как ты знаешь, не приветствуются. Эльфы-гуманисты, все дела. КЕЛЕМВОР под боком.

(Аэрон):- Мир не ограничен пределами С.А.М.

(Эрз):- В С.А.М. ты знаешь, что коллега воткнет тебе нож в спину не в открытую. Когда имеешь дело с дикими магами, - это звучало как можно оскорбительнее, - такого ожидать не приходится.

(Аэрон):- Согласен, ради такой мелочи не стоит искать дикарей, тем более иметь с ними дела

(Эрз):- На самом деле я бы многое отдал, чтобы поговорить с древним мастером. Тель'Амон был великим человеком, а выцепить что-то из нашей единственной знавшей его при жизни... Не то чтобы легко. Ее нельзя накачать алкоголем, наркотиками, задобрить, завлечь в постель, дать взятку, взять в долг и все в таком духе. Ох уж эти возвышенные сущности, никак к ним не подойти.

(Аэрон):- Ваша правда Магистр.

(Эрз):Маг неспешно подходит к Аэрону, оглядывая шарик со всех сторон. Он мерцает, недвижимо зависнув в воздухе. Вскоре, кивнув, магистр отходит.

- Поражаюсь твоим талантом. Я бы в жизни такое чудо не сотворил бы. Необычайно мощный фамильяр.

(Аэрон):- Да, это так! Фамильяр действительно хорош.

- Но вы очень скромничаете. Стать Магистром в вашем возрасте способен лишь гений!

(Хугг):-Знаете, с вами приятно иметь дело, - масляным голосом произнес Хугг, - Очень приятно! Я бы с удовольствием повторил столь приятный опыт, но сначала скажите - как там дела с наградными деньгами?

(Самел):Пока шли все эти милые разговоры Самел запутался в лианах.

(Эрз):Лианы очень агрессивно душили дэва, ворочали его, как маленький ребенок играет с плюшевой игрушкой, тыкали во все места и хорошенько проминали, иногда подбрасывали и протирали им пол.

- Это очень хороший вопрос! Пройдем в кабинет и все обсудим.

(Хугг):Идем!

(Эрз):Дождавшись, когда Скитирслик выберет награду, магистр ловким движением достает извивающуюся ленту с полки, кое-как обрубаем ею лианы, вытаскивая из них Самела, после чего, что-то прошептав ему на ухо, выходит и тащит вас за собой. Вы вновь слепнете, возвращаясь в реальный мир лишь уже на входе в реликвиарий. Затем проходите к кабинету, где он ставит на стол несколько мешков с золотыми и, сняв запачканный доспех и приткнув его к одному из шкафов, наконец возвращается в любимое кресло.

- Не хочу вас разочаровывать, но миссия была проведена просто отвратительно - мне Виктория прожужжала все уши о том, какие же вы мерзкие безумные твари, а Джек так вообще выслал письмо в орден Белого орла с целью пройтись по вашим следам и выследить. Пришлось ну очень сильно забросать этих двух болванов обещаниями и взятками, чтобы не совсем уж загрязнить в основном свое имя. Помимо этого мне пришла жалоба от местного алхимика и сбор петиции от местных, так что, к сожалению, даже с учетом того, что часть расходов я взял на себя, так вы мне нравитесь, вы получите по 250 золотых. - Он смотрит на Аэрона. - А ты по-прежнему должен четыре сотни.

(Хугг): Хугг понимающе промолчал.

(Ша):- К слову, вы же хорошие друзья с трактирщиком, верно? У меня есть одна идея как заставить его немного расщедриться и возможно заставить его простить ваш долг или его часть, - опечаленная столь низким доходом предложила Ша

(Эрз):- Что ты предлагаешь?

(Ша): Ша показательно достает ключ и ставит его перед магистром.

- В таверне был очень подозрительный гоблин, который хотел ограбить вашего друга, и добыть очень ценный предмет, что видимо случайно ему достался, не зная о его истинной ценности. Он был готов пойти на любые средства чтобы добыть эту вещицу, и все даже разузнал о вашем друге и месте где он сейчас работает. И он явно хорошо скрывался от закона. Это один из трех ключей в связке от тайного погреба. Ни владелец, ни злоумышленник, теперь не могут туда попасть. Так что если вы подадите все это как предотвращение ограбления и вернете ключ, после того как того гоблина поймают или прогонят, он будет благодарен вам по гроб жизни.

(Эрз): Гед неспешно берет ключ, осматривая его и что-то прикидывая.

- Какая-то очень странная история, если честно. Мне пройтись по всем дырам или ты сразу сдашься?

(Ша):- Все так и есть Аэрон был с нами, он все подробности знает лучше меня и подтвердить, ибо я не разбираюсь в историях про проклятие гробницы и точных названиях мест и вещей! - перевела она стрелки на мага, дабы тот все объяснил как он умеет

(Хугг):- Ладно. Большое спасибо за сотрудничество. Нужно будет кого-нибудь убить и что-нибудь устранить - обращайтесь. Мы с Чучей пока поживем на эти деньги в Крилоке.

После чего Хугг твердо намеревался закруглить диалог и уйти с белоснежной возлюбленной жить-поживать, да утех наживать.

(Эрз): Кажется, магистр не разделял их настроение. По двери прошелся холодок, по помещению прошел раздражающий скрип.

- Не так быстро. - Звучало немного угрожающе. Он щурится, глядя на каждого из вас. - Ни один магистр в академии не заводит наемников на один контракт. Вы никогда об этом не слышали, не так ли?

(Ша):- Хугг, ты хоть расскажи об этом, ты же был с нами, - сказала та таинственному незнакомцу, дабы тот поддержал ее беседу, а не сваливал куда подальше

(Хугг): Хугг медленно остановился у порога. После чего медленно развернулся и взгляд

окуляров впился в магистра.

(Эрз): Кажется, Стогман немного отвлекся от рассказа Ша и перепрыгнул на другую мысль.

- Вы вернули мне Анну и посох печати, так что я могу раскрыть немного карт. Не возражаете?

(Хугг): Хугг кивнул.

(Эрз):- Видите ли, я собрал каждого из вас не потому что создал список из всех живущих на Фаэруне и панически шесть раз ткнул в него, выбирая наугад.

Он встает с воображаемого трона и, скрестив руки за спиной, неспешно обращается лицом к окну. На магистра падает багровые лучи закатывающегося солнца.

- Как я говорил при нашей первой встрече, в этой академии царят интриги, козни и скрытые планы. Вы - часть моего крупнейшего плана и просто так я вас никуда не отпущу.

(Эрз): Его голос с каждым словом становится прохладнее, словно он читал заранее выученный текст.

- Видите ли, я учусь смотреть в будущее. Проглядывать нити судьбы и учитывать их взаимодействие в разных вариациях. Разумеется, я не пророк или предсказатель, а потому выходит невероятно расплывчато, но, однако, полгода назад это навело меня на полезную информацию. - Он разворачивается и быстро, скинув со стола все лишние бумаги на пол, достает крупный свиток, на котором нарисовано древо с кружками. На вершине - корона, а в самих кружках - непонятные имена с разными цифрами. - Я раздобыл план предстоящего в ближайшее время турнира Акальба, всех его участников и возможных кандидатов. Древнее мероприятие, проводимое раз в три года, на котором мы выводим тренированных бойцов и выставляем их насмерть друг против друга. Видите ли, магистры - не только специалисты в колдовстве, но еще и лидеры академии, а потому, помимо осыпания врага жуткими словами под эффектные спецэффекты, они должны уметь строить планы и готовить эффективных солдат, слуг и многих прочих. Акальба выявляет достойного кандидата на позицию полноценного магистра - победитель получает эту должность и множество новых привилегий.

Стогман делает паузу, собираясь с мыслью.

- Каждый из вас - идеальный противник против седьмого номера и шестого, что выиграет у пятого. Я подам заявку восьмым и выставлю против вас наиболее подходящих противников. Вы выиграете мне турнир и даруете повышение с младшего до полноценного магистра.

(Хугг):- Мм. Ясно. И сколько мне за это заплатят?

(Эрз):- Да ни медного.

(Ша):- Очень ободряюще

(Эрз): Действуя по прочитанному в какой-то книге сценарию, магистр нагоняет драмы и злостной реакции, чтобы быстренько ободрить.

- Вместо этого я подготовлю вас к турниру. Для каждого я нашел достойного наставника, готового взять вас на месяц под свое крыло и обучить истинным тайнам ремесла. Вы овладеете навыками и умениями, о которых раньше и не могли мечтать.

(Хугг):Хугг фыркнул.

-С этого можно было начать! Мы с Чучей в деле.

-...по крайней мере, это весело. Только чтоб у нас была своя комната, кухня, двуспальная кровать и четыре часа в день личного времени. И чтоб кормили нормально. Вот как её, - Хугг ткнул пальцем в перчатке на Ша.

(Ша):- Надеюсь в курс тренировки входит нормальная еда, вроде той что была на празднике, а не похлебка из воды и хлеба?

(Эрз):Гед тяжело вздыхает.

- Я не ваша сиделка - как наставник решит, так и будет. Поймите правильно, под свое крыло я возьму одного Аэрона. остальные уйдут к другим. Возможно, для познания пределов своего тела нужно морить себя голодом. Такова цена великой силы.

Он сразу отбивает негативный настрой.

- Я договорился о том, чтобы вы остались целы после их тренировок.

(Хугг):Хугг вздохнул. Понятно. Его снова ждет психотерапевт.

(Эрз):Он тыкает во вторую команду. Вы видите, что лидером там числится некий "Кизава Ибн Харон".

- Эта подготовка нужна для того, чтобы одолеть Кизаву. В финале две оставшиеся команды выходят на сражение против претендента на повышение противоположной команды и должны их одолеть. Так отсеивают магистров-слабаков. Кизава - самый могущественный младший магистр в академии, так что сейчас он сотрет вас в порошок. А мы этого не хотим, пускай финал и не смертельный.

(Ша):- А прошлые этапы смертельны? То есть 6 команд проигравших в турнире под ноль вырезают? - Уточнила Ша

(Эрз):- Да.

(Ша):- И как же магистры должны доказывать мастерство подготовки обучения боевого отряда, если в случае провала, они теряют все, и надо начинать заново? Или суть просто в том что кто больше денег выложит за более опасных наемников из дальних стран?

(Эрз):- Магистры доказывают насколько грамотно они могут подойти к вопросу решения проблемы. Чтобы сразу развеять ваши ожидания, скажу, что цена экипировки лимитирована - так бы я выдал вам все артефакты из своего реликвиария. Однако же, в целом, ты права. Подвох, усложняющийся закидывание деньгами в том, что у нас всех зарплата одинаковая и откуда доставать деньги на более опасных наемников - тот еще вопрос. Если сумел сделать это мимо носа начальства - молодец, ты достоин повышения.

(Чуча):Чуча максимально злобно смотрела в сторону этого ужасного обманщика. Ей совершенно не нравилось, что ей придется сражаться на смерть непонятно с кем, да еще и за даром.

(Ша):- А только экипировки? А то я слышала, как у некоторых людей вместо рук есть особые

протезы, или взять нашу Чучу, на ней кроме шерсти ничего не одето, а вы отдали ей одну из реликвий. Не бракуют же наемников, за то что они помимо меча, огнем дышат?

(Эрз):- Не бракуют. Каждый из представленных на сражении наемников имеет примерно что-то такое отличительное.

(Аэрон):- Однако, как же Виктория и Джек возбудились от того, что мы их верховного жополиза обезвредили. Похоже в Златополье нам не рады.... Я прямо сейчас заплачу.

Аэрон подумал немного и хлопнул себя по лбу

- Но Магистр, я формально ученик Корнелии. Если вы займитесь моими тренировками это нормально будет воспринято?

(Чуча):Чуча удивилась словам Ша "я вообще одета" что то с этими существами в последнее время не так. Массовые проблемы со зрением. Сначала не заметили перевоплощения обратно теперь одежду не увидели. Может перед тренировками надо всех к врачу сводить проверить головы

(Эрз):- Я дал тебе артефакт из личной коллекции по наставлению Корнелии. Можешь додумать мой ответ.

(Ша):- А что мешает выступить за наемников скажем обученному магу уровня магистра? Или вообще просто взять гуманоидное чудовище из дальнего предела? Чтобы оно резвилось, все равно можно всех убивать

(Эрз):- На турнире будет один дракон. О, гляньте.

(Аэрон):- Ладно, мир еще подождет.... Похоже Аэрон случайной оговоркой выдал истинную причину своего недовольства

(Эрз):Он тыкает.... В седьмую команду. Судя по длине имени, Ар'Дранир Фо'Долгадрон и впрямь не самый обычный воин.

- Так что да, в целом такие ситуации в теории возможны. Но. Такого никогда не происходит - нанять мага уровня магистра и выше... Как бы сказать... Нельзя. Понимаете, такие личности за деньги уже не продаются. Это нужны многолетние знакомства. Учитывая факт того, что мы, члены академии, большую часть жизни провели, запертые в этих стенах, на деле подобные явления крайне маловероятны. А когда у тебя ПОЯВЛЯЮТСЯ подобные знакомства - ты уже становишься достаточно контактирующим с этим миром колдуном и способен представлять академию на политической арене. Это и есть основное назначение магистров.

(Хугг):Хугг фыркнул.

-Понятно. Кучке интровертов нужен активный экстраверт.

(Эрз):- Интроверт не способен вступить в спор с очередным богатеем и выторговать у него нужные академии условия. Ты абсолютно прав.

Он немного запинается. Кажется, уже перестал пересказывать заученный текст.

(Хугг):-Кстати, давно хотел спросить - что мешает вам истребить всех этих дворянчиков и самим править страной?

(Ша):- А что мешает уже назначенному на пост старшего магистра помочь младшему своими связями? Ведь всегда хорошо, когда у тебя есть кучу должников в высшем кругу?

(Хугг):-Я к тому, что деньги все равно крутятся в земле. Землевладение дает основной доход, вторичный капает из гильдий купцов. Не отменяйте их, просто сделайте себя абсолютным коллективным землевладельцем, создав коллегии для взаимодействий с остальными сословиями.

(Эрз):-В начале магистр ответил Хуггу.

- Это очень хороший вопрос! Ответом на него будет принятый называться в высших кругах Сталварсткий паритет сил. Наша страна, на самом деле, крайне нестабильная - стоит друидам, технарям из Литаны или нам начать доминировать и тут же произойдет взрыв. К счастью, за века совместного проживания были налажены все регуляционные системы для предотвращения подобной ситуации. Высшее сословие как раз и является тем самым нужным механизмом.

Затем Ша.

- Старшие магистры неподкупны по определению. Там несколько иной подход к распределению кадров, если ты понимаешь о чем я.

(Ша):- А что насчет подкупа команды, чтобы та проиграла?

(Эрз):- Если у тебя больше денег, чем у коллеги-магистра - ты сильнее.

Он трагично вздыхает.

- Понимаю, тупая система, но, кажется, четыре сотни лет назад мыслили иными категориями и сочли ее приемлемой. А сейчас у нас во главе стоит та самая, что принимала эти законы, и на реформы она ни в какую не согласится.

(Ша):- Ясно, то есть если скажем найти спонсора на стороне, в обмен на услуги потом, то ты по определению в более выгодном положении?

(Эрз):- Да, именно. Однако есть один мешающий этому момент. Победители турнира, сумевшие одолеть целого магистра, считаются достаточно опытными воинами для того, чтобы войти в гвардию стоящего над ними магистра и начать получать от академии определенные привилегии в обмен на службу. Почти все наемники после этого становятся работниками академии, видя возможность получить стабильность и бесплатное жилье. Магистр тоже не против иметь под рукой несколько преданных подчиненных, за которыми ведется не такая жесткая слежка, как за ним самим.

Тед пожимает плечами.

- Но некоторые предпочитают дух свободы, продолжение бравого похода по миру и несение справедливости или поиск, так сказать, более выгодных условий, чем может предложить академия.

(Ша):- Еще какие-то карты будут вскрыты? - поинтересовалась Ша

(Эрз):- Все нужные детали я расскажу после окончания вашего обучения. Сейчас вам не следует забивать себе голову подобным хламом - это моя работа.

Он возвращается в кресло, вернув свиток себе в стол. После неодобрительно смотрит на обвал у себя на полу, представляя, как придется напрягать помощницу. Кажется, магистр решил, что переживет.

- Могу дать вам несколько дней на отдых. Затем я выдам вам места встречи с наставниками.

(Хугг):Хугг кивнул.

(Эрз):- Если есть вопросы - задавайте, если нет... - Судя по внезапному озарению в глазу, он словно резко осознал истину. - Подождите, пока вернется Анна - она отведет вас на выход.

(Ша):- А что насчет ключа? - Уточнила Ша

(Эрз):- Я поинтересуюсь у своего дальновидного друга что он там прикупил в молодости и за какую цену. Уверен, судя по тому, что ты описала, он в курсе происходящего.

(Ша):- Ясно, - сказала Ша в ожидании Анны

(Аэрон):Аэрон принялся рисовать иллюзии в ожидании Анны

(Чуча):Чуча очень сильно продолжала злиться на подобную ситуацию. Да как так вообще можно. Она громко дышала и периодически даже слишком, что каждый без исключения это заметил. Но к счастью ничего не сделали.

- Ну и где Анна? Почему ее опять приходится так долго ждать?

(Самел):- У меня нет вопросов. - Откликнулся Самел.

(Эрз):Магистр целеустремленно, развалившись в кресле, смотрел в потолок, что-то по кусочкам собирая в голове. Кажется, вопрос Чучи отвлек его от важных размышлений.

- Потому что для получения дорогих вещей нужно оформлять много бумаг и препираться со старухой, которую она ненавидит с самого поступления, наверно. В ближайшее время должна вернуться.

(Эрз):Он возвращается в привычную позу, прикрывает глаз, собираясь вернуться к важной мыслительной деятельности, после чего в помещение тут же влетает его помощница, растрепанная от злобы и держащая в руках парочку коротких красно-синих плащей.

- Слушай, может ты все же обойдешься нормальной одеждой? Зачем тебе эти бесполезные тряпки?

Оскорбление столь важной части гардероба чуть не поколебало спокойствие ее начальника, но он был стоек.

- Это не бесполезные тряпки, а эффектное и стильное дополнение к доспеху, особенно в ветрянную погоду. Магистр должен внушать своим видом.

- Ни один магистр ни носит ничего такого! Все понимают, что мантии хватает для защиты от дождя, а плащи и прочая дурь цепляются за руки во время ритуалов! - Судя по ее настроению, снизу на бедную волшебницу неплохо наорали и ей нужно было выпустить пар.

- К чему ты это?

- Тед, перед тем, как я, кхм, уехала, меня отчитала Жунлинь за то, что я видите ли "треплю нервы бедной кладовщице каждую неделю". Может ты себе хоть плащи более стойкие будешь покупать? Ну это же никуда не годится, я устала сидеть ночами напролет, подшивая их!

Вы слышите усталых вздох со стороны магистра, ткнувшего пальцем в проход.

- Ты уверена, что нам нужно обсуждать подобные вещи в присутствии чуж... Очень занятых и усталых господ, желающих развеяться на свободе после долгих тяжелых недель? Положи одежду в ящик и проводи их ко входу, у нас скоро...

- Да, Акальба, я помню.

- Вот что бы я делал без твоих перебиваний, дорогая.

Цыкнув, адептка аккуратно вешает плащи и, кивнув, выходит.

- Через три дня ровно в полдень явитесь к воротам академии. Вас будет ждать мой посыльный. Аэрон, Самел, останьтесь, у нас с вами осталось обсуждение деталей контракта.

Лишившись треть группы, вы спешно проходите вниз по послепраздничной академии и наконец вырываетесь на волю!

В вашем распоряжении весь Крилок, по венам течет неизмеримое чувство свободы, а на душе облегчение - наконец еще одна миссия окончена.

<http://tl.rulate.ru/book/44804/1106639>